

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
INSTITUTO DE ARTES

ALBERTO RICARDO PESSOA



**QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO:
UMA PROPOSTA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

São Paulo - 2006

ALBERTO RICARDO PESSOA

**QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO:
UMA PROPOSTA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Artes Visuais - Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP - linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem da Arte, sob a orientação do Prof. Dr. João Cardoso Palma Filho

São Paulo - 2006

ALBERTO RICARDO PESSOA

**QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO:
UMA PROPOSTA DIDÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Artes Visuais - Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP - linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem da Arte, sob a orientação do Prof. Dr. João Cardoso Palma Filho

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Cardoso Palma Filho - UNESP

Prof. Dra. Luiza Helena da Silva Christov - UNESP

Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro – USP

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome do Autor: Alberto Ricardo Pessoa

Título da Dissertação: Quadrinhos na Educação: Uma Proposta Didática na Educação Básica

Presidente da Banca: Prof. Dr. João Cardoso Palma Filho

Instituição: Instituto de Artes - Universidade Estadual Paulista

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Luiza Helena da Silva Christov

Instituição: Instituto de Artes – Universidade Estadual Paulista

Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro

Instituição: Universidade de São Paulo

Aprovado em

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do Instituto de Artes – São Paulo – UNESP

Pessoa, Alberto Ricardo

Quadrinhos na Educação: Uma Proposta Didática na
Educação Básica/ São Paulo, 2006.

Dissertação de Mestrado – Instituto de Artes de São Paulo
– Universidade Estadual Paulista.

1. História em Quadrinhos. 2. Arte Sequencial. 3. Arte-
Educação. 4. Ensino Fundamental, 5. Ensino Médio.

SUMÁRIO

RESUMO.....	01
ABSTRACT.....	02
INTRODUÇÃO.....	03
CAPÍTULO I.....	09
1. Uma breve história das Histórias em Quadrinhos no Brasil.....	10
1.1 - Por que usar Quadrinhos na Educação Básica?.....	44
1.2 - Quadrinhos na formação do Arte- Educador.....	56
1.3 - Quadrinhos e as Instituições.....	88
1.4 - Quadrinhos na formação de alunos da Pré- Escola ao Nível Fundamental	95
1.5 - Quadrinhos no Ensino Médio.....	107
1.6 - As Histórias em Quadrinhos: O seu uso como ferramenta de apoio didático. Projetos escolares utilizando os Quadrinhos.....	113
1.7 - Alfabetização e produção de Literatura usando os Quadrinhos.....	120
1.8 - A Informática e os Quadrinhos.....	130
1.9 – A Escola Ideal e os Quadrinhos.....	134
CAPÍTULO II.....	137
2. Um estudo de caso: Projeto Mamute – Curso de desenho e histórias em Quadrinhos.....	138
2.1 – Exposições.....	145
2.2 - O Curso de Histórias em Quadrinhos no Projeto Mamute.....	153
2.3 - As dificuldades encontradas pelo Projeto Mamute.....	154
2.4 - Projeto Mamute: Presente e Futuro.....	157

CONCLUSÃO.....	158
BIBLIOGRAFIA.....	173
LISTA DE FIGURAS.....	178
ANEXOS	

RESUMO

As histórias em quadrinhos são uma forma de mídia que combina várias expressões artísticas com a comunicação, gerando um meio onde o leitor pode se tornar parte de história criando seqüências, sons, vozes através dos diálogos nos balões ou até mesmo realizando novas histórias que aqueles personagens podem proporcionar.

Mesmo assim, as histórias em quadrinhos enfrentaram, desde sua invenção, desconfiança e até mesmo reducionismo em detrimento de outras artes.

Esta pesquisa visa responder a seguinte pergunta: Por que ensinar histórias em quadrinhos nas escolas?

Para tanto, a pesquisa compreende uma breve história da formação do mercado editorial, leitores e profissionais no Brasil, disserta sobre os quadrinhos nas mais diferentes camadas de ensino, propondo o uso da arte seqüencial nas mais diversas matérias do currículo escolar e por fim, o estudo de caso Projeto Mamute, em que além de descrever toda a trajetória deste grupo de alunos, apresento um volume das histórias em quadrinhos que foram realizados no período de 2004 – 2005.

PALAVRAS CHAVES

Histórias em Quadrinhos, Arte Seqüencial, Arte – Educação, Ensino Fundamental, Ensino Médio

ÁREA DE CONHECIMENTO DA TITULAÇÃO

8030000-6 – Artes

7080400-1 - Ensino-Aprendizagem

ABSTRACT

Comic books compose a media that mixes different artistic expressions with communication, creating a vessel through which the reader can be a part of the story, creating scenes, sounds, voices using the dialogues on the balloons, or even making new stories with the characters.

However, Comics have suffered, since their inception, with suspicion and devalue if compared with other arts.

This research concerns itself with the question: Are Comics a good tool to educate?

To address that, I developed a research about the history of the editorial Comics, the readers and the professionals in Brazil. I explored the action of Comics in the different layers of teaching, proposing different activities with Comics in the official grade of regular education. Finally, I present the history of Projeto Mamute (Mammoth's Project) in the period of 2003 – 2005, and the comics we produced within the project, during that period.

Key words

Comics, Sequential Arts, Art-Education, Basic Education, Medium Education

INTRODUÇÃO



(fig 01) Arthur Spiegelman, criador de Maus, A sombra das Torres ausentes entre outros – Estado de São Paulo 10 de Julho de 2005 – Caderno 2 pg - D9)

Por que usar as histórias em quadrinhos na educação básica? Em uma resposta curta, as histórias em quadrinhos são, entre todas as formas artes, a mídia mais popular entre os estudantes de qualquer nível de educação. É um veículo de comunicação de massa único, pois apesar dela ser pensada e veiculada para um público universal, sua leitura precisa ser feita individualmente, diferentemente do cinema ou outras manifestações artísticas de massa.

Segundo SCOTT MCCLLOUD, “hoje, eles (os quadrinhos) são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance de serem ouvidas (Desvendando os Quadrinhos, pg 197)”.

WALDOMIRO VERGUEIRO acrescenta “(...) as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica”.(Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, pg 08).

É uma forma de linguagem que proporciona prazer na leitura porque não é o professor que a indica, mas é ele que apresenta ao professor este tipo de mídia. A associação pictórica de imagens, rabiscos e formas com textos fascina a criança, que consegue transmitir uma mensagem rica em detalhes, muita próxima daquilo que ela imaginou.

Com um baixo custo, é possível produzir os próprios gibis, o que estimula a elaboração de pequenos contos, arte figurativa, design, interação entre alunos na divisão de tarefas dentro de uma construção de textos e desenhos e, até mesmo, inicia uma trajetória profissional, caso o aluno opte por seguir a carreira de Quadrinista.

Inúmeros são os casos de autores que começaram assim a carreira.

Segundo NADILSON MANOEL DA SILVA, os Quadrinistas da década de 70 tinham a seguinte metodologia de produção:

(...) realizavam revistas experimentais que sobreviviam às custas do autofinanciamento dos autores, revistas influenciadas pelas propostas identificadas com o movimento underground norte – americano, que estava começando a chegar no Brasil. (...) As revistas eram vendidas de mão em mão, com tiragem limitada, sem preocupação lucrativa, o lucro era reinvestido na confecção de novos números. Mais do que uma simples publicação aleatória de Quadrinhos mal-cuidados buscava-se enfatizar uma proposta inovadora, um posicionamento diferente diante da realidade, uma forma diferente de experimentar o mundo. (SILVA, 2002, P. 24).

Entre os quadrinistas que realizavam esses fanzines, podemos citar Angeli, Luís Gê, Marcati, Laerte, entre outros que, mais tarde, publicariam a revista Chiclete com Banana, o maior sucesso editorial da década de 80.

Já em uma resposta científica, que é a intenção desta pesquisa, talvez nem seja objetiva quanto às afirmações acima e, arrisco, nem tão otimista quanto descrevi, pois, como pesquisador, é necessário considerar outros fatores além de uma visão entusiasta de um arte educador e quadrinista.

O cerne da reflexão sobre as histórias em quadrinhos na educação é a sua relação entre professores e alunos. Além disso, observar como a sociedade considera o uso dos quadrinhos no meio pedagógico, já que, segundo YVES BERTRAND e PAUL VILOIS, “a organização educativa é

determinada pelas orientações da sociedade em que se insere, assim como as suas normas, leis e regras”. (Paradigmas Educacionais – *Escola e Sociedades*, P. 13).

Por fim, verificar a autonomia dos quadrinhos como agente modificador de orientações da sociedade, quer aceitando-as, adaptando-as ou contestando-as.

Investigar a natureza educacional dos quadrinhos, acima de pré-julgamentos ou parcialidades, estabelecer questões: Quais são as possibilidades de estabelecer estruturas educacionais que nos interessam usando os quadrinhos? Quais são as opções possíveis? Qual é a importância social e educacional que os quadrinhos podem trazer?

É necessário estabelecer uma relação dialética com as reflexões sobre o tema, realizar um estudo de caso, colocando o ensino de quadrinhos na prática e sob diferentes perfis, desde uma simples oficina até como meio de ensino de uma disciplina. É necessário obter respostas não apenas na visão prática de seu uso, mas do alcance e suposto interesse que as políticas educacionais poderiam ter em relação aos quadrinhos e, por fim, realizar uma conclusão que pode ser tanto positiva quanto negativa em relação ao uso de quadrinhos na educação. Isso é o que dá legitimidade em uma pesquisa científica.

A pesquisa envolve como objeto de estudo uma nova linguagem, em que, com seus conceitos estéticos, a irreverência e despojamento na emissão de mensagens e informações influencia diretamente outras expressões artísticas, como o cinema e as artes visuais, com a Pop Art.

A Justificativa em pesquisá-la é apresentar como instrumento de ensino, principalmente no que diz respeito à alfabetização, oferecendo subsídios para a formação de cidadãos, ou seja, pessoas capacitadas em aprender e debater temas do seu próprio interesse, gerando assim uma sociedade inteligente e atuante na formação de seu país.

As histórias em quadrinhos podem introduzir o indivíduo na compreensão dos mais diversos temas, desde mais simples ficção até temas como política global.

Com seu texto enxuto, sua narrativa e seus desenhos, a nona arte pode estimular o leitor no aprofundamento destes temas propiciando a curiosidade e o acesso de outras mídias, como livros, pesquisas acadêmicas, jornais entre outros. Além disso, estimular o leitor de quadrinhos a produzir as

próprias histórias é oferecer à nossa sociedade fruidores de arte e opinião, expressas em suas páginas com textos e idéias desenhadas.

A bibliografia utilizada para o embasamento da pesquisa pretende ser composta de livros sobre a história das histórias em quadrinhos, educação e políticas educacionais. Além disso, jornais, revistas e páginas de internet. A metodologia depende do enfoque que queremos dar ao objeto de pesquisa. Um instrumento de ensino, para ser eficaz em uma educação básica, precisa ter investimento pedagógico e político. O enfoque, portanto, precisa ser político, pois apenas através de políticas educacionais os quadrinhos podem alcançar todas as camadas sociais na educação. Sem isso, os Quadrinhos se reduzem a ações isoladas de oficinairos, fãs de quadrinhos ou são usados superficialmente como meio de consumo, que, se por um lado é importante por mostrar e estimular a prática de leitura entre os alunos, não explora todo o potencial que a arte seqüencial pode oferecer como mídia e forma de arte. A metodologia adotada para a pesquisa é a dialética.

O estudo de caso foi elaborado através de dois momentos distintos, porém complementares: o primeiro momento como espectador, realizando estágio na disciplina de educação artística e no segundo momento com uma ação isolada, como oficinairo. Durante esses três anos de pesquisa realizou-se em uma escola pública um curso de história em quadrinhos com os alunos. O curso virou um grupo de trabalho, o *Projeto Mamute*, em que se colheu como resultados a participação em exposições, um site de quadrinhos, publicação anual de um álbum e parcerias com estúdios e profissionais do setor de ilustração e quadrinhos. A análise dos trabalhos realizados, a importância desta oficina em uma escola que até então não oferecia atividades artísticas em suas dependências e a possibilidade de transformar estes alunos em produtores de artes será base de defesa e legitimidade desta dissertação, já que a política educacional será tratada apenas em um campo analítico.

Em um campo prático, só pude oferecer este tipo de atividade. Além disso, foram criadas duas ações distintas com intuito de avaliar a produção atual das HQs e sua integração com outras mídias, como o desenvolvimento e a produção de séries de quadrinhos em web sites próprios. O *Projeto Mamute* procura estimular a produção de novos quadrinistas que ainda não atuam no mercado de trabalho.

Procura, também, avaliar a qualidade gráfica e o conteúdo intelectual do material produzido. Saber como os novos quadrinistas estão trabalhando, divulgando suas idéias e, acima de tudo, produzindo arte, comunicação e conhecimento para definir o futuro da 9ª arte.

A segunda são as parcerias com outros projetos e organizações, como os estúdios Made in PB, Oficina do Risco e o espaço Illumina Arts e o CIM (Centro Integrado de Música). A proposta é demonstrar que os quadrinhos podem interagir com outras mídias e artes, como a música, fotografia, poesia, entre outros. Essa investigação é fundamental para os quadrinhos como ferramenta de educação, já que o ensino busca formar um cidadão com uma idéia de pluralidade cultural. Se a arte seqüencial não se colocar como uma ferramenta interdisciplinar e interativa com os mais diversos temas e propostas, artísticas ou de comunicação, acaba por ser um mero meio de leitura juvenil, perdendo todo potencial educacional que possui.

O público escolhido para atuar com os Quadrinhos foram alunos a partir do ensino infantil, até o ensino médio, ou seja, as principais etapas que formam a educação básica. É necessário desde já esclarecer o termo educação básica deste título da dissertação.

A educação básica é aquela que oferece ao cidadão, condições mínimas para compreensão do mundo em que ele vive e sua participação, sendo esta política – integrando grupos comunitários, partidos políticos, usando conscientemente o voto – ou econômica – tendo um emprego que ofereça condições de sustento e conforto para o indivíduo e sua família.

Atualmente, o indivíduo com 11 anos de estudo escolar é considerado, no mercado de trabalho, um cidadão com educação básica. Dificilmente, com um tempo menor que este de estudo é possível obter um emprego que remunere o suficiente para o sustento e prosperidade de sua família.

Espero que esse trabalho possa abrir discussões sobre a definição de educação básica, porque se o termo não for adequado em uma esfera acadêmica, é a triste realidade de um Brasil com nível baixo de frequência escolar por habitante.

Por fim, transformar este material em uma proposta pedagógica para os professores de Artes Visuais e qualquer forma de linguagem. Além de ser um material que contém a linguagem escrita, possui

a linguagem visual, útil para as duas disciplinas. Esse material também pode ser considerado em atividades interdisciplinares e para os entusiastas das histórias em quadrinhos.



(fig 02) PESSOA (2006)

CAPÍTULO I



fig 03. (PESSOA, Acervo Pessoal. 2006)

CAPÍTULO I

1 – Uma breve história das histórias em Quadrinhos no Brasil

A origem das Histórias em Quadrinhos é incerta. Digo isso baseado na discrepância de datas encontradas entre as diversas fontes que consultei. Seria impróprio estabelecer uma data ou creditar a algum autor a façanha de ter criado a primeira História em Quadrinhos. Para Adolfo Aizen e Scott McCloud, a origem da Arte Seqüencial é remota, oriunda das pinturas das cavernas, onde as seqüências de imagens criavam uma história, por exemplo. A melhor definição sobre a incerteza acerca da origem das Histórias em Quadrinhos pode ser creditada ao comentário do editor da Conrad, ROGÉRIO DE CAMPOS.

Os livros norte americanos nem têm dúvida: a primeira História em Quadrinhos é o Yellow Kid, criada em 1895 por Richard F. Outcault. Mas a Inglaterra apresenta as páginas desenhadas por Gilbert Dalziel em 1884, como prova de que os Quadrinhos são uma invenção inglesa. Os alemães podem afirmar que os dois primeiros heróis dos Quadrinhos surgiram em 1865 na Alemanha: foi Max e Moritz, de Wilhelm Busch. Mas, por outro lado, os espanhóis podem falar dos Quadrinhos de Goya, do início do século XIX. No Brasil orgulhamo-nos do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, que inventou os Quadrinhos em 1884. Mas alguns diversionistas sustentam que Agostini teria sido precedido por Henrique Fleiuss e seu Dr. Semana “(Prefácio de Fealdade de Fabiano Gorila – Marcelo Gaú).

Segundo o jornalista GONÇALO JÚNIOR, o Brasil “não tinha tradição de publicar histórias em quadrinhos até a viagem de Adolfo Aizen (editor da EBAL) aos Estados Unidos em 1933”, mas vale ressaltar que o Brasil é, de alguma forma, pioneiro na narrativa gráfica, com o trabalho do ítalo – brasileiro Ângelo Agostini (1843 – 1910). A imprensa brasileira sempre absorveu de maneira inteligente as Charges e caricaturas e Ângelo Agostini soube adequar a narrativa gráfica neste universo de críticas sociais e políticas. Considerando o seu envolvimento posterior com *As aventuras de Nhô Quim* (1869), *As aventuras de Zé Caipora* (1883) e a revista *O Tico-Tico* (1905), podemos salientar que Agostini estava consciente da sua importância na introdução das histórias em quadrinhos no país.

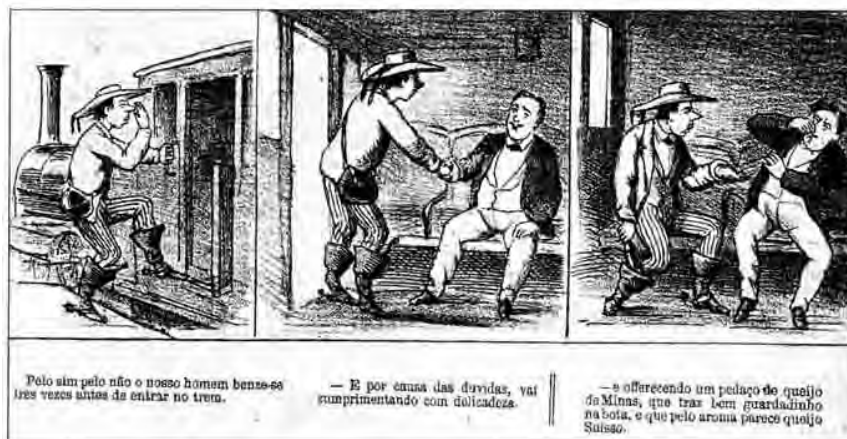


fig 04 e 05. *As Aventuras de Nhô Quim* -. (JÚNIOR, 2004, P. 48).

ATHOS EICHLER CARDOSO, autor do livro *As Aventuras de Nhô Quim & Zé Caipora: os Primeiros Quadrinhos Brasileiros 1869 – 1883* considera que Ângelo Agostini criou o primeiro personagem com profundidade psicológica, o Zé Caipora, a primeira heroína, a índia Inaiá e até mesmo a primeira revista em quadrinhos, em 1886, relançando as *Aventuras de Zé Caipora* em fascículos individuais, com seis capítulos cada. "Nessa época, havia publicações parecidas, mas que incluíam quadrinhos de personagens diversos, caricaturas, contos e folhetins. Zé Caipora foi o primeiro personagem a ter uma revista só sua. Isto só voltaria a acontecer na década de 1930". (fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/especial_agostini.cfm - 2006)



Fig 06. Página da revista *O Tico – Tico* (JÚNIOR, 2004, P. 25).

Segue abaixo um comentário de GONÇALO JÚNIOR sobre a revista *O Tico-Tico*:

Uma das primeiras experiências nacionais no segmento das histórias em quadrinhos veio com *O Tico-Tico*, lançada em 1907 e que circularia por 57 anos. Não era uma publicação exclusivamente de quadrinhos: trazia também textos e passatempos. Mas se tornou responsável pela introdução dos comics infantis e de humor na imprensa nacional. Seu nome estava relacionado ao de um passarinho com fama de irrequieto. A revista, porém, não primava pela originalidade. Um dos personagens mais queridos dos leitores, por exemplo, Chiquinho, de Loureiro, descobriu-se depois que era uma cópia de Buster Brown, do americano Richard. F. Outcault. Boa parte dos demais personagens era “chupada” de publicações francesas. Mesmo assim, alguns artistas brasileiros chegaram a marcar época em suas páginas, como Luís Sá, responsável pelo trio Reco-Reco, Bolão e Azeitona. Publicou também J. Carlos, Max Yantok, Leo, Theo, Lino Borges, Daniel, Cícero, Percy Deane e Messias de Melo. (JÚNIOR, 2004, P. 47 - 48).

A grande divulgação das histórias em quadrinhos se deu, no entanto, com os suplementos juvenis. Adolfo Aizen, após uma estadia de 05 meses nos Estados Unidos, percebeu a febre dos suplementos juvenis recheados de comics e resolveu implementar este tipo de mídia nos jornais brasileiros. Vale salientar que os comics eram muito diferentes das histórias em quadrinhos que Aizen havia publicado em *O Malho* e na própria *O Tico-Tico*. Os comics eram voltados para um público juvenil, enquanto as histórias em quadrinhos tinham como alvo o público Infantil.

João Alberto, diretor do Jornal *A Nação*, apostou na proposta de Aizen, que era de realizar 05 suplementos, um para cada dia da semana. As histórias em quadrinhos ficaram com o Suplemento Infantil.



fig 07. Página do Suplemento Infantil de Adolfo Aizen (JÚNIOR, 2004, P. 47 - 48).

GONÇALO JÚNIOR expressa importante comentário sobre esse evento, que marca um divisor de águas, entre o público brasileiro e as histórias em quadrinhos:

Os leitores depararam, pela primeira vez, com os quadrinhos que eram grandes sucessos naquele momento: Buck Rogers, Agente Secreto X- 9, Flash Gordon (que fez a sua estréia em grande estilo, em cores, em duas páginas centrais, dois meses depois do lançamento no país de origem) e Jim das Selvas. Nos anos seguintes, Aizen traria Mandrake, Brucutu, Príncipe Valente, Tarzan, Brinck Bradford, Pinduca, Rei da Polícia Montada e até mesmo histórias inéditas de Walt Disney, que começava a chamar a atenção pelo perfeccionismo em cinema de animação. (JÚNIOR, 2004, P. 31).

Entre os principais suplementos da época, podemos destacar o *Suplemento Juvenil* de Adolfo Aizen e o *Globo Juvenil*, de Roberto Marinho. Assis Chateaubriand inovou na parte gráfica, colocando nas bancas a primeira revista impressa totalmente em cores. Era a revista *O Gury*.

Os suplementos e revistas, no entanto, publicavam basicamente material importado, salvo rara exceção do *Suplemento Juvenil*.

Segue comentário de GONÇALO JÚNIOR sobre a produção de histórias em quadrinhos nacionais no *Suplemento Infantil* de Aizen:

O Suplemento Infantil não se limitou a lançar heróis americanos. Desde a estréia, reuniu como colaboradores vários desenhistas e escritores brasileiros. No primeiro número, Monteiro Filho lançou a série de quadrinhos *As aventuras de Roberto Sorocaba*, com textos de sua mulher, Maria Monteiro, que seria publicada em episódios semanais de uma página cada um, no mesmo formato das aventuras seriadas americanas.

A presença de autores brasileiros no suplemento de Aizen não parou por aí. No terceiro número, de 28 de março, teve início a série *Os Quatro Ases*, uma novela infantil escrita a quatro mãos pelo jovem mas já conhecido escritor baiano Jorge Amado e por Matilde Garcia-Roza, com desenhos do ilustrador e cenógrafo paraibano Santa Rosa. Durante alguns números, os leitores se divertiram com as aventuras do menino Tônico, do Pega-Ligeiro, do Papagaio Doutor e do Galo Terreiro, todos criações do trio. (JÚNIOR, 2004, P. 31 e 32).



fig. 08 e 09. Suplementos Gazeta Juvenil e Mundo Infantil (JÚNIOR, 2004, P. 50).



fig. 10. Revista O Gury. (JÚNIOR, 2004, P. 50).

GONÇALO JÚNIOR, em seu livro Guerra dos Gibis, que é a bibliografia básica deste primeiro capítulo da dissertação, tece comentário sobre as vendas de histórias em quadrinhos neste período, entre 1933 e 1964.

(...) Vinte e seis anos depois do lançamento do Suplemento Infantil, as Histórias em Quadrinhos eram um fenômeno de comunicação em massa incorporado ao cotidiano urbano brasileiro. Pelo menos duas gerações consumiram os gibis de Adolfo Aizen e Roberto Marinho no decorrer desse período. De acordo com números dos principais editores, só entre Rio e São Paulo, cerca de 150 revistas em quadrinhos circulavam todo mês, distribuídas pelas cinco empresas editoriais consideradas mais importantes: Ebal, RGE, o Cruzeiro, Abril e La Selva. O volume mensal de exemplares vendidos, incluindo edições especiais, extras e reedições, ultrapassava 15 milhões por mês – 180 milhões por ano. (JÚNIOR, 2004, P.324).

Esse primeiro período de publicações e vendas de histórias em quadrinhos teve dois extremos na formação da Arte Sequencial no país: se por um lado os suplementos propiciaram o acesso e a consolidação desta nova arte perante o público brasileiro, em contrapartida, o baixo custo na publicação dos comics resultou na falta de investimento na produção intelectual das histórias em quadrinhos no País. Os suplementos publicavam, em sua grande maioria, material oriundo dos syndicates americanos.

A afirmação dos editores, que até hoje se sustenta no mercado editorial contemporâneo brasileiro, é que a produção de histórias em quadrinhos nacionais é muito mais cara que a importação de personagens já consagrados no mundo inteiro. Em curto prazo, essa afirmação é realmente verdadeira, pois o editor não vai ter a preocupação em promover um título já comprovadamente bem sucedido no mundo todo. Além disso, o material já está pronto, precisando republicá-lo, o que diminui o custo como um todo, mas em longo prazo, mostra-se uma atitude incompetente e tacanha, pois além de acabar por inanição qualquer iniciativa de promover a criação da profissão de Quadrinista no Brasil, formamos leitores que, em sua maioria, discriminam as produções brasileiras. Um exemplo da minha afirmação é o próprio Projeto Mamute, em que os alunos são unânimes ao rejeitarem as produções brasileiras em detrimento às produções americanas, européias e japonesas.

FLÁVIO COLIN (1930 – 2002), um dos mais importantes quadrinistas brasileiros, expõe, nesse depoimento, a frustração que a maioria dos quadrinistas possuem quando fala do mercado editorial brasileiro:



Fig. 11 – Desenho de Flávio Colin (<http://www.flaviocolin.hpg.ig.com.br/barcar.jpg>)

Creio que o mercado de quadrinhos no Brasil sempre foi confuso e precário. Sofremos um contínuo e sufocante “dumping” do material importado. Isso acontece, em parte, porque esse material (nem sempre bom) chega aqui pontualmente e muito barato. O gringo “não brinca em serviço”. Mas, se houvesse no Brasil uma entidade honesta e competente que se dedicasse à publicação de histórias em quadrinhos nacionais, mostrando o Brasil aos brasileiros, o sucesso, tanto financeiro como editorial seria garantido.

(...) Mas, o que mais me desilude, é que nós, desenhistas e roteiristas brasileiros somos sufocados pelo “dumping” norte – americano, que há décadas vem “Tirando o pão da nossa boca”. Sei perfeitamente que o material importado é muito cômodo e lucrativo para as editoras. Algumas acusam o desenhista nativo de amador e relapso.

Desgraçadamente, por trás de tudo está o fantasma do acultramento, da alienação. Endeusamos e copiamos tudo o que é estrangeiro, normalmente norte-americano. Tudo, menos o patriotismo, o nacionalismo deles. Lá é: primeiro nós, depois os outros. No Brasil é o contrário.

Fico desiludido ao saber que nosso país é vasto, coberto de panoramas deslumbrantes, tipos humanos e costumes os mais variados, grandes metrópoles e florestas, um litoral imenso, pontilhado de praias belíssimas, clima tropical, mas com nevascas e geadas no sul. E milagrosamente, neste Brasil Continental, todos falamos a mesma língua. Quantas histórias, lendas, “causos”, dramas e comédias vividos e narrados pelo nosso povo! Quantas histórias em quadrinhos podem ser desenhadas e escritas revelando nossas características, nossa maneira de ser e viver! A nossa história está repleta de figuras e episódios fabulosos. Bandeirantes e Cangaceiros são os tipos únicos no mundo. Coisa do passado, velharias, chatices? Até hoje se fazem filmes e histórias em quadrinhos sobre “farwest”, a corte do Rei Arthur, os cavaleiros da tábula redonda...

Eu poderia citar dezenas de episódios, destacar dezenas de figuras que seriam perfeitamente Quadrinizáveis. A questão é como tratar a matéria com objetividade e competência. Quadrinho também é mercadoria. É necessário aplicarmos e desenvolvermos o lado comercial. Fazer publicidade: Uma história bem narrada faz sucesso. Não nos faltam desenhistas e roteiristas para assumir essa tarefa. Questão de visão empresarial. Questão de patriotismo. Considero as HQs uma “missão”. E como todo bom “missionário”, dedicado e tenaz, acredito que um dia, através delas, o Brasil será brasileiro. (Depoimento cedido a CALAZANS, 1997, P.41 – 47).

A EBAL, para amenizar as vorazes críticas de políticos, jornalistas, professores, quadrinistas e até religiosos sobre o conteúdo das histórias em quadrinhos publicadas no país e preservar o seu negócio, produziu um grande número de publicações nacionais, todas de cunho educacional, em que as histórias em quadrinhos eram de adaptações de clássicos da literatura mundial e brasileira. Em 1948 Aizen lançou a *Edição Maravilhosa*.



Fig. 12. Edições Maravilhosas (JÚNIOR, 2004, P.273).

GONÇALO JÚNIOR disserta sobre a trajetória das Edições Maravilhosas da EBAL:

(...) Nos primeiros números, a revista circulou em formato menor, próximo ao do livro de bolso. Depois, cresceu para o formato chamado de Comic Book ou formato americano (metade do tablóide). Por 23 números, *Edição Maravilhosa* trouxe apenas autores estrangeiros. A revista já havia completado seu primeiro aniversário quando, durante uma visita à editora, o escritor e sociólogo pernambucano Gilberto Freyre, então deputado federal, sugeriu a Aizen que adaptasse também obras brasileiras. O editor gostou da idéia e encomendou a primeira ao haitiano naturalizado brasileiro André Lê Blanc. Na edição 24, saiu o Guarani, de José de Alencar. A versão do texto foi feita pela esposa do desenhista Elvira Lê Blanc. E, assim, *Edição Maravilhosa* começou a se transformar na mais comentada revista da EBAL. Inicialmente, por questões econômicas, Aizen trabalhou com obras de domínio público. Mas logo cedeu aos autores contemporâneos. O escritor baiano Jorge Amado teve três de seus romances que retratavam a Bahia nos anos 20 e 30 incluídos na coleção (*Terras do sem fim, São Jorge dos Ilhéus e Mar Morto*). Outros escritores adaptados para os quadrinhos durante a década de 1950 foram José Lins do Rego (*Menino do Engenho, Doidinho, Bangüê e Cangaceiros*), Graça Aranha (*Canaã*), Júlio Dinis (*A morgadinha dos Canaviais*) e até a resistente Dinah Silveira de Queiroz (*A muralha*), entre outros. (JÚNIOR, 2004, P. 123).

A linha editorial que a EBAL impôs para as produções nacionais se mostrou frágil ao longo do tempo. Na época em que foram realizadas as *Edições Maravilhosas* e outras publicações de cunho educacional e até religioso como a *Série Sagrada*, nem sempre a revista conseguia cobrir os próprios custos, o que era amenizado pelas vendas das publicações de *comics* e pelo subsídio no preço do papel que o governo federal oferecia às editoras. A questão é que a idéia de gerar material nacional não era para criar um público leitor, mas para mostrar que os quadrinhos podem servir para informar e educar o leitor.

Aizen e os editores da época erraram, porém, na forma de encarar os quadrinhos nacionais. Nos Estados Unidos e Europa, o autor de quadrinhos sempre esteve ligado ao processo de produção das histórias em quadrinhos. Foram criados personagens, histórias e narrativas próprias para os quadrinhos. Aqui no Brasil se formaram grandes desenhistas, mas nem sempre grandes Quadrinistas. Adaptar uma história literária, com grande engessamento criativo, já que existia um preconceito crônico em relação às adaptações e a censura que os meios de comunicação em geral passavam na época, propiciaram adaptações medíocres e incapazes de cativar leitores como poderiam caso fossem histórias em quadrinhos com história e personagem pensados para os quadrinhos. A falta de investimento na criação e

a profissionalização do autor de quadrinhos e o investimento apenas em letristas e desenhistas retocadores das histórias originais americanas resultaram no panorama atual das histórias em quadrinhos, da qual temos uma série de lançamentos de revistas origem estrangeira em bancas e praticamente nenhum lançamento de revista nacional.

O interessante é que o investimento à longo prazo em produções nacionais geram lucros duradouros e muito acima do que obtidos na mera importação de material. Prova é que todas as editoras citadas por GONÇALO JÚNIOR, que vendiam milhões de histórias em quadrinhos, a maioria hoje não existe mais, enquanto que projeto de autores nacionais que tiveram investimento, insistência e trabalho, se mantém vivos até hoje. Um exemplo é o Maurício de Souza, que em 1959 criou uma série de tiras em quadrinhos com um cãozinho e seu dono, Bidu e Franjinha, publicando na Folha da Manhã, atual Folha de São Paulo.

A seguir segue a carreira de sucesso de Maurício de Souza frente aos quadrinhos nacionais



Fig. 13 Capa da Revista Bidu, de Maurício de Souza (JÚNIOR, 2004, encarte).

Nos anos seguintes, Mauricio criaria outras tiras de jornal – Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho – e páginas tipo tablóide para publicação semanal - Horácio, Raposão, Astronauta - que invadiram dezenas de publicações durante 10 anos. Para a distribuição desse material, Mauricio criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de 200 jornais ao fim de uma década. Daí chegou o tempo das revistas de banca. Foi em 1970, quando Mônica foi lançada já com tiragem de 200 mil exemplares. Foi seguida, dois anos depois, pela revista Cebolinha e nos anos seguintes pelas publicações do Chico Bento, Cascão, Magali, Pelezinho e outras. Durante esses anos todos, Mauricio desenvolveu um sistema de trabalho em equipe que possibilitou, também, sua entrada no licenciamento de produtos. Seus trabalhos começaram a ser conhecidos no exterior e em diversos países surgiram revistas com a Turma da Mônica. (www.turmadamonica.com.br/mauricio/historic.htm)

Outro artista que fez muito sucesso no Brasil, contrariando a escassez de produção e publicação nacional foi o Ziraldo Alves Pinto. Em 1960, O Pererê, foi a primeira revista totalmente feita no Brasil. O interessante é que esta foi pioneira na crítica positiva das histórias em quadrinhos. Segundo GONÇALO JÚNIOR, “críticos de quadrinhos e intelectuais a saudaram como um exemplo sadio de brasilidade e de vida inteligente nos quadrinhos, que deveria ser copiado por todos os editores”.(JÚNIOR, 2004, P.327).



Fig. 14 Capa da Revista Pererê, de Ziraldo (JÚNIOR, 2004, P. 318).

Outras exceções que os autores das histórias em quadrinhos conseguiram um relativo sucesso foi a *Primeira Exposição Internacional de História em Quadrinhos* em 18 de Junho 1951, realizada pelos artistas Jayme Cortez, Miguel Penteadó, Reinaldo de Oliveira, Silas Roberg e Álvaro de Moya que relembrou no livro que comemorou os 50 anos da exposição a ousada proposta:



fig 15. Ilustração de Alberto Pessoa (MOYA, 2001, P.32).

Este evento, realizado no Centro Israelita, no bairro do Bom Retiro, teve três pontos importantes: O convencimento de artistas e diretores de museus como Pietro e Lina Bardi (que havia recusado esta mesma exposição no MASP), a fundação da *Associação de Desenhistas de São Paulo* e o pioneirismo em tratar as histórias em quadrinhos como um legítimo veículo de arte. Originais de Alex Raymond, Milton Caniff, Al Capp e Hal Foster faziam parte da exposição. Esse contato com os originais de grandes artistas da arte seqüencial resultou em uma conscientização dos quadrinistas daquela época, que procuraram aprender e se profissionalizar nas especialidades das histórias em quadrinhos, tais como narrativa, roteiros e desenhos.

WALDOMIRO VERGUEIRO disserta sobre a contribuição dessa exposição para as histórias em quadrinhos no Brasil:

Essa primeira exposição representou o estopim do interesse pelas histórias em quadrinhos no país – alguns de seus organizadores mais tarde se dedicaram ao gênero de forma mais sistemática. Álvaro de Moya foi o grande destaque como autor de diversos livros sobre Quadrinhos e uma extensa produção jornalística, enquanto Jayme Cortez, Reinaldo Oliveira, Syllas Roberg e Miguel Penteadado enveredaram-se para a área de criação de Quadrinhos e de produção editorial. Nos anos seguintes, vários deles continuaram ligados a eventos sobre Quadrinhos e organizaram a participação do país no Congresso Internacional de Lucca, colaborando na organização da exposição de histórias em quadrinhos do Museu de Arte de São Paulo (MASP), realizada em 1970, incentivando a fundação da Associação Paulista de Desenhistas e procurando abrir caminhos para a produção brasileira (LUYTEN (Org.), 2005, P.19-20).

Outra iniciativa, com sucesso efêmero, foi a Editora Outubro, que contou com artistas do porte de Nico Rosso, Sérgio Lima, Aylton Thomaz, Juarez Odilon, Júlio Shimamoto, Lírio Aragão, Flávio Colin, Getúlio Delphim, Gutemberg Monteiro, Gedeone Malagola, Jorge Scudelari, José Lanzellotti, João Batista Queiroz, Manoel Ferreira, Orlando Pizzi, Luiz Saidenberg, Isomar Guilherme, Waldir Igayara de Souza, José Bento, Almir Bortolassi, Wilson Fernandes, Inácio Justo, Antônio Duarte, Paulo Hamasaki, Maurício de Souza e Eduardo Barbosa. Contou ainda com os roteiristas Hélio Porto, Cláudio de Souza e Waldir Wey. (JÚNIOR, 2004, P. 314). Apesar do grande nacionalismo, colocando em suas revistas uma tarja verde amarela com a frase “TOTALMENTE ESCRITA E DESENHADA NO BRASIL”, os conteúdos das histórias eram baseados nas histórias em quadrinhos de terror americanos da EC Comics que fizeram muito sucesso no Brasil, mas acabaram não sendo mais publicadas no país de origem devido ao código de ética americano que acabou por boicotar histórias com alto teor de violência. Em outras palavras, a Editora Outubro produzia histórias e desenhava com influência americana, o que não conseguia cativar um bom público, já que as próprias histórias da EC Comics tinham uma qualidade de gosto duvidoso. A única publicação que fugiu do lugar comum dos quadrinhos de terror foi *O Bidu* de Maurício de Souza.

Não foram só os comics que tiveram influência nos Quadrinistas brasileiros. O Mangá surgiu nas décadas de 70 e 80 timidamente, mas com influências em muitos desenhistas que ingressaram mais tarde nos Estúdios Disney e Maurício de Souza. A maior representante na criação de Mangás Brasileiros foi a

editora Edrel, que publicou entre 1970 e 1980 trabalhos com influência oriental. A Grafipar também lançou Mangás e uma nova safra de autores, entre eles Mozart Couto, Watson Portela, Rodval Matias, Roberto Kussumoto, Franco de Rosa, Sebastião Seabra, Maurício Veneza, Itamar Gonçalves, Bonini e tantos mais.



fig. 16. Cláudio Seto, da Editora Edrel na Exposição de HQ no MASP 1970
(<http://www.alanmooresenhordocaos.hpg.ig.com.br/entrevistas152.htm> - 2006)

Depois de seu fechamento das duas editoras, o mangá voltaria a ser pensado e produzido por artistas brasileiros somente na década de 90, com Marcelo Cassaro, Érika Awano, Alexandre Nagado, Eduardo Francisco e até com Mozart Couto, desenhista realista que se aventurou no mercado oriental.

O grande impulso de criatividade na área dos Quadrinhos se deu nas tiras. O cartunista Henfil deu início a tradição do formato "tira" com seus personagens *Graúna* e *Os Fradinhos*. Foi nesse formato de tira que estrearam os personagens de Maurício de Souza, criador da Turma da Mônica ainda no fim de 1959. Só mais tarde suas histórias passaram a ser publicadas em revistas, primeiro pela Editora Abril, de Roberto Civita e depois pela Editora Globo, de Roberto Marinho. Outro fator que ajudou na divulgação das tiras de diversos artistas foi o golpe militar. O inconformismo dos artistas resultou, no dia 26 de julho de 1969 na publicação *O Pasquim*. Recheado de charges e tiras políticas, este talvez tenha sido o marco

dos autores dos Quadrinhos, já que era o mais influente jornal de oposição militar brasileira. Entre os líderes do Jornal, podemos destacar Ziraldo, Millôr Fernandes, Jaguar, Fortuna Prósperi, Claudius entre outros. O jornal chegou a ter uma tiragem de 200 mil exemplares antes de ter a sua redação inteira presa após sátira do quadro célebre de Dom Pedro às margens do Ipiranga. Mesmo assim, com colaborações de artistas como Chico Buarque, Antônio Callado entre outros, o Pasquim durou até 1991.



fig. 17. Desenhos do Henfil (<http://sampa3.prod.am.sp.gov.br/ccsp/gibiteca/henfil.htm>)



fig. 18. Capa do Pasquim (PESSOA - Acervo – 2005)

Nos anos 70, com a contracultura e a descoberta das histórias em quadrinhos underground de Robert Crumb e a *Metal Hurlant* de Moebius e Druilett, as histórias em quadrinhos no Brasil encontraram um caminho que até então não se havia pensado ou ao menos, não realizado de maneira intensa como o foi a partir desta década: As revistas independentes.

ÁLVARO DE MOYA comenta algumas publicações importantes que ocorreram nos quadrinhos nesta época:

(...) Em 1975, na França, surgiu a revista *Metal Hurlant*. Nesta publicação, o artista Jean Giraud, adotou o pseudônimo de Moebius. No ano seguinte, o italiano Milo Manara abandona os *Fumetti* eróticos e inicia uma carreira importante, ligando-se a Hugo Pratt, Fellini e Jodorowsky. Surge, nas Tiras americanas diárias, em jornais, no ano de 1978, um dos maiores sucessos comerciais do gênero: o *Garfield*.

Nesse ano foi lançado o livro "Um Contrato com Deus", que se tornou o acontecimento mais importante dos Quadrinhos na década. Quando o editor ligou para o autor e perguntou o que era aquilo, recebeu a resposta inventada na hora: "É uma *Graphic Novel*!" Foi assim que o gênio Will Eisner criou um novo estilo e abriu caminho para o futuro dos Comics. Também em 1978, Hollywood apostou numa super (literalmente) produção enfocando um personagem dos Quadrinhos, Super-Homem, iniciando uma série de filmes com ídolos dos Comics, com grande sucesso nas bilheterias. (MOYA, documento em html - <http://www.abigraf.org.br/index.aspx?MD=9> - 2005)

Longe do lugar comum de super heróis, essas histórias tinham um caráter experimental e contestavam a política, a sociedade e tudo aquilo que fosse considerado hipócrita pelos autores de quadrinhos. Aliás, vale ressaltar que a partir deste momento a palavra autor de quadrinhos ou a palavra quadrinista, creditada a Adolfo Aizen, editor da EBAL, tinha uma conotação cada vez mais intensa e significativa no meio intelectual não só brasileiro, mas em um contexto mundial. A variedade de histórias e propostas, a experimentação de traços e poéticas, a própria ousadia das diagramações realizadas em pequenas tiragens e em máquinas de fotocópias, a informalidade da distribuição tornaram o *udigrudi*, como foi batizado este movimento, o primeiro levante intelectual de quadrinistas no Brasil.

As Universidades possuem um papel fundamental nesse novo momento dos quadrinhos brasileiros. A revista *Grilus*, do Diretório Acadêmico da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, publicou em 1973 as tiras do personagem *Rango*, de Edgar Vasques. Na Universidade de São Paulo, duas revistas

foram fundamentais para a geração dos anos 80: a revista *O Balão* foi fundada por alunos da Faculdade de Arquitetura – FAU e da Escola de Comunicação e Artes – ECA: os irmãos gêmeos Paulo e Chico Caruso, Luiz Gê, Laerte Coutinho entre outros e a revista *Quadreca*, que surge como atividade prática e laboratorial da matéria História em Quadrinhos da ECA.



fig. 19 e 20. Capas da revista *Quadreca* 01 e a Edição Atual 14

((<http://www.eca.usp.br/prof/mylene/alunos/sites99/quadreca/histq/origq/quad1.htm> e <http://quadreca.8k.com/>)

Apesar da curta duração, a importância da revista *O Balão* reside na geração que surgiu e colocou os quadrinhos na vanguarda artística dos anos 80. Angeli, Glauco e Laerte estabeleceram o underground no Brasil com a fundação da Editora *Circo* e a revista *Chiclete com Banana*. Já a revista *Quadreca*, iniciada em 1977, continua até hoje publicando trabalhos de alunos e artistas do circuito underground brasileiro. Entre os seus editores, podemos destacar os Professores Antônio Luiz Cagnin, João Gualberto Costa (Gual) e José Alberto Lovedro (Jal), Sônia Luyten.

Acerca do conteúdo da produção de histórias em quadrinhos, principalmente das tiras, EDGAR VASQUES tem importante comentário:

As tiras de quadrinhos brasileiras têm diferenças importantes das tiras americanas e européias: a primeira é que além de contar histórias dos respectivos personagens, contam também (em maior ou menor grau) a história do país. Quer dizer, as tiras brasileiras costumam ter um personagem a mais: o Brasil. Além disso, a tira brasileira não tem herói, só anti-herói. (VASQUES, 2005, P.07).



fig. 21. Personagem Rango – de Edgar Vasques (VASQUES - 2005)

Nos anos 80, a revista chiclete com banana foi o grande ícone do conceito estabelecido por Edgar Vasques. Pode-se dizer que Laerte e Angeli agregaram aos elementos da contracultura o movimento punk daquele momento.

NADILSON MANOEL DA SILVA, que em seu livro *Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos* analisa em especial as revistas chiclete com banana. Segue comentário sobre a revista:

A chiclete com banana inseriu-se no debate sobre a cultura urbana brasileira dos anos 80, questionando modismos e apontando contradições de comportamentos estereotipados, de tipos que representam papéis desconcertados da realidade que os cerca. Dessa maneira, Angeli insere-se como uma crítica a esses conteúdos, trabalhando as demandas de seu público num momento bastante peculiar da história em quadrinhos brasileira. A política foi alvo de críticas freqüentes, o que se relacionava ao novo momento político, a “Nova República”, em que foi frustrada a tentativa de eleições diretas para presidente e, de acordo com interpretação da revista, os políticos permaneceram os mesmos. Portanto, a chiclete com banana discute essas questões de uma maneira que aponta para quanto nada mudou e tudo permaneceu a mesma

“merda”. Essa perspectiva mostrou-se maniqueísta, aproximando-se daquela encontrada em determinadas tribos urbanas. As personagens representam a identidade da revista apesar de esta se compor de outras partes e desenhos de outros autores. A personagem que mais se destacou durante toda a história da revista foi Bob Cuspe, que é objeto de muita simpatia do autor. Sua visão de mundo, num determinado momento, prevaleceu diante das outras personagens, conectando-se as outras seções e temas da revista como a política. (SILVA, 2002, P.132).



fig. 22. Chiclete com Banana

(http://rapaduradoeudes.blogspot.com/2005_11_13_rapaduradoeudes_archive.html- 2005)

Apesar da revista fazer sucesso até hoje entre colecionadores, os problemas econômicos e os altos custos gráficos resultaram na extinção da editora *Circo* no início da década de 90. Aliás, o grande entrave da regularidade da produção nacional sempre se deu aos altos custos de impressão e distribuição. Nem sempre as revistas eram distribuídas com eficácia, gerando grandes cargas de encalhes. Além disso, os custos de papel e impressão sempre foram altos no país.

Vale salientar que a década de 80 trouxe trabalhos com inovações artísticas, narrativas e textos que até então o público não conhecia. Os personagens começaram a ter mais densidade psicológica e inclusive os super heróis americanos apresentaram uma nova face que os leitores não conheciam.

ÁLVARO DE MOYA comenta algumas das criações desta década:

(...) Em 1980, Art Spiegelman ganha o Prêmio Pulitzer de Literatura com a obra "Maus". A Itália se faz presente nesse ano com o surgimento de dois artistas insólitos: Paziienza e Mattioli. No ano seguinte, o italiano Tamburini lança Ranxerox. Na Espanha, Segrelles pinta "El Eternauta" e a dupla Bernet e Abuli cria "Torpedo 36". A Argélia edita a revista Pango.

Os latinos Aragonés, com "Groo", e os irmãos Hernández, com "Love and Rockets", invadem os EUA em 1982, mesmo ano em que, na Itália, Vittorio Giardino cria o detetive judeu "Max Fridman" e o editor Sergio Bonelli lança "Martin Mysterè". No ano seguinte, aparece uma das melhores Tiras de jornais de todos os tempos: "Calvin", de Bill Watterson, que, infelizmente, há poucos anos, findou por decisão de seu criador.

Em 1984, dois amigos, num ônibus, tirando sarro, bolaram uma historieta absurda: "Tartarugas Ninjas". Peter Laird e Kevin Eastman ficaram milionários e o último realizou um sonho: comprou os direitos de "Heavy Metal", versão americana da "Metal Hurlant". No mesmo ano, o inglês Alan Moore escreve "O Monstro do Pântano". O ano seguinte seria um dos mais importantes: De Matteis e Jon Muth introduzem a cor de forma revolucionária em "Moonshadow". Porém, é Frank Miller que muda os Comics no mundo com a versão de Batman em "O Cavaleiro das Trevas". E o escritor Neil Gaiman eleva os textos ao nível de literatura com a versão de Sandman.

O emigrado Enki Bilal, na França, em 1986, faz ilustrações deslumbrantes em "A Mulher Enigma". O mesmo ano revela o japonês Katsuhiro Otomo, com "Akira", depois em animação, prevendo o domínio nipônico com os mangás e animés. A editora Bonelli descobre o sucesso com "Dylan Dog". No ano seguinte, a influência japonesa se faz sentir em "Lobo Solitário", de Koike e Kojima, e na releitura de Frank Miller em "Ronin". A exuberante "Druuna" excita o mundo, nos desenhos de Serpieri - uma italiana calcada no bumbum das brasileiras, segundo o autor. "Hellblazer" vive a violência criada por Delano e Ridgeway.

No ano seguinte, os super-heróis são dissecados numa graphic novel inovadora que os coloca em crise no mundo real. Nunca mais serão os mesmos de "Watchmen", de Alan Moore e Gibbons. Alan Moore já tinha reeditado uma obra sua feita na Inglaterra, antes de trabalhar para os Estados Unidos. Trata-se de "V de Vingança". No ano seguinte, o mesmo autor, com desenhos de Brian Bolland, faria outra obra-prima usando o personagem Batman, mas destacando o Coringa: "A Piada Mortal". O mesmo Homem-Morcego estrelaria "Asilo Arkham", escrito por Grant Morrison e desenhado por David McKean. Ilustrações lindíssimas de McKean para "Orquídea Negra", escrita por Neil Gaiman. (MOYA, documento em html - <http://www.abigraf.org.br/index.aspx?MD=9-2005>)

Com o advento da informática, porém, as produções dos autores de quadrinhos no Brasil sofreram uma revolução.

O marco da informática nas histórias em quadrinhos no mundo se deu em 1984 com a HQ *Shatter*, criada pelo Norte Americano Mike Saenz, em Apple Macintosh, com o uso dos softwares Comic Works e Macplaymat. O mesmo Saenz iria produzir em 1987 a Graphic Novel *Crash*, com personagem *Homem de Ferro* da *Marvel Comics*. Totalmente desenhada pelo mouse, a HQ futurista causou polêmica por apresentar uma arte livre de lápis, nanquim e ecoline, materiais usados na época para realizar uma arte seqüencial. A DC Comics publicou logo em seguida a HQ *Batman – Digital Justice*, do artista multimídia Pepe Moreno, executado em um monitor de Macintosh II.

A solidificação do uso do computador como ferramenta de criação nos quadrinhos se deu com a criação da companhia *Image Comics*, em 1990. Formada, até então, pelos astros das companhias DC e Marvel Comics, *Todd Mcfarlane*, *Rob Liefeld*, *Erik Larsen*, *Jim Lee* e *Jim Valentino* realizaram uma verdadeira revolução gráfica no universo dos comics. Os desenhos continuaram sendo realizados a lápis e arte-finalizados à nanquim, porém a cor era gerada pelo computador. O papel e a qualidade da impressão também foram outro avanço. Produzido pela Olyoptics, o personagem principal da editora, *Spawn*, era colorido e tinha a sua separação de cores feitas no software Codd/Barrett. Os títulos de menores vendas eram coloridos pelo estúdio Digital Chameleon, usando o Adobe Photoshop. Com a queda das vendas de quadrinhos e o avanço da Adobe em programas gráficos, o Codd/Barrett foi substituído pelo Photoshop.

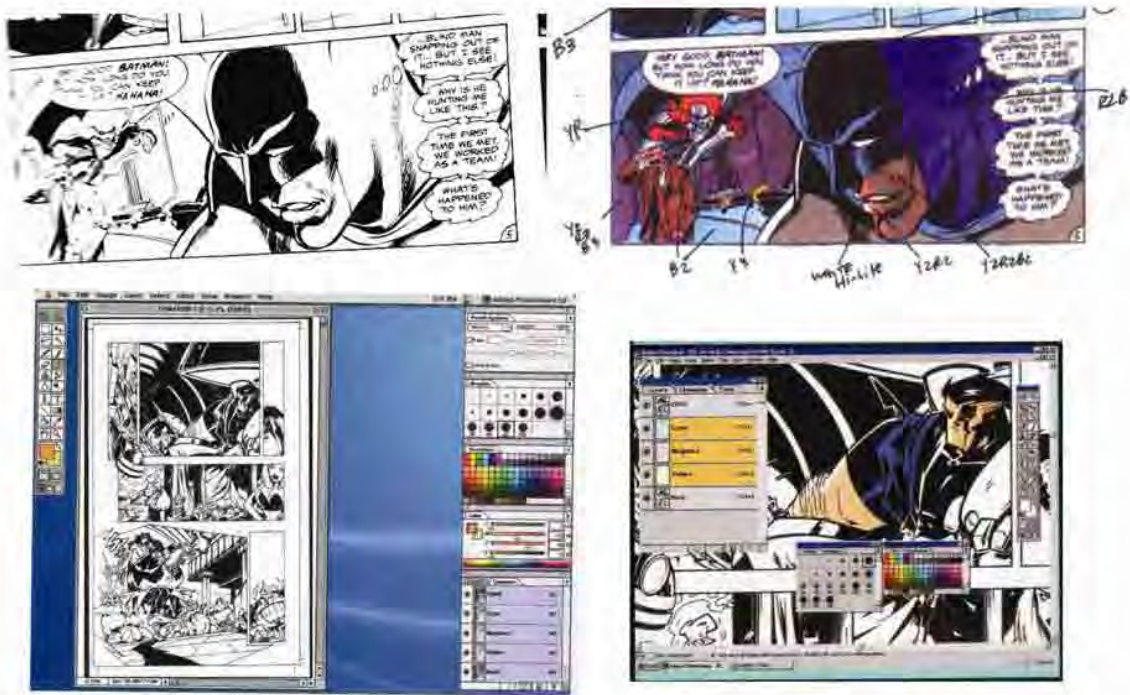


fig. 23. .(CHIARELLO, P.13, 2004, e BARROSO, P.51 – 2000. Os quadrinhos eram pintados com ecoline e arte-finalizados com Nanquim. Hoje, com o Uso do Tablet, caneta óptica que reproduz os efeitos de pincéis, lápis e outros materiais e softwares como Photoshop, Maia entre outros podemos realizar trabalhos com características únicas das mídias digitais.

No Brasil, o quadrinho digital surge na mesma época da Image Comics, pois coincide com o início da “exportação de desenhistas” brasileiros por meio de agentes para a Europa e EUA.

Sobre esse momento, FLÁVIO CALAZANS traça as características negativas da exportação de desenhistas:

Uma geração de desenhistas brasileiros aprendeu a desenhar imitando Batman e Capitão América. Uma agência local (Art Comics) conseguiu traduzir roteiros para serem desenhados aqui, porém o fez para que o desenhista apenas imitasse o estilo do desenhista cujo trabalho fosse modismo de momento na editora.

Estes desenhistas passam pela “experiência” de terem seus nomes latinos adulterados para que os poucos leitores a ler os créditos não se contentam em ver desenhos de “cucarrachas”, e assim diversos brasileiros tem a oportunidade de ter seus desenhos publicados no Brasil, ocultos sob pseudônimos e despercebidos, sem destaque ou incentivo, nas revistinhas de super-heróis da editora Abril. Assim Deodato Borges Filho torna-se um Mike Deodato, Benedito Nascimento em Joe Bennet, Rogério Cruz em Roger Cruz e outros.

Seguindo rigorosamente os roteiros, sem espaço para desenvolver estilo próprio, recebem instruções para copiar este ou aquele desenhista americano, mudando de estilo

conforme a necessidade do editor em uma HQ comercial ao extremo. (CALAZANS, 1997, P. 167).



fig. 24 e 25. Ilustrações de Roger Cruz e Mike Deodato para o Mercado Americano (<http://www.rogercruz.com.br/#> e <http://www.planetaesbornia.com.br/mikedeodato/page/universodc/galeriaunidc.htm>)

O 1º trabalho usando o computador como ferramenta de pintura é o *Quebra-Queixo*, de *Marcelo Campos*, com a colorização é de *Alexandre Jubran*. Vale destacar que o início da informática nos quadrinhos vem com a formação do estúdio-escola *Fábrica de Quadrinhos* em São Paulo, com os fundadores *Otávio Cariello*, *Marcelo Campos*, *Rogério Vilela*, *Roger Cruz* e *Jotapê Martins*.



fig. 26 – *Quebra Queixo* de Marcelo Campos e Alexandre Jubran (PESSOA- Acervo – 2006)

Com o surgimento da *Tablet* – caneta óptica que desenha sobre uma superfície e o resultado aparece diretamente na tela do computador – algum artista já estão optando por realizar todo o trabalho, desde dos esboços até a cor final, no próprio computador.

Com o advento da Internet, as Histórias em Quadrinhos, principalmente no Brasil, acabam migrando de maneira maciça para esta nova mídia, se tornando o segundo tipo de conteúdo mais visitado na Internet. As razões dessa migração são o baixo custo em relação aos quadrinhos feitos em gráfica, a gratuidade de alguns sites na construção de páginas para Internet, a ausência de limite de páginas, cores e

tratamentos gráficos que o custo da impressão impede e a própria vontade de descobrir uma nova mídia como a Internet.

Mestre em Artes Visuais, ANSELMO GIMENEZ MENDO disserta em seu tema história em quadrinhos: Impresso vs Web:

A disposição inicial aparente do autor de quadrinhos ao entrar em contato com o espaço de comunicação por redes de computação, representado pela Internet, foi a de usufruir do novo suporte como ferramenta de criação artística e também, principalmente, como poderoso meio de distribuição da produção. Muito do que encontramos na Web em relação à HQ trata-se da transposição de material concebido para o meio impresso e com poucas adaptações para o ambiente digital. Uma parceria menor da criação refere-se a trabalhos que utilizam recursos multimídia e de interação da Internet de forma a enriquecer a experiência do leitor. (MENDO, 2005)

O primeiro grande site de quadrinhos a fazer sucesso no Brasil foi o site *www.cyberComics.com.br*, um portal de quadrinhos que reuniu os principais nomes do quadrinho nacional. Fábio Zimbres, Lourenço Mutarelli, MZK entre outros participaram do projeto que dura até hoje, porém sem atualizações, apenas com o site do ar. O segundo site a fazer sucesso e estabelecer personagens no cenário Brasileiro, algo que até então somente Maurício de Souza com *Turma da Mônica* e Ziraldo com *Pererê* haviam realizado, foi *www.comborangers.com.br* de Fábio Yabu. Personagem que inicialmente eram paródias de seriados de animes japoneses acabou por gerar personalidade e estilo próprios, acarretando fãs – o site chegou a ter um fã clube de aproximadamente 30.000 integrantes – e gerando uma revista própria, que durou apenas 1 ano. Mesmo assim, Combo Rangers é considerado o principal quadrinho nacional da década de 90.





fig. 26 e 27. Logo do site CyberComics e Capa da Revista Combo Rangers, de Fábio Yabu
(<http://www.terra.com.br/cybercomix/> e <http://www2.uol.com.br/comboringers/>)

Vale ressaltar que existe uma diferença em relação à tecnologia do Cyber Comics e Combo Rangers. O primeiro site possuía um grande número de integrantes oriundos da mídia impressa e ficava clara a falta de adaptação dos quadrinhos para uma mídia eletrônica. A falta de leitura e a narrativa prejudicada – na mídia impressa, as páginas são desenhadas em formato vertical, enquanto para Internet é necessário desenhar no formato horizontal. Já o segundo site foi totalmente planejado para a mídia eletrônica. Além disso, foi utilizada uma tecnologia extremamente nova na época: o software Macromedia Flash, um programa que realiza sites, elementos gráficos e pequenas animações. Curiosamente os Quadrinhos se adaptaram muito bem às pequenas animações que o flash proporciona, resultando em um novo termo para os quadrinhos voltados para a internet: o Web Comics.

Considerando as novas tecnologias e estabelecendo a relação HQ Impressa x Web Comics, ANSELMO GIMENEZ MENDO ressalta que:

(...) Quanto mais a HQ evolui dentro do meio eletrônico, acrescentando novos valores às linguagens (games, animação e a própria Internet), mais caminhamos na direção de um grande distanciamento entre HQ no papel e digital. Os quadrinhos eletrônicos, que se confundem com as páginas impressas por sua semelhança gráfica e narrativa, mantêm próximos dos quadrinhos tradicionais. Quando vamos além, as histórias na Internet – ricas em recursos extras de linguagem – aproximam-se cada vez mais de linguagens muitas vezes lúdicos-interativas (como nos jogos eletrônicos) e com movimento (como nos desenhos animados). (MENDO, 2005)

Atualmente existe uma editora digital que publica aproximadamente 300 autores diferentes no universo dos quadrinhos: A *Editora Nona Arte*, de André Diniz e Antônio Eller. Criada em 1995, “a editora de dois funcionários” já ganhou prêmio *HQ MIX* de melhor editora junto à editora *Panini* – Multinacional que trabalha com Quadrinhos impressos e licenciados da Marvel e DC Comics.



fig. 28. Logo do site Nona Arte, de André Diniz e Antônio Eder(<http://www.nonaarte.com.br>)

Os Web Comics ou HQtrônicas, como sugere o pesquisador e Quadrinista Edgar Franco, vem proporcionando o surgimento de novos artistas e a independência do artista em relação ao editor. Aqui no Brasil ainda não existe um site de quadrinhos que remunera os seus colaboradores, porém nos EUA já existem portais de conteúdo de histórias em quadrinhos em que o autor publica seu trabalho e recebe por acesso do internauta. Um dos sites que possui este mecanismo é o *www.moderntales.com*. Criado em 1997, o site publica séries de artistas e gêneros variados. O internauta, caso queira todo o conteúdo da HQ escolhida por ele, precisa pagar uma determinada quantia por cartão de crédito. O Quadrinista acaba por ser completamente independente, apenas realizando o seu trabalho sem impedimento criativo de

editoras ou profissionais pouco envolvidos na arte sequencial. Entre os artistas envolvidos neste projeto, podemos citar os Quadrinistas Will Eisner e Gene Yang.



fig. 29 e 30. *Monkey King* de Gene Yang e *John Law* de Will Eisner (<http://www.moderntales.com>)

Estes dois últimos artistas citados possuem forte relação com a educação. Will Eisner (1917 – 2005), criador do personagem *Spirit* em 1940 e teve seu último trabalho como escritor da série *John Law*, pela *Modern Tales*, resolveu, após ter servido a 2ª Guerra Mundial, realizar um trabalho voltado para quadrinhos educacionais. O público alvo eram escolas e empresas que realizam educação voltada principalmente para segurança do trabalho. Gene Yang, criador da série *Chinese Boy* pela mesma editora de Will Eisner, realizou a sua dissertação de Mestrado pela Universidade de Pittsburgh com o tema *Quadrinhos na Educação*, construindo séries animadas no software macromedia flash contendo o ensino de matemática em cada episódio.

No Brasil temos ações semelhantes em relação a quadrinhos na educação e a informática. Edgar Franco foi um dos pioneiros a falar sobre Quadrinhos e informática em sua dissertação de mestrado e seu trabalho equivalente, um Web Comics realizado no software macromedia flash. Silvia Amélia Bim, pesquisadora e escritora da dissertação *HagáQuê Editor de História em Quadrinhos* foi, juntamente com Edgar, uma das primeiras a falar sobre os quadrinhos e informática, só que ela disserta sobre os quadrinhos como ferramenta de ensino não só enquanto instrumento de leitura, algo que a maioria das

dissertações defendem, mas como meio de produção e aprendizado, através do software desenvolvido por Sílvia como trabalho equivalente.

A únicas exceções no mercado impresso foram com as histórias em quadrinhos influenciadas pelo mangá, denominação dada a Arte Seqüencial Japonesa.

Holy Avenger, de Marcelo Cassaro, Erika Awano e Ricardo Riamonde, foi publicada pela Editora Talismã e durou 40 edições. O curioso é que, diferente das edições dos comics, em que as histórias e personagens sempre possuem uma continuação, a *Holy Avenger* teve começo, meio e fim. A revista terminou a história na 40ª edição. Não foram problemas de vendas que cancelaram a revista. Pode-se dizer que a *Holy Avenger* foi o primeiro sucesso editorial brasileiro no segmento das histórias em quadrinhos juvenis, em que foi priorizado o autor de quadrinhos e não a mera reprodução de estereótipos dos quadrinhos japoneses.



fig. 31. *Holy Avenger* de Marcelo Cassaro e Érika Awano (LUYTEN (Org.), 2005, P.99)

Érika Awano comenta sobre o mercado editorial e sobre a circulação da Holy Avenger, que considera uma exceção de público e circulação:

Exceção: falta no mercado editorial brasileiro interesse em promover os quadrinhos nacionais; promover não só no sentido de publicar, mas também no de investir, acreditar e fazer do quadrinho um produto digno de credibilidade. Foi o que aconteceu com a revista Holy Avenger, que se manteve no vermelho por quase um ano, quando finalmente ganhou a confiança dos leitores. Não vejo que essa atitude das empresas seja resultado de má fé ou carregada de qualquer conotação preconceituosa, mas resultado de uma visão objetiva demais. Afinal, o material estrangeiro é mais barato que o nacional e há a garantia da manutenção dos prazos, fundamental para o sucesso e na qualidade de um periódico. Outro ponto importante é a não – existência de um mercado de quadrinhos nacionais, uma vez que poucos títulos não sustentam um mercado. No caso dos mangás brasileiros, o número de títulos se resume, nesses três anos, a basicamente uma revista de banca de jornal. Produzir quadrinhos e ser bem sucedido no Brasil, independente do gênero é uma exceção (e não regra). Um último ponto a ser destacado é que a iniciativa de se produzir Quadrinhos nacionais quase sempre parte de editoras menores – para as quais os títulos japoneses estão fora de alcance. Vale a pena destacar Talismã, co-responsável pelo sucesso Holy Avenger, uma vez que o final da história determina o final da revista e não o final da revista determina o final da história. (LUYTEN (Org.), 2005, P.97-98).

Marcelo Cassaro, criador da série, ainda publicou *Victory*, ao lado do artista Eduardo Francisco, Roger Cruz e Rod Reis no Brasil e mais tarde para o mercado Americano, através da *Image Comics*, editora essa que também publicou dois autores jovens que vem obtendo sucesso no Brasil e no exterior: Fábio Moon e Gabriel Bá. Os irmãos gêmeos, criadores do fanzine *Dez Pãezinhos* vem publicando regularmente *Graphic Novels* como autores ou co-autores. *Rolando*, *Crítica*, *O Girassol e a Lua*, *Rock in Roll* são obras que foram publicadas aqui e no exterior.

Detalhe: esses autores publicam e vendem o próprio trabalho. Negociam com editoras e se preciso, viajam para o exterior para divulgar o trabalho, não é raro vê-los em feiras de quadrinhos no Brasil e no Exterior. O sucesso deles pode ser atribuído ao profissionalismo e seriedade impostas na escolha que fizeram: a de ser autores de histórias em quadrinhos.

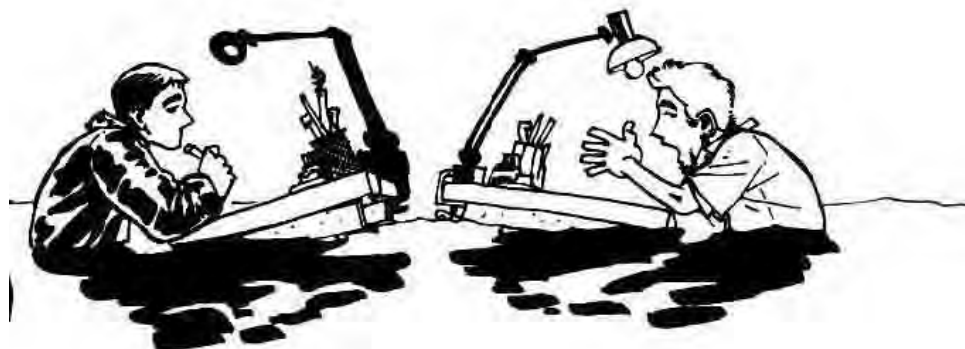


fig. 32. *Dez Pãezinhos* de Fábio Moon e Gabriel Bá (BÁ – 2004)

Por fim a Revista *FRONT* que se consolida como a publicação mais importante dos quadrinhos nacionais por reunir sempre em seus números a vanguarda da arte seqüencial nacional. Segue o editorial da revista em versão integral:

A Publicação *FRONT* tem um método de trabalho, alguns objetivos e uma linha editorial.

1 - O método de trabalho regular é a participação no e-groups, em que os temas das edições são debatidos, depois propostas de sinopses de roteiros e roteiros são debatidas. Alguns desenhistas escolhem sinopses propostas, outros desenvolvem seus próprios rascunhos e mandam. A proposta é que todos aprendam e desenvolvam seu trabalho neste relacionamento, mas ninguém é forçado a ficar submetendo seu trabalho para avaliação do grupo a cada novo passo. Cada um deve se trabalhar e trabalhar como se sentir confortável.

Há um grupo de editores e um conselho editorial. Os editores carregam o piano do fechamento físico da publicação, da seleção final e organização do material, diagramação, fotolito, etc. O conselho editorial, mais alguns integrantes do grupo que se interessarem em ver e opinar sobre as decisões finais feitas pelos editores. Este grupo tem sido variável. Incentivamos a rotatividade neste grupo, para termos várias opiniões. .

2 - Alguns Objetivos do Grupo de trabalho e do projeto *FRONT*:

Desenvolvimento de novos talentos e também clarificação dos caminhos para a HQ no futuro. Não acreditamos que um grande Quadrinista nasça pronto, nem que o processo de aprendizado tenha um final. Todos nós continuamos aprendendo. No e-grupo os membros podem e devem opinar acerca dos trabalhos alheios, desenhos, roteiros, etc.

3 - A FRONT tem uma linha editorial que busca fazer HQ adulta.

Esse quadrinho adulto não significa "proibido para menores", até por que "proibido para menores" geralmente não é adulto. O leitor "maduro" que buscamos, nesse sentido do termo, é um leitor que já leu muito, tanto quadrinhos quanto literatura convencional, e que tem a proposta de continuar a pensar e não atrofiar suas sinapses e emoções. Afinal, também sentimos com as sinapses e pensamos com as emoções.

Buscamos, para isso, fugir de uma série de lugares comuns que sentimos têm estagnado a HQ contemporânea:

- fugir do modelo de super-heróis de estética fascistóide e fetichista;
- fugir do modelo de underground burocraticamente feio, sujo, malvado e escatológico;
- fugir do erotismo light despropositado;
- fugir de um humor adolescente e machista.

Na execução dessa fuga, esperamos poder desbravar terrenos pouco explorados no Brasil, como por exemplo:

- fazer HQ que satisfaça leitores mais exigentes, maduros e de ambos os sexos;
- incentivar a variedade de estilos de desenho e de inventividade dos roteiros;
- ajudar a definir HQ como uma Arte com tanto potencial quanto cinema ou literatura.

Além disso, temos incentivado o desenvolvimento dos roteiros, em Hqs mais longas. Isto não significa "espichar" a história, ou fazer quadrinhos de página inteira, mas sim aprofundar o enredo e o desenvolvimento dos personagens e/ou da ação.

No FRONT-Livro, intercalamos Hqs mais longas com hqs mais curtas e textos ilustrados. As hqs mais longas tem tido até 21 e 25 páginas; na média 16 páginas. O tamanho mínimo para hq é 4 páginas. Trabalhamos em PB, de preferência apenas com traço sem meio tons, mas o meio tom e cinzas não são proibidos. Apenas tentamos manter a variedade de soluções gráficas. O tamanho de página é 15,5 cm X 22,5 cm (pode sangrar mais que isso).

FRONT é uma publicação no formato livro de 96 páginas, papel offset 90 grs, lombada quadrada, publicada trimestralmente pela Editora Via Lettera. (Extraído do site <http://www.fabricadequadrinhos.com.br/front/projeto/index.htm> - 2006)



fig. 32. Capa da Revista Front (PESSOA - Acervo 2005)

Vale ressaltar, que apesar de ter uma organização e proposta pioneira nas histórias em quadrinhos nacionais, trata-se de uma publicação da qual o autor não é remunerado pelas histórias em quadrinhos publicadas. Ou seja, é uma publicação que possui vícios do mercado editorial brasileiro, em que se compra direitos de publicação de comics e mangás a preços irrisórios e o autor brasileiro para publicar se vê na situação de ter seu trabalho publicado e não ganhar nenhum centavo por isso, apesar da revista, no caso a FRONT ser vendida à R\$ 31,00, bem acima da média de qualquer publicação de banca, em que o valor médio é de R\$ 7,00.

1.1 - Por que usar Quadrinhos na Educação Básica?

Com este cenário estabelecido, os quadrinhos são analisados da seguinte forma:

Segundo NADILSON MANOEL DA SILVA:

As histórias em quadrinhos trazem consigo uma marca bem forte que é o fato de serem um produto com identidade de cultura de massa. Essa característica traz várias implicações para o seu entendimento, tais como o tipo de relação que mantêm com seu público, seu processo de produção, distribuição e fruição. É a partir desse parâmetro de cultura de massa que os Quadrinhos devem ser compreendidos em nossa sociedade.” (SILVA, 2002, P.11).

Definindo quadrinhos como um produto de cultura de massa e propondo esta mídia para o uso em educação, WALDOMIRO VERGUEIRO opina:

Por representarem um meio de comunicação de vasto consumo e com conteúdo, até os dias de hoje, majoritariamente direcionado às crianças e jovens, as HQs cedo se tornaram objeto de restrição, condenadas por muitos pais e professores no mundo inteiro. De uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores. Pais e Mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras “mais profundas”, desviando-os assim de um amadurecimento “sadio e responsável”. (VERGUEIRO, 2003, P. 08).

Os Quadrinhos desde seu início possuem criações e personagens que se encontram no limite do estabelecido como “bons costumes”, imposto pelo senso comum da sociedade ocidental.

Já em 1895, o *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, publicado no sensacionalista *Sunday New York Journal*, apresenta uma irreverência e violência extremamente polêmicas, sendo alvo de críticas da sociedade conservadora americana. Em 1930, quadrinhos como o *Tijuana Bibles*, *Betty Boop*, entre outros, já traziam elementos do erotismo, sadismo, consumo de drogas e protesto político. Já na década de 60, Robert Crumb com o seu *Mr. Natural e Fritz the Cat* escancara e subverte a linguagem dos quadrinhos, tanto no conteúdo como em seus elementos estruturais como a narrativa, por exemplo. No Brasil, podemos considerar Carlos Zéfiro o precursor dos quadrinhos irreverentes, dotados de erotismo e conceitos diversos dos adotados pelas famílias brasileiras, tanto que foi apelidada de “Catecismos” a revista escrita e desenhada por ele.

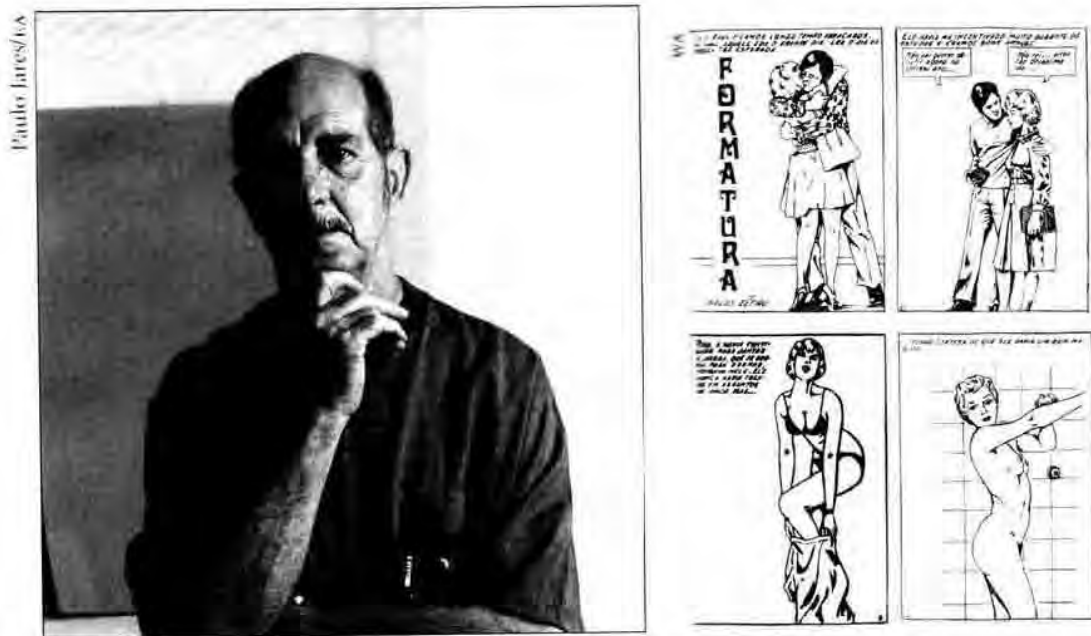


fig. 33. Carlos Zéfiro e seus “Catecismos” (JÚNIOR – 2004. P.321)

Nos anos 80 a revista *Chiclete com Banana*, comandada por Angeli, Laerte, Newton Foot, Fernando Gonzales entres outros, figura como a principal revista de quadrinhos que trata de temas polêmicos como drogas, sexo e protesto políticos e ideológicos.

Mesmo os quadrinhos de Super-Heróis, surgidos nos anos 40 foram alvo de censura da sociedade. Fredric Wertham, com o seu livro *Sedução dos Inocentes*, publicado em 1954, provocou na criação de um Comics Code que visava por limites na criação de personagens, histórias e até mesmo na estrutura gráfica dos quadrinhos.

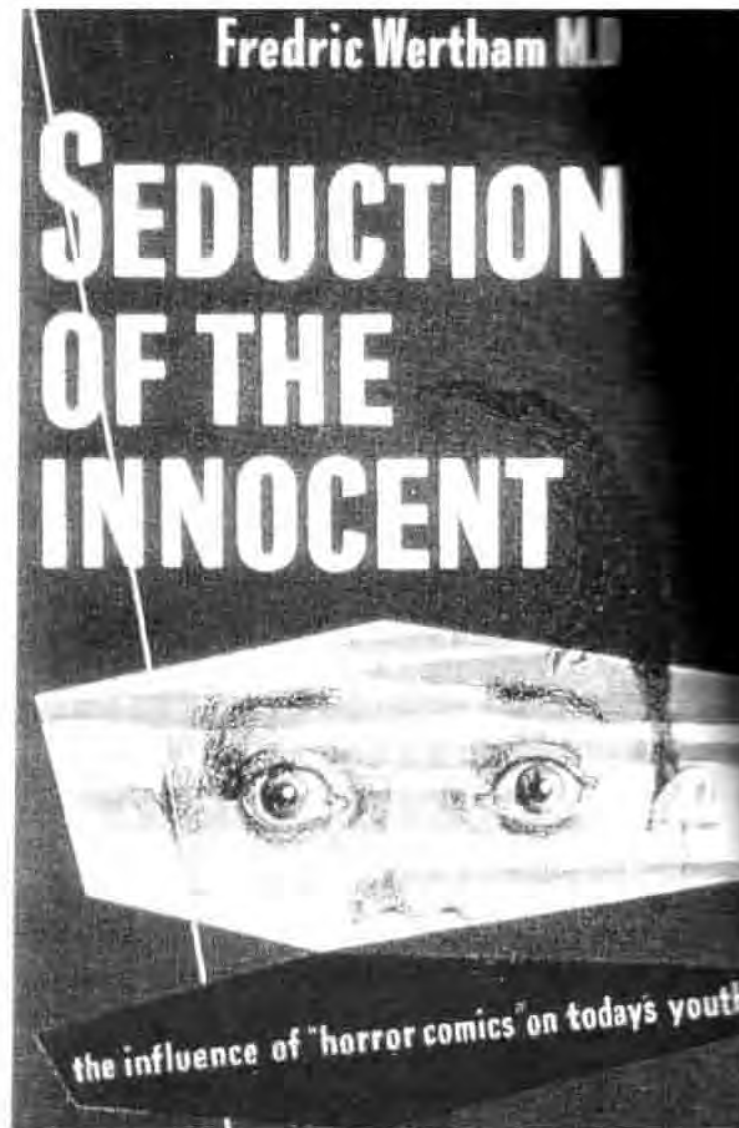


fig. 34. Seduction of Innocent, de Fredric Wertham (JÚNIOR – 2004. P.234)

Segundo WALDOMIRO VERGUEIRO, “as revistas de quadrinhos posteriores ao Comics Code caminharam decididamente para a mediocridade, passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pífias e sem grandes pretensões criativas, que realmente pouco contribuíram para o aprimoramento intelectual de seus leitores”.(VERGUEIRO, 2003, P. 13).

Aqui eu gostaria de colocar um questionamento: será que foi realmente um código de ética que colocou as histórias em quadrinhos na mediocridade ou apenas deixou exposta a falta de preparo destes artistas em escrever e realizar histórias baseadas em um conteúdo maior do que a eterna luta entre o bandido e mocinho?

WILL EISNER identifica o criador de quadrinhos como um dos responsáveis pela mediocridade com que muitas vezes os quadrinhos são encarados, independente do seu uso educacional ou apenas de entretenimento:

Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a arte sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. Creio que tanto o profissional como o crítico são responsáveis por isso.

Sem dúvida, a preocupação pedagógica séria ofereceria um clima melhor para a produção do conteúdo temático mais digno e para a expansão do gênero como um todo. Mas, a menos que os quadrinhos se ocupem de temas de maior importância, como podem esperar por exame intelectual sério?

Não basta que o trabalho seja de boa qualidade. (EISNER, 2000, P. 05).

As histórias em quadrinhos, assim como qualquer outra forma de manifestação artística, tem o potencial de despertar emoções, conhecimento e opiniões sobre a própria sociedade em que estamos inseridos. Os quadrinhos, porém, são diferentes de qualquer tipo de meio artístico de comunicação em massa, pois ele possui a leitura solitária, o envolvimento pessoal de cada leitor, proporcionando sentimentos únicos em cada aventura, texto ou desenho.

Quando analisamos as histórias em quadrinhos a partir das suas publicações, principalmente se focarmos revistas vendidas em bancas, vamos correr o risco de rotular esta arte de mídia medíocre, em que as histórias se baseiam ou em super-heróis extremamente musculosos ou adolescentes ultrapoderosos ou ainda heróis como cowboys, samurais ou caçadores que sempre estão brigando e tentando salvar o mundo das mesmas ameaças o tempo todo. Estes são quadrinhos dos quais possuem uma leitura superficial, sem reflexão ou temas que estejam em sintonia na nossa sociedade. Hoje, salvo exceção dos quadrinhos infantis de Maurício de Souza e Ziraldo, temos uma produção em histórias em quadrinhos muito pobre. Em bancas de jornal são os quadrinhos de Syndicates que são veiculados para o

público em geral, ou seja, quadrinhos sob a tutela de grandes marcas como Marvel (*Homem-Aranha, Hulk, X-men e etc.*), DC (*Superman, Batman, Liga da Justiça, etc.*), Image (*Spawn*), Bonelli (*Tex, Zagor, Martin Mystere, etc.*) mangás em geral (*Dragon Ball, Lobo Solitário, Cavaleiros do Zodíaco, Pokémon, entre outros*). A produção nacional, com exceção de Maurício e Ziraldo, é bastante esporádica, variando em publicação de fanzines, sites em Internet e Graphic Novels. É uma produção irregular, o que não permite que o autor reflita, melhore e ofereça uma produção intelectual consistente para o leitor.



fig. 35. A maioria das publicações do mercado editorial brasileiros são de Comics e Mangás de Marcas como Marvel Comics, DC Comics e Image Comics (PESSOA – Acervo – 2006.)

Como considerar o uso ou desuso desta mídia para a educação?

A análise deve começar por dissecar a estrutura do próprio quadrinho. Avaliar os elementos que propiciam aprendizado sejam eles técnicos, concretos e abstratos. Considerar o que de fato desperta o interesse do indivíduo na leitura desta mídia e qual o potencial que os quadrinhos têm na formação do leitor enquanto formador de opinião.

Talvez definindo estas questões em primeiro lugar e buscando as respectivas soluções, possamos então melhorar e dignificar a posição na qual as histórias em quadrinhos merecem estar, com autores e editores capazes de propiciar um meio de comunicação reflexivo e de forte teor artístico.

É importante frisar que o problema crônico das Histórias em Quadrinhos reside no conteúdo e não na estrutura da Arte Sequencial. Em muitas palestras que estive como espectador, muito se fala sobre desenhistas e praticamente nada sobre roteiristas e escritores de histórias em quadrinhos.

Um dos motivos pelos quais isso acontece é o fato de que praticamente todo mercado editorial brasileiro é formado por franqueadores das editoras japonesas e americanas. Para estes editores, é importante exaltar os desenhistas, pois além de gerar admiradores e quem sabe, futuros profissionais para o mercado de Comics e Mangás, não estimulam possíveis concorrências com o próprio produto, já que o roteirista tem por natureza, a aptidão em criar novos personagens e histórias. O desenhista nem sempre se incomoda em desenhar e trabalhar na criação de terceiros. Na verdade, para a maioria é uma honra trabalhar em personagens que liam na infância.

Em um depoimento do Professor, Cartunista e editor da revista *Quadreca* (1979) José Alberto Lovetro, o JAL, fica claro que não é a literatura, em um primeiro momento, que desperta o interesse do aluno no mundo dos quadrinhos:

Em cursos e Workshops que desenvolvi com alunos das mais diversas idades em várias cidades do país, descobri que o que move alguém a se interessar pelos quadrinhos, independente de idade e sexo é o encanto do desenho. Tanto as crianças como adultos gostam de ter o poder de criar uma imagem sobre um papel. Depois, vem a identificação com o personagem e a vontade de ler as suas aventuras. O impacto visual é sempre a “mola” que move a vontade de ler. (Apostila de História em Quadrinhos do Prof ° Carlos Morgani para o curso da escola Quanta – Academia de Artes, pg 02).

Para SÍLVIA AMÉLIA BIM, pesquisadora e escritora da dissertação *HagáQuê - Editor de história em quadrinhos* – as crianças acham atraentes as HQs pela “própria dinâmica psicológica da criança. Entre as necessidades da criança destaca-se, como fundamental, a do crescimento dos padrões físicos e mentais. Os contos e histórias possuem recursos poderosos para ativar o desenvolvimento psicológico da criança, capazes de estimular a imaginação infantil. O desenho tem um papel notável para despertar o interesse da criança.” (Documento em HTML apresentado no site www.nied.unicamp.br/~hagaque/).

WILL EISNER considera “a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”. O leitor de uma *Graphic Novel* (termo desenvolvido por Eisner para uma história em quadrinhos completa, com arte e acabamento gráfico acima das revistas usuais) analisa outros elementos além dos textos inseridos em caixas e balões das páginas. Abaixo, comentário de EISNER:

“A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente”. (EISNER, 2000, P.08).

Nem sempre a escrita é fundamental em uma história em quadrinhos. Na verdade, o quadrinista trabalha com a linguagem, em que narração e o emprego das imagens falam por si mesmas. Quando lemos um trabalho de um bom quadrinista, mesmo de outra nacionalidade, conseguimos entender a história, já que os desenhos e as seqüências gráficas auxiliam no entendimento universal desta arte.

Para uma página de quadrinhos ser entendida de maneira simples e clara pelo leitor, é necessário que o artista conheça uma série de elementos como Psicologia (interação humana, valores sociais, linguagem corporal e emocional), Física (leis de gravidade, luz, movimento, cinética) Arquitetura, Design, Moda, Roteiro, Diagramação e Seqüência de cenas, Anatomia, Perspectiva, e elementos técnicos como retículas e caracterização de personagens, processo de escaneamento, tratamento de imagem, impressão da página e distribuição do produto finalizado.



fig. 36 *Life Another Planet*, de Will Eisner. Apesar de não possuir falass, a seqüência permite que o leitor entenda a história e crie diálogos, sons e questionamentos sobre a história (EISNER – 2001 P.24)

Daniel HDR, autor e professor de Histórias em Quadrinhos pela Unisinos e PUC - RS complementa a minha argumentação:

Sua capacidade de entreter, educar, questionar, manifestar, refletir e ser refletida por seu público leitor coloca todos os colegas educadores da arte seqüencial em uma situação privilegiada: a de poder fornecer aos alunos o apoio que muitos de nós não tiveram.

(...) A construção de seus personagens por meio de recursos literários, grafismo com as artes plásticas, composição e escolha de cenas das páginas com linguagem cinematográfica, faz das HQs uma das mídias mais completas que não a tornam apenas popular, mas que em seu aspecto “pop” tem poder elucidativo, contestador e didático. (LUYTEN (Org.), 2005, P.101-102).

Esses elementos têm recebido atenção de acadêmicos, estudantes e artistas enquanto disciplinas isoladas (um bom exemplo é a proliferação de cursos de Design com disciplinas de Histórias em Quadrinhos pelo país).

O quadrinho reúne todos estes elementos em uma linguagem única, porém sofre um reducionismo pelos educadores, limitando a prática de leitura e produção de quadrinhos como mero passatempo, o que dificulta a implementação da disciplina em cursos de Artes Visuais para Ensino Fundamental e Médio. Mesmo em nível superior são poucas as Instituições que implementam a disciplina de história em quadrinhos em sua grade curricular.

Apresentar os quadrinhos à escola ou introduzir a escola aos Quadrinhos?

Os quadrinhos são um meio de comunicação voltado, em um primeiro momento, para a criança. Juntamente com a TV, o teatro a música e o cinema, a HQ é um meio de comunicação que se identifica com esta faixa etária. Mesmo o termo "super-herói", as onomatopéias associadas a ações, o jogo de cores e, principalmente, a praticidade em seu manuseio e custo (geralmente muito baixo), contribuem para a criança ter acesso e mais: buscar este material; comprando e colecionando. Hoje, os quadrinhos podem ser um instrumento valioso na educação por ser capaz de trabalhar em atividades interdisciplinares (matérias como História, Geografia e Artes podem atuar em torno de um assunto comum usando os quadrinhos, já que esta linguagem tem como meta contar uma história usando imagens, seqüências e textos, ou seja, os alunos podem realizar um trabalho sobre o combate ao tabagismo usando os elementos científicos sobre os danos que o ato de fumar causa no ser humano (questão debatida em aulas de Ciências) na HQ e a criatividade e fundamentos de desenho na execução da revista (atividade exercida em aulas de Artes Visuais). A prática de leitura, já enfatizada pelos PCNs e pela maioria dos educadores, utilizam as histórias em quadrinhos em sala de aula. O intercâmbio entre outras artes é outro fator positivo na inclusão dos quadrinhos em sala de aula. Com os quadrinhos, o aluno se vê estimulado à produzir pequenos contos, entender conceitos de design, desenho, caligrafia). entre outros. Estes conceitos podem ser usados em teatro (construção de roteiros, textos e story-boards, que define a

seqüência das ações dos personagens), música (cenários e material de divulgação) e artes visuais (fundamentos de desenho e técnicas artísticas).

A alfabetização com os quadrinhos apresentam na sua estruturação a mescla entre a linguagem e a imagem. Em minhas aulas de roteiro para histórias em quadrinhos que ministro no Projeto Mamute, venho observando a necessidade que o aluno tem em procurar inserir palavras que normalmente fogem de seu repertório habitual, refinando o contexto e o sentido da seqüência de imagens que ele procurou desenhar. Acredito que a necessidade e a vontade de terminar a história da maneira que ela imaginou acaba propiciando essa prática de aprendizado. Além disso, as onomatopéias também estimulam no desenhista a relação entre sons e palavras.

Matérias como Física e Química podem discutir as origens científicas de alguns heróis e a probabilidade de ser real ou não criação de um Homem de Ferro ou um Super-Homem.

Tema transversal pode ser debatido com obras, underground ou autorais. Um exemplo são os Quadrinhos do personagem *Vira-Lata*, que foi inicialmente realizado para distribuição interna no presídio do Carandiru, em São Paulo, e mais tarde foi distribuído por todo os país pela revista *Animal*. Com supervisão científica do Doutor Dráuzio Varella, textos de Paulo Garfunkel e desenhos de Líbero Malavoglia, o personagem *Vira-Lata* tem como mensagem moral a conscientização do uso de preservativos nas relações sexuais. Problemas como violência e desigualdade social também são abordados. Muitos alunos são interessados em debater estes temas e realizar HQs baseadas em seus universos artísticos (Grafite, o Hip-Hop entre outras manifestações populares).

CALAZANS completa o comentário sobre a série *Vira –Lata*:

Um exemplo de quadrinho educativo sobre higiene e saúde, prevenção a AIDS, foi uma iniciativa inédita internacionalmente foi levados a cabo em um ambiente controlado, o Presídio do Carandiru, São Paulo, com diversos álbuns (cerca de cinco títulos sempre com fantasias escapistas e sexuais dos detentos - “Pé na estrada”, “Rabo de saia”, “A princesa e o poeta”, e até uma versão em inglês - “That’s what friends are for”) do personagem “Vira-Lata” com distribuição interna gratuita de 10 mil exemplares, um negro ou mulato ex-presidiário envolvido com a marginalidade, violência e sexo seguro-sempre erotizando a camisinha - em um texto repleto de gírias dos leitores presidiários, um desenho realista em P/B, ágil e dinâmico, excelente movimento de câmera, composição-diagramação dos quadros envolvente e integrando a lição (educação sexual) do uso de preservativos com naturalidade à narrativa, como parte do cotidiano do anti-herói, com resultados mensuráveis de redução da

contaminação de AIDS entre os detentos, um trabalho louvável, de valor histórico e muito bem sucedido em seus claros e bem-definidos objetivos; Supervisor Científico: Dr. Dráuzio Varela, texto de Paulo Garfunkel, desenhos de Líbero Malavoglia, e apoio da UNIP-Faculdades do grupo Objetivo e da Rádio Rock 89 FM de São Paulo. (CALAZANS em depoimento cedido no site <http://www.mundocultural.com.br/index.asp?url=http://www.mundocultural.com.br/artigos/Colunista.asp?artigo=692> – 2006)

Por fim, mas não menos importante, os fundamentos de desenho, já que as histórias em quadrinhos têm como função contar uma história e a imagem utilizada para mesma consiste de elementos retirados da realidade. Mesmo se a história for de um alienígena, a estrutura utilizada como referência é a humana ou alguma coisa que já está processada no consciente do quadrinista. Para isto, porém, o artista precisa ter sólidos conhecimentos em *anatomia e perspectiva*, elementos básicos no desenho. Os quadrinhos, porém, não são uma arte isolada, em que apenas o indivíduo pode e deve realizar texto, desenho, arte-final e colorização. Uma revista de história em quadrinhos pode ser dividida entre três, quatro ou mais pessoas. Trata-se de uma arte coletiva.

JAL coloca em seu depoimento a flexibilidade que a Arte Seqüencial possui em sua elaboração:

Todas as fases de leitura de uma revista de Quadrinhos podem ser treinadas em uma sala de aula por alunos que a finalizem em impressão xerox. Com isso, consegue-se maior experiência na organização de um grupo de comunicação e podem-se encaixar várias alternativas. Se um aluno não sabe desenhar, pode trabalhar com colagens, fotonovela ou até fazer apenas o texto. Não é necessário ser um desenhista para realizar uma HQ.

Para se criar um personagem, também é preciso criar sua roupa. Algum aluno pode ser o estilista. O tipo de cabelo, maquiagem... Tudo no quadrinho é um exercício de alguma atividade profissional. Trabalhar com a linguagem em quadrinhos é quase obrigatório nos dias atuais". (Apostila de história em quadrinhos do Prof.º Carlos Morgani para o curso da escola Quanta – Academia de Artes, P. 08).

A Arte Seqüencial pode ser realizada tanto individualmente como em grupo. No último caso, os alunos podem trocar experiências na criação dos personagens, nos desenhos e roteiros e gerar, dentro da atividade proposta, um nível de cooperação e participação difícil de ver em outra atividade. No Projeto Mamute, é interessante ver alunos de diferentes idades realizarem trabalhos em grupo com uma interatividade que não é vista em classe comum. As brigas entre classes de alunos são deixadas em 2º plano para a produção de algo mais importante: a produção e a publicação de uma história em quadrinhos com qualidade.

Esses argumentos são suficientes para demonstrar a validade do ensino de quadrinhos em escola pública? Acredito que não. É preciso um estudo mais profundo sobre a arte analisada, seu impacto na educação, tanto no aluno como na Instituição Pública (Escola, Secretaria de Educação, Ministério da Educação, etc) e a validade do aprendizado dessa arte para o professor. Ter apenas uma visão entusiasta dos quadrinhos geraria uma ode, e não uma pesquisa séria sobre o assunto.



fig. 37. Alberto Pessoa (PESSOA – Acervo – 2006)

1.2 - Quadrinhos na formação do Arte- Educador

As Histórias em Quadrinhos são uma Multi-Arte que se apropria de Mono-Artes como a poesia, design, arquitetura, pintura e transforma em uma mídia de comunicação que se destina a reprodução da realidade. Mesmo se o tema for de ficção, por exemplo, vemos humanóides, áreas de povoamento, animais e, principalmente, sentimentos humanos.

O Arte - Educador que deseja ensinar a Arte Sequencial precisa ter sólidos domínios em desenho, escrita e sobre a própria linguagem visual dos Quadrinhos.

A seguir, destaco os principais fundamentos necessários na formação do Arte - Educador no ensino desta Arte. Vale salientar que, para outras disciplinas como geografia, história, biologia entre outras o domínio das técnicas de desenho não se torna fundamental por ter outro foco, que é a informação contida nos Quadrinhos.

Ainda assim, volto a afirmar que a noção básica de desenho, linguagem visual e o domínio sobre a escrita são essenciais para a avaliação e orientação correta do projeto educacional.

Desenho

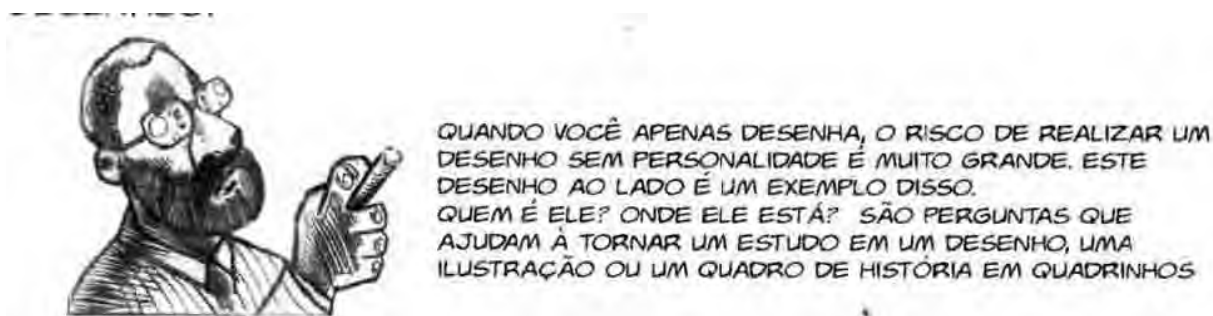
Um bom desenho deve ter três fundamentos para a sua execução bem sucedida.

Esses princípios são:

Criatividade, Técnica e Finalização.

O primeiro item muitas vezes é suprimido pela técnica e finalização. O desenho precisa ser pensado antes de ser executado. Ele não pode simplesmente ser executado em uma folha de papel. Isso seria um mero exercício, não um desenho propriamente dito. O desenho precisa ter estas perguntas:

- O que estou desenhando? (É um personagem? Quem é ele?).
- Espaço (Onde vive o personagem? Como é o Local que o personagem está situado? Ex. Ruas, calçadas, prédios, campos...).
- Qual é o melhor tipo de estilo de interpretação do personagem? (mangá, acadêmico, abstrato...).
- Qual a melhor técnica? (colorido ou preto e branco?).



QUANDO VOCÊ PENSA ANTES DE DESENHAR, VOCÊ CRIA MUNDOS, IDÉIAS E CONCEITOS DENTRO DO SEU PERSONAGEM. FAÇA A EXPERIÊNCIA E VEJA OS RESULTADOS!

Fig. 38. Apostila de Desenho Projeto Mamute (PESSOA – P.04 - 2005)

Esboço

A História em Quadrinhos é uma Arte que procura oferecer ao leitor pequenos contos ilustrados de forma que o receptor consiga estabelecer uma seqüência coerente de ações. Diferente de uma pintura abstrata, as regras de desenho nos Quadrinhos são mais rígidas.

O esboço, a técnica usada para estabelecer composição, posicionamento de personagens, desenvolvimento de idéias, é essencial para que a história tenha seqüência e coerência. Sem o esboço, corremos o risco de ver textos e desenhos com uma narrativa pobre, sem sinergia entre um e outro.



Fig. 39. Página da História *Sonhos Invisíveis*, de Raoni Xavier e Alberto Pessoa (PESSOA – ACERVO - 2006).

Esta página foi esboçada a partir das cenas escritas no roteiro e, após a seleção de referências fotográficas, a página é desenhada a lápis, arte-finalizada com caneta nanquim e pincéis das mais variadas espessuras. As retículas e traços jogados ajudam a dar mais dinâmica e expressividade no desenho.

Luz e Sombra

O estudo adequado de luz e sombra é fundamental para dar a figura desenhada volume e realismo. Procure estudar fotos ou objetos iluminados por luminárias ou velas, por exemplo. Lembre-se que existem várias formas de caracterizar luz e sombra, como hachuras, degradês, pontilhismo entre outros.

Exemplo



LUZ IMPREVISÍVEL - ESTA PESSOA ESTÁ EM UM AMBIENTE COM VÁRIAS ILUMINAÇÕES, COMO A LUZ DO SOL, O REFLEXO DE UM VIDRO, ETC. AQUI É NECESSÁRIO ABANDONAR CONCEITOS HABITUAIS DE LUZ E SOMBRA.



LUZ REFLETIDA DOMINANTE - EXISTE DOIS FEIXES DE LUZ ILUMINANDO ESTA FIGURA, PORÉM A LUZ MAIS LEVE, A SECUNDÁRIA, QUE PROPORCIONA A VISÃO DO ROSTO.

LUZ DE UMA SÓ DIREÇÃO - PARA OS INICIANTES É A FORMA MAIS ADEQUADA POR GERALMENTE SER PRODUZIDA POR UMA LUZ ARTIFICIAL. ASSIM, VALE A PRÁTICA DE FRUTAS COLOCADAS SOB A LUZ DE UMA VELA COMO TREINO, POR EXEMPLO.



Fig. 40. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 06 - 2006)

Anatomia

Rosto, tronco, braços, pernas. Estudar proporções, estruturas musculares e ósseas é importante para qualquer estilo de desenho que o Quadrinista ou Arte educador for utilizar na ilustração da História em

Quadrinhos, pois para distorcer a realidade ou representá-la fielmente, é necessário o conhecimento de fundamentos para realizar o trabalho com convicção e eficiência.

O ROSTO É FUNDAMENTAL PARA A REPRESENTAÇÃO HUMANA E SEU DESENHO NÃO É TÃO DIFÍCIL QUANTO PARECE. SE USARMOS AS MEDIDAS E PROPORÇÕES CORRETAMENTE, VAMOS REALIZAR DESENHOS EFICAZES E MUITO PRÓXIMOS DE UMA FOTO OU DE UM PERSONAGEM QUE IDEALIZAMOS.



MEDIDAS - A CABEÇA É DIVIDIDA EM 3 PARTES E IQUARTO DE CABEÇA. A DISTÂNCIA DE UMA OLHO PARA OUTRO É EXATAMENTE A SUA LARGURA . A ORELHA FICA POSICIONADA ENTRE A SOBRANCELHA E A BASE DO NARIZ. A LARGURA DA BOCA TEM O MESMO TAMANHO DO QUEIXO (AMBOS FICAM POSICIONADOS ENTRE AS METADES DOS OLHOS. O MAXILAR FICA POSICIONADO NA LINHA DOS LÁBIOS).

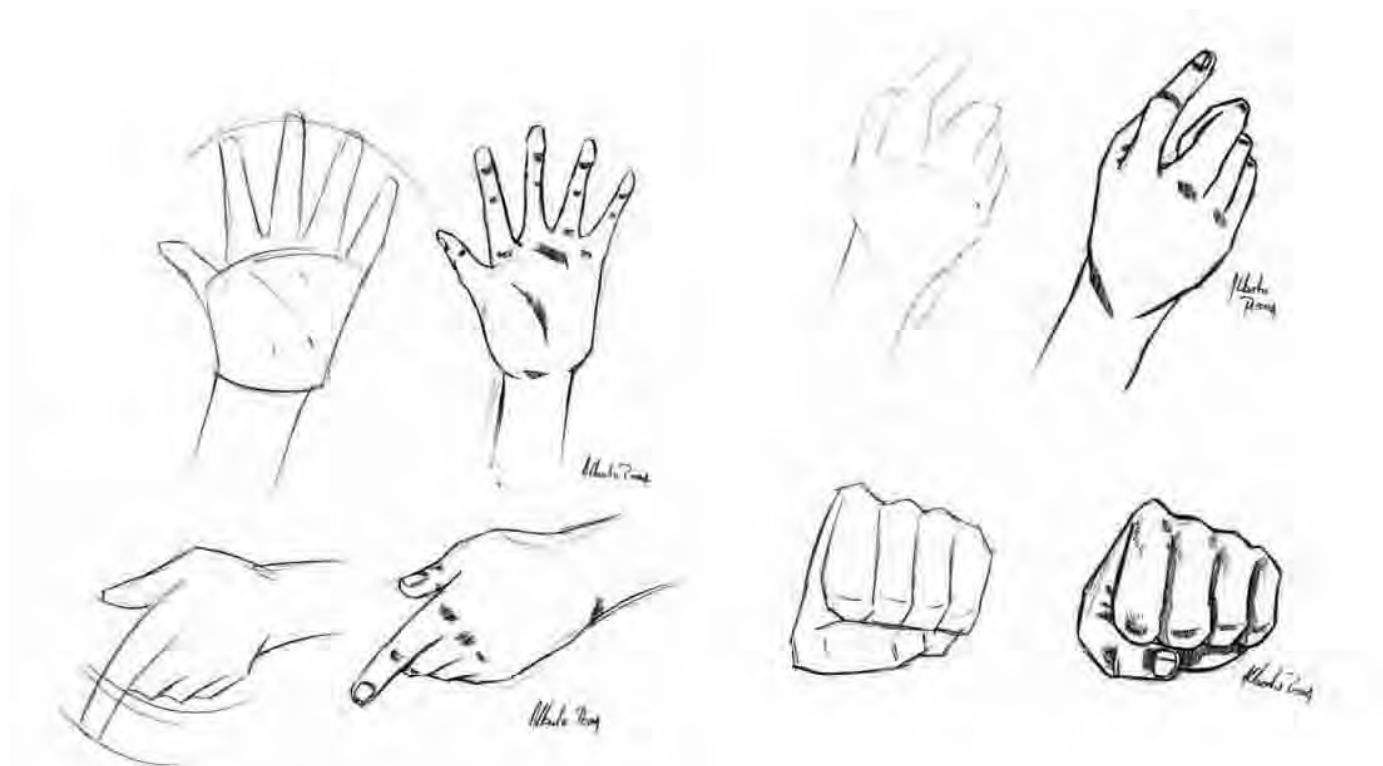
O ROSTO FEMININO POSSUI AS MESMAS MEDIDAS DO ROSTO MASCULINO. O QUE MUDA É A MANEIRA DE DESENHAR. TRAÇOS MAIS ARREDONDADOS, BOCA MAIS DETALHADA, OLHOS COM CÍLIOS BEM DELGADOS SÃO ALGUNS DOS CUIDADOS QUE DEVEMOS TER QUANDO DESENHAMOS UM ROSTO FEMININO.





Fig. 41, 42 e 43. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)

As mãos são, sem dúvida, uma das partes mais importantes a ser desenhada em uma ilustração ou história em Quadrinhos, pois as mãos, juntamente com a expressão facial “falam” a mensagem que o emissor quer passar. Nós nos expressamos com as mãos e o desenhista precisa dominar este fundamento para poder realizar um desenho que passe emoção e realismo, mesmo se tratando de Cartum ou Mangá.



PODEMOS COMEÇAR O DESENHO COM UM LEVE ESBOÇO, IMITANDO O FORMATO DA MÃO COM FORMAS CILÍNDRICAS. REPRE QUE OS DEDOS FORMAM, PRATICAMENTE UM CÍRCULO EM SUA ESTRUTURA. EXCETO O POLEGAR, OS OUTROS DEDOS SÃO DIVIDIDOS EM TRÊS DIVISÕES. O POLEGAR APENAS DUAS. A MÃO POSSUI PRATICAMENTE O TAMANHO DE UMA CABEÇA. COMPARANDO, A MÃO TEM O COMPRIMENTO DA PONTA DO QUEIXO ATÉ A BASE DA TESTA, ONDE COMEÇA O COURO CABELUDO.

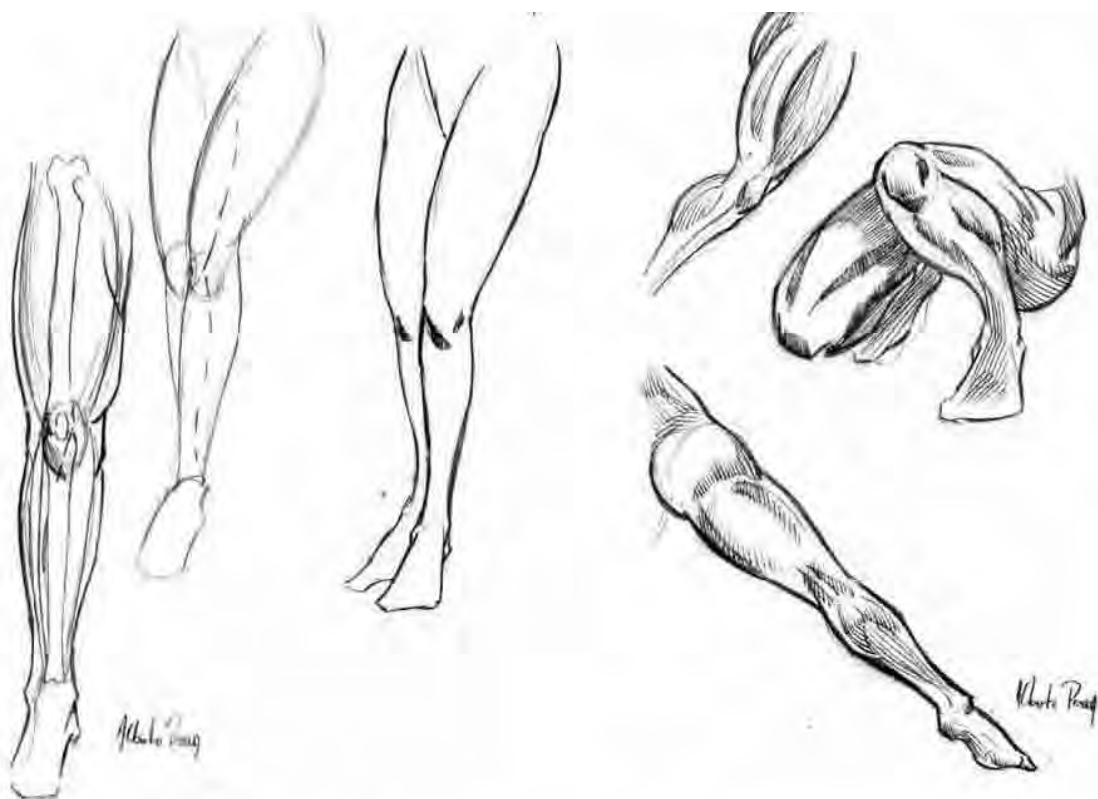
Fig. 44. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 – 2006).

O BRAÇO POSSUI EM MEDIDAS TRÊS CABEÇAS, ONDE LIGA DA CLAVÍCULA ATÉ O PULSO. INCLUINDO A MÃO, O BRAÇO FICA COM O COMPRIMENTO DE TRÊS CABEÇAS E MEIA.



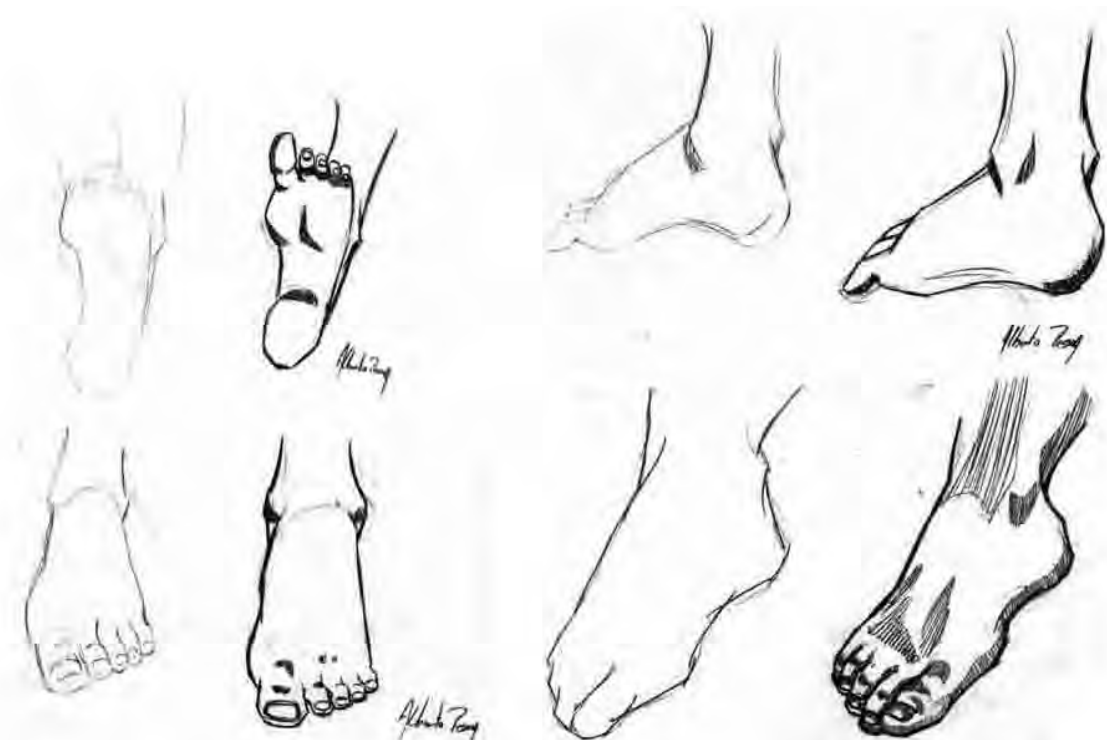
Alberto Pasquini

Fig. 45. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006).



A PERNA TEM COMO DIVISÃO 04 CABEÇAS. DESDE DO FÊMUR ATÉ O LADO DE DENTRO DO TORNOZELO, COM DIVISÃO NO JOELHO. COM O PÉ A PERNA FICA COM 04 CABEÇAS E MEIA.

Fig. 46. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006).



HÁ TRÊS MASSAS PRINCIPAIS NO PÉ. A PLATAFORMA DO CALCANHAR, O ARCO E A PLATAFORMA DA FRENTE. A SOLA É RESPONSÁVEL PELA FLEXIBILIZAÇÃO DO PÉ. O COMPRIMENTO DO PÉ É O MESMO TAMANHO DO ANTE BRAÇO.

Fig. 47. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006).

TRÊS CABEÇAS, DESDE UMA LINHA DESENHADA SOBRE OS OMBROS ATÉ O PÚBIS. ONDE AS DIVISÕES SÃO: 1) SOBRE A LINHA DOS PEITORAIS 2) SOBRE A LINHA DO UMBIGO 3) LINHA DO PÚBIS

Tronco

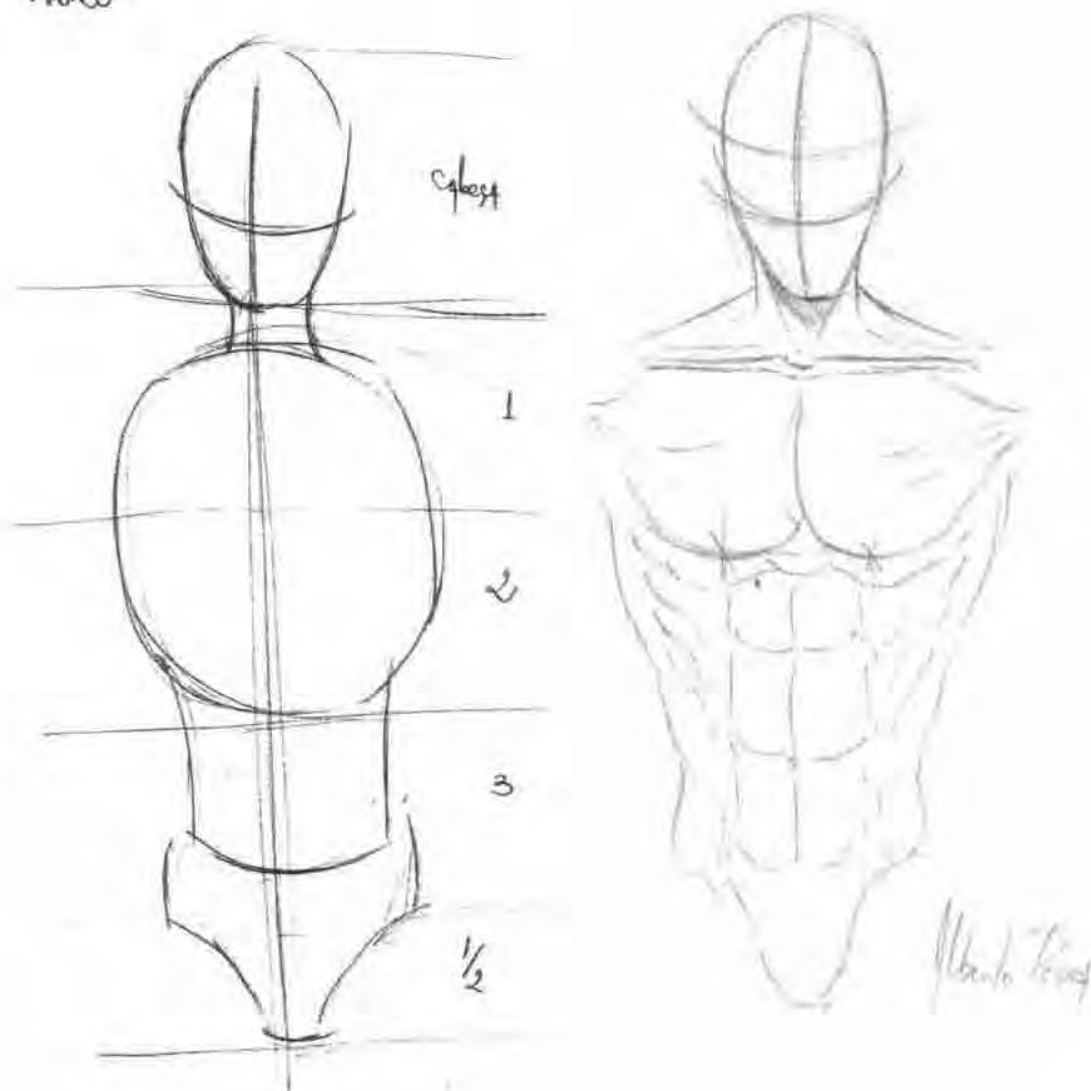


Fig. 48. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)

TRÊS CABEÇAS E MEIA, DESDE UMA LINHA DESENHADA SOBRE OS OMBROS ATÉ A BASE DAS NÁDEGAS. ONDE AS DIVISÕES SÃO: 1) SOBRE A LINHA DA BASE DAS OMOPLATAS 2) SOBRE A LINHA DO UMBIGO (GRANDE OBLÍQUO) 3) LINHA DO CÓCCIX NA PARTE ESPINHAL 4) SOBRE A BASE DAS NÁDEGAS.



Fig. 49. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)

AS MEDIDAS ANTERIORMENTE DESCRITAS CABEM PARA O TRONCO FEMININO TAMBÉM, DANDO RESSALVA, PORÉM PARA AS CURVAS BEM DELINEADAS E OS SEIOS. SEMPRE DESENHE O TRONCO COMPLETO E SOMENTE APÓS ISSO DESENHE OS SEIOS. ISSO VAI AJUDÁ-LO A DEIXAR A FIGURA SENSUAL E SEM EXAGEROS.

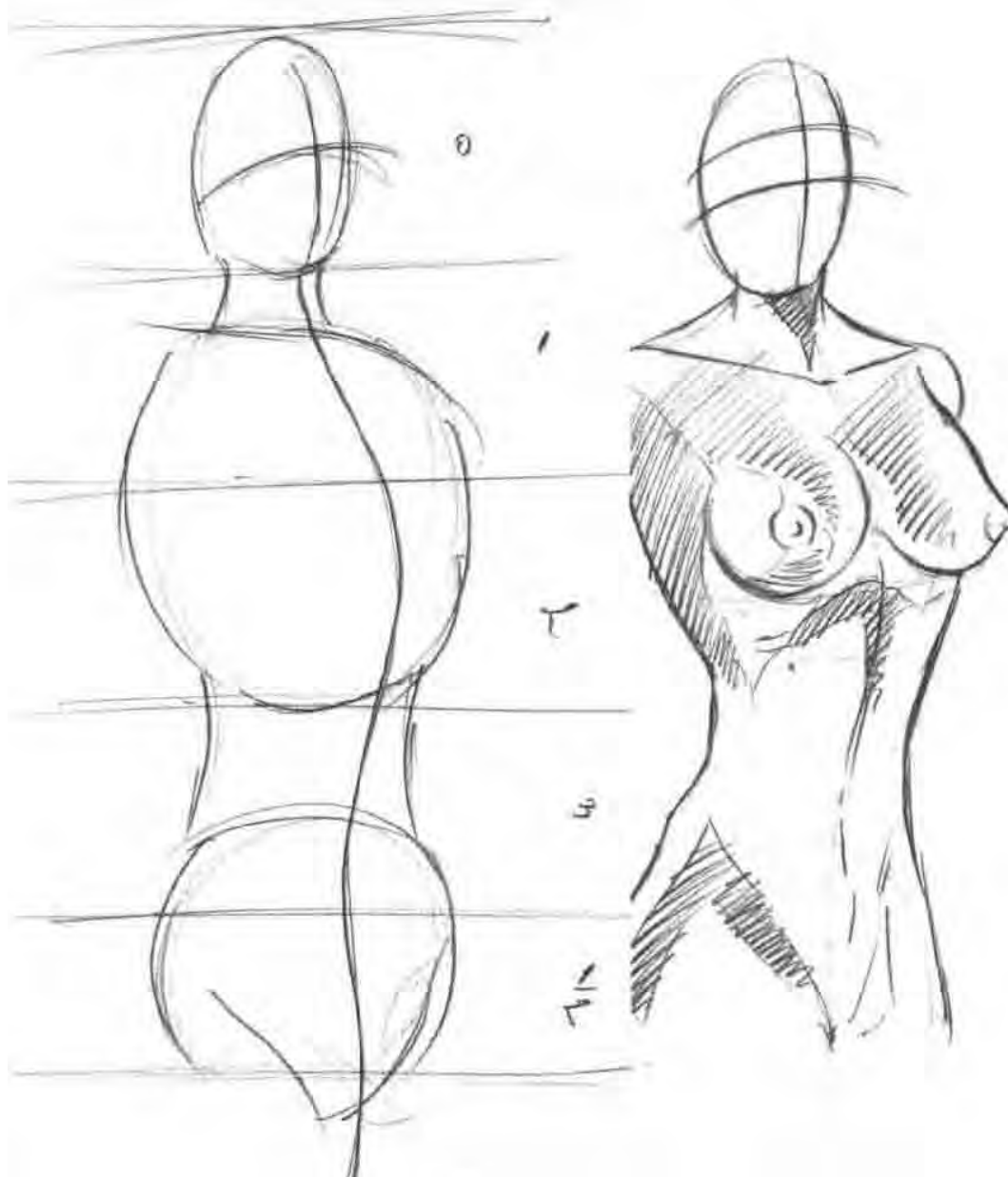


fig. 50 e 51. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)

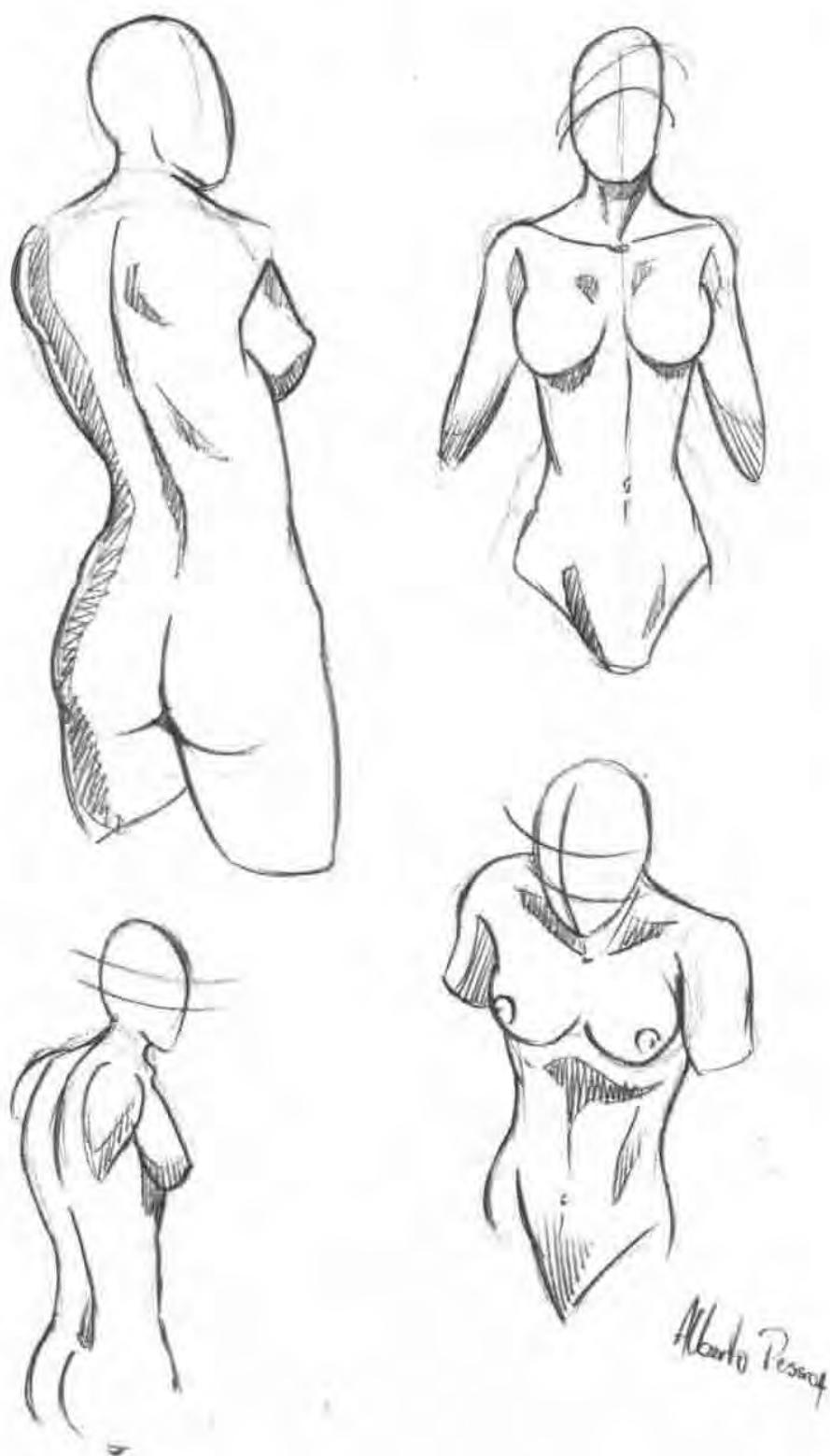


Fig. 51. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 – 2006).

QUEM NUNCA REALIZOU UM PERSONAGEM PARECENDO UM BONECO INANIMADO, SEM VIDA COMO O SEU PERSONAGEM PRINCIPAL? BEM, QUANDO SE REALIZA UM PERSONAGEM, É FUNDAMENTAL QUE ELE TENHA SENTIMENTOS. O PERSONAGEM PRECISA SER BRAVO, CALMO, VIOLENTO, ALEGRE ETC.

EXEMPLOS DE SENTIMENTOS E RESPECTIVAS ANATOMIAS:

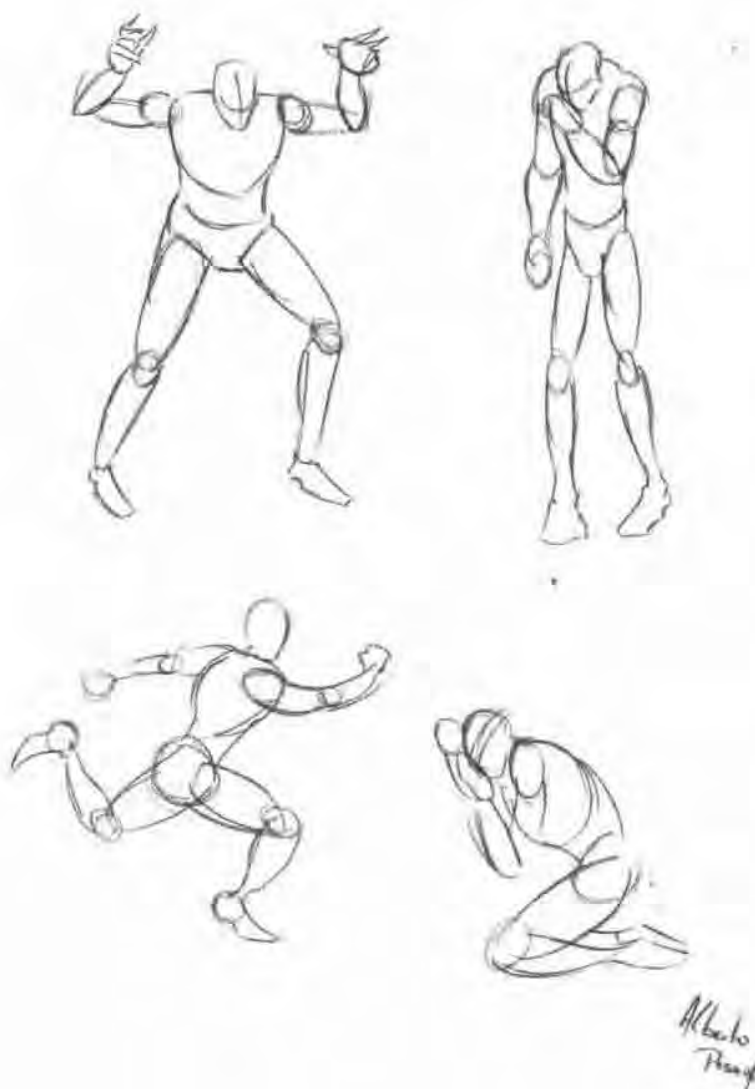


Fig. 52. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 – 2006).

Técnica, porém não basta.

Quando realizamos um desenho, pensamos muito na técnica ou detalhes como “Este olho está igual a este? A proporção está correta?” Pensamos em detalhes menores e esquecemos do que é fundamental em um rosto: expressividade. Sem isso você vai ter um rosto tecnicamente perfeito, mas pobre em mensagem e realismo. A anatomia expressiva, onde o personagem “fala” com os movimentos é essencial para evitar aquele desenho com aspecto inanimado, sem representatividade.

Perspectiva

Segundo EISNER, “a função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor”. A cena em que o autor de Quadrinhos coloca o personagem, o tipo de ação que o texto exige são influenciados pela perspectiva exercida pela cena.

Qualquer cenário ou ação que exija profundidade precisa de aplicação de perspectiva. É um conceito muito simples, mas muitas vezes esquecida pelo desenhista, pois na maioria dos alunos é comum ver o excesso de estudo em anatomia (muitas vezes apenas o rosto) e não em perspectiva. Basicamente o artista deve se preocupar com as respectivas perspectivas:

1) 01 ponto de fuga – As linhas de profundidade do objeto desenho convergem para um ponto apenas, localizado na linha do horizonte.

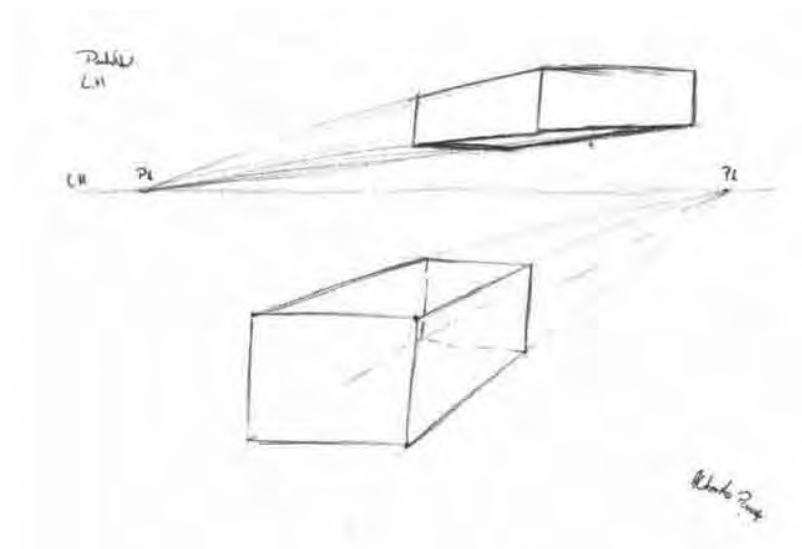


Fig. 53. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)



Fig. 54. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006).

2) 02 pontos de fuga - Em dois pontos de fuga as linhas se cruzam, mostrando as laterais do objeto em perspectiva. Nesse cenário podemos ter objetos em um e dois pontos de fuga.

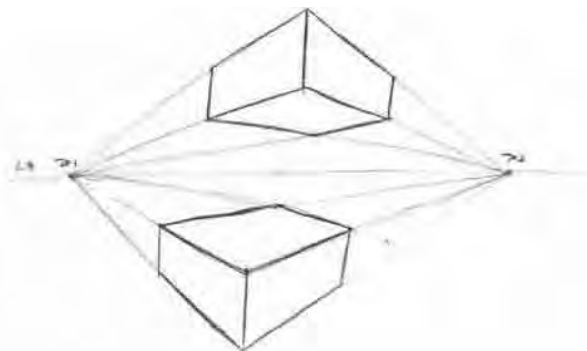


Fig. 55. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006).

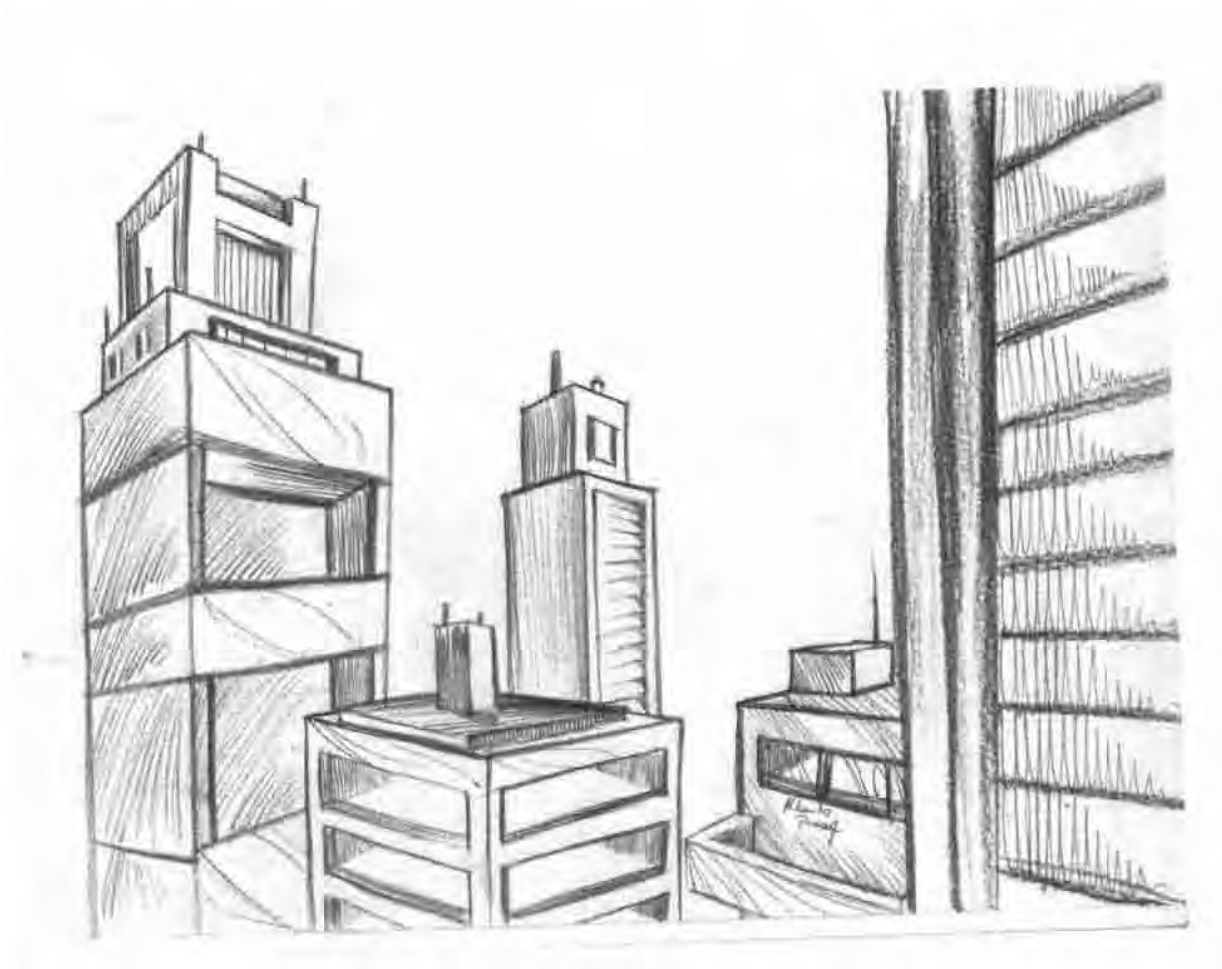


Fig. 55. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 - 2006)

3) 03 pontos de fuga - Neste caso temos além dos dois pontos de fuga um terceiro que chamamos de ponto de fuga falso, onde realizamos a distorção do cenário em questão. É comum usar este tipo de cena com a vista para o alto ou para baixo. É **IMPORTANTE DESTACAR**: um desenho pode ter mais de um ponto de fuga, mas não mais de uma linha do horizonte. Esta linha é onde o seu olhar se fixa quando focaliza uma cena ou pessoa. Você não olha pra um lugar sem focalizar primeiro, não é mesmo? O ponto de fuga nada mais é do que o ponto onde convergem todas as linhas de profundidade de um objeto.

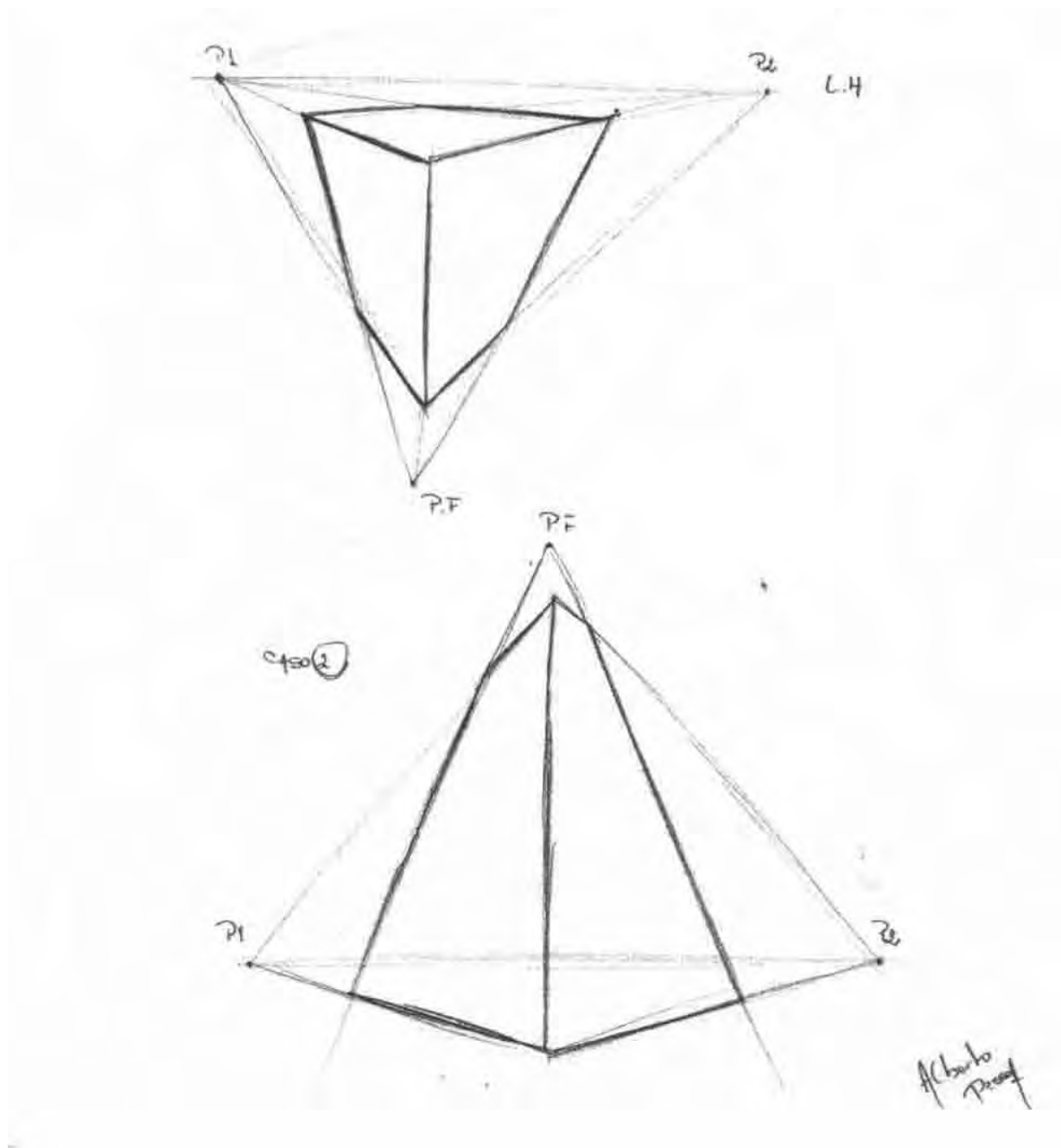


Fig. 56. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 14 – 2006).

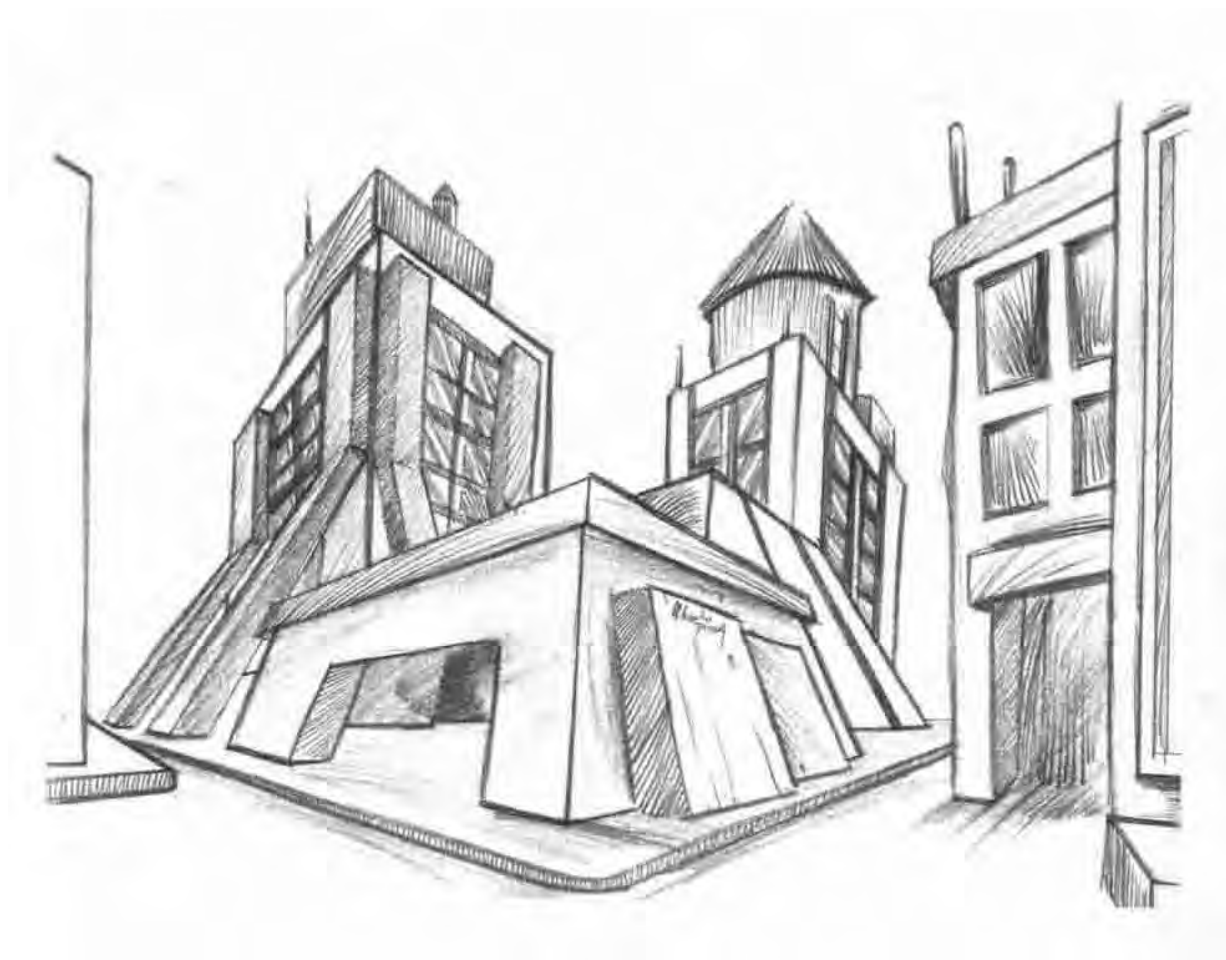


Fig. 57. Página da Apostila de Desenho do Projeto Mamute (PESSOA – ACERVO - P. 15 - 2006)

Além do embasamento técnico em desenho, destaco os elementos da linguagem visual e elaboração de textos para Quadrinhos:

Quadrinhos enquanto uma forma de linguagem

Desde do seu surgimento na virada do século passado através de impressos em jornais, a História em Quadrinhos sempre formou públicos (na sua maioria jovem) que se identificam com a linguagem simples e objetiva que a escrita e a Arte proporcionam quando usadas para contar uma história.

A decodificação de símbolos, a compreensão de leis físicas como gravidade, força cinética luz e sombra, perspectiva, a relação entre sons e palavras são percepções humanas que a História em Quadrinhos ajuda a aperfeiçoar no indivíduo, já que esta Arte utiliza esses artifícios para contar a história.



Fig. 58. Exemplos de onomatopéias, onde o som caracteriza alguma ação (PESSOA – ACERVO-2006)

O Quadrinista utiliza a escrita e Arte como elementos complementares e não conflitantes, dando a mesma informação para o leitor. Os desenhos devem por si só contar a história, desenvolvendo uma interatividade com o leitor, evocando a memória do mesmo em relação a lugares, pessoas e conceitos. A escrita entra como a informação adicional para introduzir tramas, hipóteses e questionamentos para o leitor.

Tempo e sua importância nos Quadrinhos

Histórias em Quadrinhos são, em essência, uma seqüência de quadros com imagens e textos que sugere uma ação ou acontecimento em movimento. Logo, os Quadrinhos possuem o tempo como elemento fundamental para determinar o ritmo e duração de uma história. O domínio desta técnica é essencial para Quadrinista, pois os Quadrinhos são um tipo de leitura dinâmica e bastante arrojada devido aos elementos visuais e gráficos contidos. Portanto, é necessário que o autor de Quadrinhos não procure realizar uma quadrinização chata e cansativa para o leitor.

O melhor é adotar diferentes soluções estéticas com ritmo e, principalmente, se valendo da técnica de Gestalt para estimular o raciocínio do leitor em relação a uma trama ou determinada situação.



1- A NARRATIVA DEVE TER COERÊNCIA EM RELAÇÃO AO ROTEIRO E A PROPOSTA QUE A HISTÓRIA SE ENCAIXA. DEPENDENDO DO ENREDO DO ROTEIRO A CENA PODE SER MAIS DETALHADA. NO CASO DE UMA HISTÓRIA MAIS CURTA, A MESMA AÇÃO PODE TER UMA NARRATIVA MAIS CURTA.



Fig. 59. Exemplos de Narrativa, onde o tempo de ação pode ser definido pelos Quadrinistas (ABRA – Apostila de Quadrinhos - 2006)

Narrativa

Os Quadrinhos ao redor do mundo possuem diferentes ritmos e percursos de leitura, pois o autor deve, apesar de se utilizar temas e representações universais, respeitar as peculiaridades da cultura da sociedade que pretende ser representada. Tiras (Brasil), Comics (EUA), Fumetti (Itália), Mangá (Japão) possuem temas semelhantes com estética e orientação de leitura diferente.

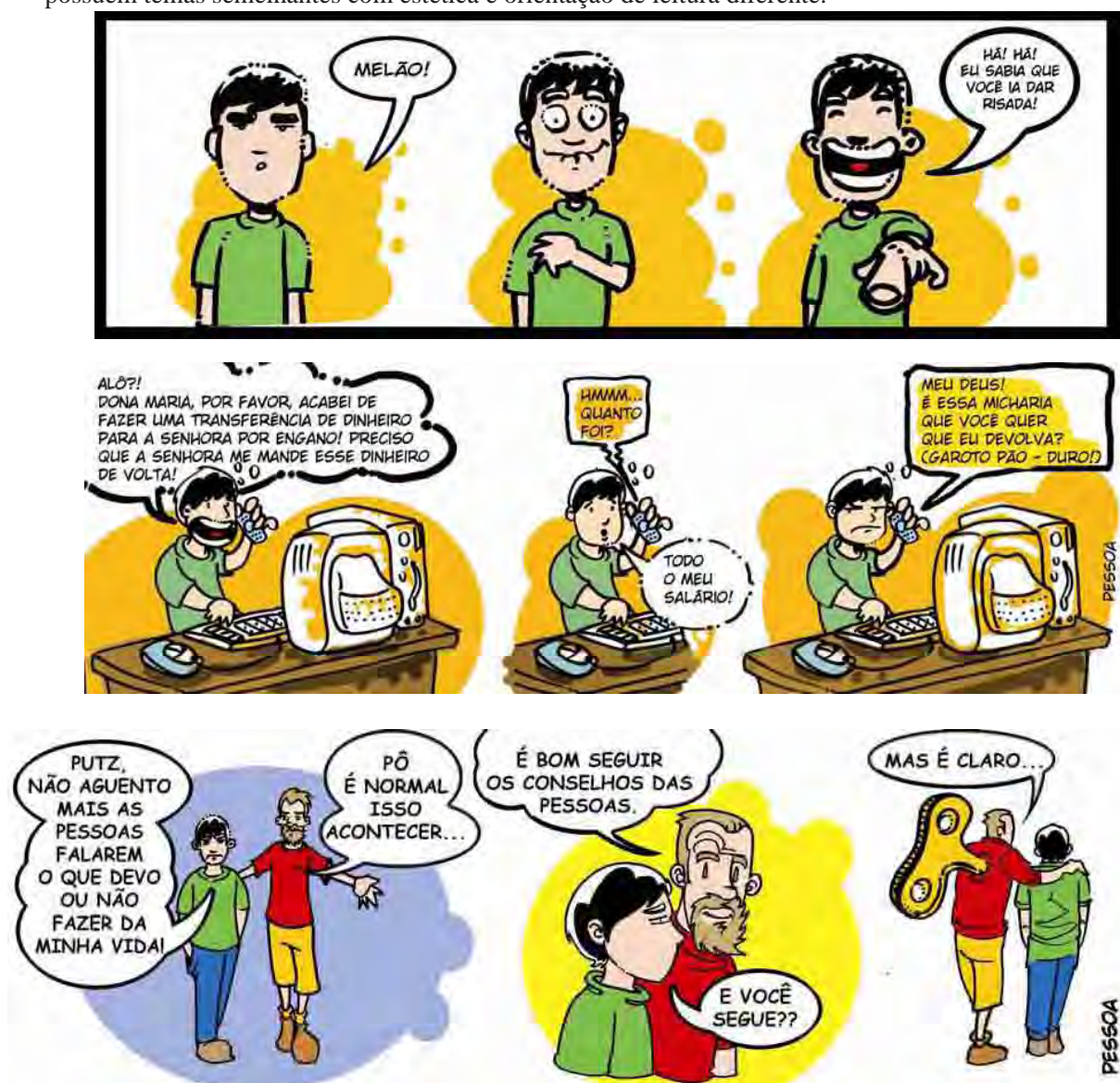


Fig. 60. Exemplo de Tiras, em que a ação acontece da esquerda

para a direita em uma média de três quadros

(PESSOA – Sopa de Mamute – 2006).

O cheiro da carne, tinha atraído a alcatéia, que se aproximava da isca...



Fig.61. O Fumetto tem como característica personagens realistas e uma quadrinização tradicional, com média de 05 à 06 quadros por página (PESSOA – www.feras.rg9.net – pg.02– 2006).



Fig. 62. Nos comics, o design das cenas é privilegiado, em detrimento de uma narrativa limpa e de fácil leitura. No entanto, ela atrai mais jovens do que as outras narrativas citadas acima, pois desperta no leitor a

vontade de dissecar aquela página, descobrindo detalhes e passagens que passam despercebidas em uma primeira leitura (PESSOA – Alice no País de Nosso Senhor – www.nonaArte.com.br – P.03 - 2005)



Fig. 63. O Mangá possui a ação narrada da direita para esquerda, com isso, leitores mais tradicionais enfrentam dificuldades na leitura, os jovens leitores, no entanto, fazem questão que o Mangá seja traduzido e publicado no Brasil no seu formato original. (SAMURA, 2004, P. 17).

Dinamismo

As Histórias em Quadrinhos são um veículo que conta, determina e mostra uma situação em uma série de seqüências. Isto, porém, pode se tornar um trabalho extremamente cansativo se o Quadrinista não utilizar conceitos de composição, design, perspectiva e referência realista para transmitir a idéia que pretende passar para o leitor. Na verdade, podemos considerar o Quadrinho como um palco onde devemos dispor os objetos e personagens em harmonia para atender as necessidades do leitor para compreender a história (Ex: local, tempo, personagens centrais e secundários e etc.). A perspectiva age como orientador para o leitor entender o estado emocional que o quadrinho quer passar. A perspectiva aliada ao design também acentua diferenças dos Quadrinhos nos diferentes países onde são produzidos. A perspectiva nos Quadrinhos é essencial também como um veículo educacional, pois a criança começa desenhando figuras bidimensionais, ou seja, chapadas e sem noção de profundidade. A criança que lê Quadrinhos pode se sentir seduzido a desenhar os personagens e cenas da História, adquirindo assim, naturalmente, o conhecimento de perspectiva e suas variantes.

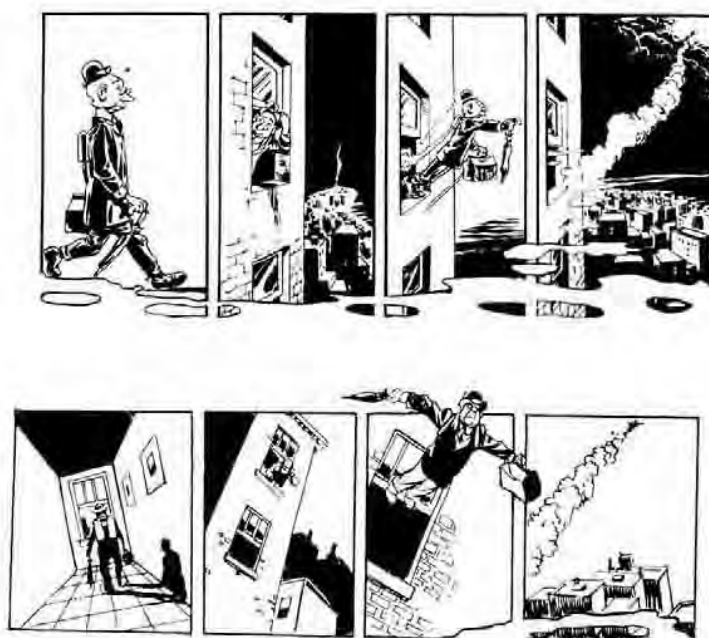


Fig. 64. Duas seqüências contando a mesma história sob perspectivas de cenas diferentes (EISNER, 2001,

P.98,99)

Representação Humana

O ser humano é o objeto principal de qualquer história em Quadrinhos. Mesmo que o personagem central seja um andróide, alienígena ou um animal, tratamos de colocar sentimentos e ações que remetem a lembrança de um ser humano. O autor precisa ter em mente que o seu personagem precisa ser desenhado exatamente como o discurso que ele possui. Muitas vezes é necessário que o autor procure um desenhista de um determinado estilo para compor o personagem mais Próximo daquilo que ele criou.

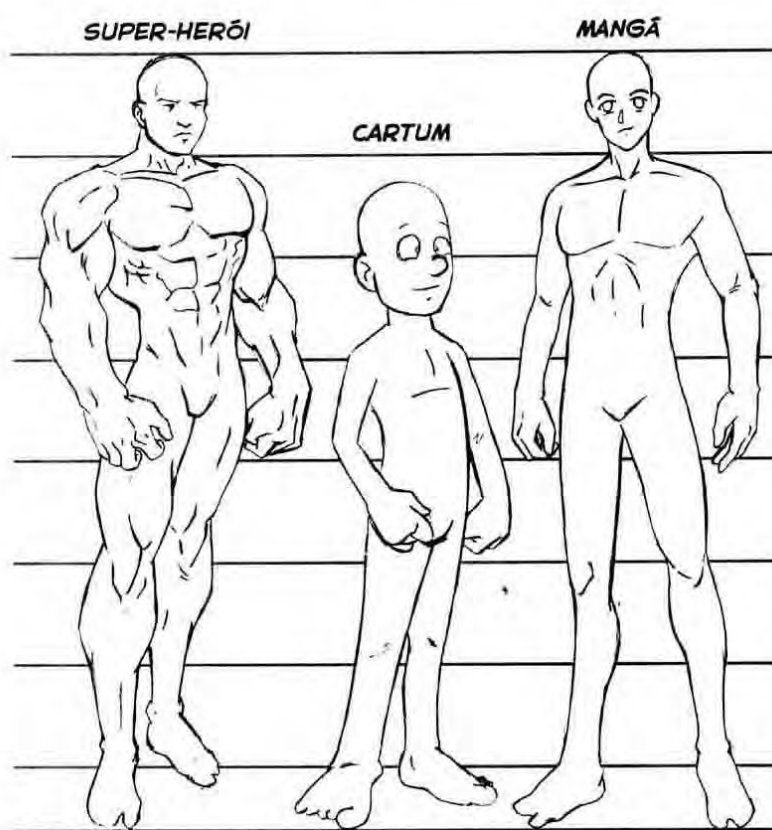


Fig. 65. Apostila de Quadrinhos Arte São Paulo (2005)

Criação e relação entre a Escrita e os Quadrinhos

Um dos principais problemas que o Quadrinista enfrenta na criação e produção de Quadrinhos é a falta de capacidade em estruturar um bom texto para complementar a Arte. Por ser uma Linguagem visual, muitas vezes o artista não se preocupa em treinar e estudar conceitos como Story-Line, Argumento e Roteiro. A prática de leitura de contos também é pouco explorada. O Quadrinista geralmente investe os

seus estudos e tempo apenas nos fundamentos de desenhos, se esquecendo de um detalhe extremamente importante: a capacidade de desenvolver textos e idéias.

Geralmente, podemos dividir em dois tipos de relacionamentos da escrita e Arte entre Quadrinhos:

- Industrial - essa relação geralmente é empregada quando a História em Quadrinhos possui um caráter de produção comercial, em que o tempo e a especialidade são pré-requisitos para este tipo de Quadrinhos. Nesse caso um Escritor é contratado para desenvolver um personagem por um determinado período (ou seja, o escritor pode fazer em um número de revista cuja trama foi começada pelo seu antecessor) e a função do artista é de apenas reproduzir o roteiro que foi estabelecido pelo escritor. Nem sempre há interatividade entre escritor e artista, já que o texto passa por uma aprovação prévia da editora e apenas depois deste processo o artista recebe o escrito, sem muitas possibilidades de altera-lo texto ou sugerir novos elementos à trama.



Fig. 66. Apostila de Quadrinhos Arte São Paulo (2005)

- Autoral - nesta relação o artista geralmente é o autor ou co-autor do trabalho;

A produção é mais lenta e requintada, a interatividade entre o escritor e artista deve ser completa, pois ambos estão trabalhando em uma história em quadrinhos que vai ter começo, meio e fim, ou seja, uma obra completa.

Narrativa e Narração

A história em quadrinhos possui linguagem própria tanto visual como escrita. Na linguagem visual é importante o domínio da narrativa, ou seja, utilização dos elementos gráficos como quadros, balões, calhas, sangria de página, recordatórios, páginas splash (ilustração de um quadro em página completa.) e composição das páginas com o intuito de complementar a escrita com arte e introduzir na mesma a seqüência que caracteriza as histórias em quadrinhos.

Tipos de Narração

Simples - HQ contada por um narrador, podendo ser em primeira (subjativa) ou terceira pessoa.

Onisciente - o narrador tem consciência de todos os elementos da história. Ele sabe exatamente o que pensa, o que vai fazer e como o personagem vai terminar a história.

Complementares - HQ fragmentada por diversos narradores, com intuito de contar uma só história.

Convergentes - HQ fragmentada por diversos narradores, com intuito de contar uma só história, mas com pontos de vista diferentes e até mesmo com versões diferentes de um único acontecimento.

Paralelas - narradores contando histórias diferentes ao mesmo tempo.

Em uma história em quadrinhos a narração pode englobar todos os itens acima citados, dependendo da capacidade e criatividade do autor.

Estrutura e Apresentação de um Roteiro para Quadrinhos

Para um autor de quadrinhos realizar um bom roteiro é necessário um bom questionamento sobre o que vai escrever, ou seja, conhecer a importância daquilo que vai ser escrito e se vale a necessidade de se aplicar em uma história em quadrinhos.

A primeira idéia que deve se ter em mente é o sentimento que o autor quer passar para o leitor.

A segunda é realizar uma pesquisa de onde este personagem vive; isto é fundamental para estabelecer diálogos coerentes com o tipo de história que o quadrinista deseja escrever.

IMPORTANTE: As *idéias* devem dominar o trabalho e **determinar** a forma de Arte, gráfica e lingüística. Só assim ela pode gerar *experiências* diferentes e conquistar novos leitores.

A publicação das Histórias em Quadrinhos

Realizar uma História em Quadrinhos com qualidade exige organização, concentração e empenho. Não se trata de algo simples de realizar. Portanto, se o resultado final não for a sua publicação, mas ser guardada em uma caixa de papelão, ou no armário da classe, dificilmente o aluno voltará a realizar outra HQ. É mais simples desenhar meras ilustrações ou grafites. A publicação é de extrema importante e parte do processo de uma HQ, pois se trata de um veículo essencialmente de comunicação. Quem realiza Quadrinhos sente essa necessidade em publicar e hoje em dia não faltam meios para publicação e divulgação de Quadrinhos.

O Arte educador pode propor a reprodução das histórias em Quadrinhos em formato revista, optando por fazer fotocópias, dobrando as folhas e grampeado, a fim de realizar uma revista. A distribuição pode ser feita em um evento da escola, um intervalo ou ainda associada a alguma outra publicação da escola.

Com o advento da Internet, não é raro encontrar alunos que conheçam linguagens de programação ou ainda, softwares que são específicos para construção de sites. Um site com os trabalhos dos alunos propiciam a experiências deles alunos com pessoas de qualquer parte do mundo. Resulta também não liberdade total de criação, já que o site suporta o número de páginas que quisermos, as cores e temas.

Somos editores e criadores ao mesmo tempo.

O aluno se sente estimulado com essas ações e vai procurar realizar mais HQs, melhorar os roteiros, os desenhos e até procurar parcerias com outros Quadrinistas espalhados pela Internet. Saber reconhecer a importância da publicação para os alunos é fundamental para o sucesso das atividades escolares usando Quadrinhos.

1.3 - Os Quadrinhos e as Instituições

O que dizem os Parâmetros Curriculares - Artes sobre os Quadrinhos?

Em artes, os quadrinhos estão inseridos em dois blocos de conteúdo:

Expressão e Comunicação na Prática dos Alunos em Artes Visuais

As artes visuais no fazer dos alunos: desenho, pintura, colagem, escultura, gravura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, **Histórias em Quadrinhos**, produções informatizadas.

As Artes Visuais como objeto de apreciação significativa

Contato sensível, reconhecimento, observação e experimentação de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, **Histórias em Quadrinhos**, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado.

Estes dois tópicos, porém, não são aprofundados ao longo do texto, ficando restrito as Artes Visuais (mais especificamente o desenho e pintura), a dança e o teatro. Considerando o baixo número de aulas na disciplina Educação Artística (a média é de 02 aulas semanais), o professor fica, muitas vezes obrigado a priorizar apenas um tipo de manifestação artística, deixando o aluno sem um repertório mínimo para refletir acerca deles.

Quando selecionamos apenas alguns tipos de manifestações artísticas em um núcleo de conhecimento, estamos esquecendo de um fator fundamental para o sucesso do curso: a experiência artística do aluno.

O que significa isso?

O estudante geralmente possui contato com elementos artísticos diferentes daqueles apresentados em aula. O grafite, a música popular, cinema, televisão e os quadrinhos são exemplos de artes que o professor esquece de trabalhar ou apenas menospreza, classificando como trabalhos secundários, sem valor artístico. O que acontece é que muitas vezes alunos que desenhavam, tocavam música ou possuíam outra manifestação artística detestam a aula por não se sentirem valorizados naquilo que eles fazem. Já escutei muitos professores defendendo a idéia de que temos que mostrar uma arte que não seja massificada, e as artes visuais por terem um alcance social pequeno devem ser apresentadas ao aluno para que ele tenha um

contato com uma arte a que não está acostumado. Em uma entrevista para o Jornal Número Quatro, O professor Luiz Renato Martins, do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) levanta uma questão bastante oportuna para debater até onde nós, professores, realmente apresentamos uma arte de alcance social pequeno.

(...) nunca vi tanto espaço na mídia para a chamada produção artística nem tanta gente indo ao museu. Se você pega essas mega-exposições na Oca... O espaço das artes visuais, hoje, não tem nada a ver com que era 30 anos atrás. Fundamentalmente, não há mais diferença com o espaço do cinema ou do show business. (ALVES, 2004, P.20).

O professor, quando vai a uma exposição com alunos ou apresenta algum artista plástico, geralmente mostra ícones das artes plásticas ou vai a uma mega exposição. O professor não apresenta arte de vanguarda ou artistas de pouca representatividade nacional ou internacional. Para a maioria dos alunos as artes plásticas no Brasil se resumem à Semana de 22, ou que o último grande pintor das Artes visuais foi Picasso. O professor precisa ter sensibilidade para orientar o aluno a agregar novos valores a arte que ele já produz. Entender o grafite e apresentar artistas que utilizam a técnica para gerar trabalhos artísticos pode ser de extrema valia. O cinema e os filmes de arte, a música e as influências regionais, a fotografia e a realidade do indivíduo inserido na escola são alguns exemplos de como a arte pode ser um elemento de socialização e não de segregação de valores.

Os quadrinhos são uma arte que reúne elementos extremamente ricos para serem explorados e, além de fácil acesso, possui baixo custo na sua produção.

Mostrar artistas que utilizaram a arte seqüencial como base de trabalho plástico (Pop art é um bom exemplo), ou como os quadrinhos podem ser importantes em um roteiro de teatro (através de story boards), ou até mesmo em uma seqüência para um trabalho de dança. Conforme os PCNs, “apenas um ensino criador, que favoreça a integração entre a aprendizagem racional e estética dos alunos, poderá contribuir para o exercício conjunto complementar da razão e do sonho, no qual conhecer é também se maravilhar, divertir-se”, brincar com o desconhecido, arriscar hipóteses ousadas, trabalhar duro, esforçar-se e alegrar-se com descobertas”.

Os quadrinhos podem ser úteis ao PCN principalmente no que diz respeito aos temas transversais, devido a sua linguagem e narrativa diversificada, porém os PCNs devem ser usados por todos os professores ou apenas em eventos e casos esporádicos? Poderíamos ter quadrinhos produzidos por alunos ou impressos em gráficos pelos governos federal, estadual ou prefeituras sobre os temas?

Isso qualificaria os quadrinhos como política pública, sem dúvida, porém, vale debater o próprio PCN primeiro para depois estabelecer um conceito do papel da Nona Arte no PCN.

Segundo o Professor Dr. Paulo Ghiraldelli Jr., os PCNs apresentam dois problemas:

“Eles são genéricos demais e, em vários momentos, aventam possibilidades que, na prática, não podem funcionar, como o caso da consideração de vários temas como “temas transversais”. Segundo os PCNs, tais temas transversais não devem estar contidos em uma disciplina e sim, permear todo o ambiente escolar. Ora, isso é desconhecer completamente a sociedade brasileira e, pior, desconsiderar leis vigentes no país. Não há respaldo legal para que o professor possa agir segundo princípios modernos, liberais e democráticos com os temas transversais. Por exemplo, se um professor de matemática acredita que tem papel fundamental de esclarecer os alunos sobre drogas, em uma sociedade como a nossa ele corre sério risco de, ao falar ao assunto, ser interpretado como apologista do uso de drogas (...)”.

Assim, se tivéssemos a filosofia e a sociologia como disciplinas verticais no Ensino, e não como PCNs recomendam, a sociedade estranharia menos, pois, afinal, um professor de filosofia que viesse falar de problemas morais do aborto ou das drogas seria menos mal interpretado, dado que ele estaria de fato, circunscrito pela disciplina filosofia que legitimaria a discussão. E isso a população não entende.”(JÚNIOR, 2003, P. 210 e 211)”.

Nesta argumentação eu gostaria de citar um caso que aconteceu na Escola Pública Ibrahim Nobre em uma aula de Português, ministrada ao lado da sala onde realizava estágio de Educação Artística.

Era uma manhã de Terça Feira e logo que começaram as aulas, policiais militares entraram nas salas e realizaram revistas em todas as mochilas dos alunos. Na sala ao lado da minha, foi preso um adolescente da 6ª série com a mochila cheia de entorpecentes como maconha e cocaína.

O procedimento da professora foi ir até a diretoria e acabou por deixar os 42 alunos presentes naquela sala de aula sozinhos. Eles só tiveram contato novamente com ela no dia seguinte. Não há registro de qualquer conversa sobre o ocorrido entre docente e estudantes.

Este foi o melhor procedimento? Aconteceu um episódio real, envolvendo um tema pertinente em uma escola e o professor foi, no mínimo, um profissional técnico e burocrático.

Vale destacar que não houve pronunciamento da direção sobre o caso.

Matérias como Sociologia e Filosofia são fundamentais para a educação e sua contribuição para os PCNs seria muito mais técnica e embasada do que a de um professor de português, mas isentar e não estimular o papel do professor – formar um cidadão – independente da matéria ministrada, é um erro muito maior.

Talvez a professora tenha realizado todos os procedimentos corretos que a burocracia pedagógica recomenda. Porém, eu questiono se o procedimento foi correto em relação aos alunos, foco da escola.

Ainda, segundo GHIRALDELLI:

Os PCNs não quiseram servir de receita para o professorado. Até aí posso concordar. Mas não precisam, também, ser elaborados de maneira tão intelectualmente pobre. Na verdade, os professores gostariam muito de receber do MEC manuais didáticos feitos pelo próprio magistério, e não apenas os PCNs. Não vejo isso como retrocesso, mas sim, como garantia de podermos avançar mais no sentido de sabermos o que devemos ensinar. Manuais feitos pelo governo, com boas equipes, homogêneos e distribuídos gratuitamente, seriam um ponto não só para o profissional ministrar as suas aulas – o que desde a Lei nº 4.024/61, é temido, pois se invoca a liberdade do professor - mas também para que o professor viesse criar ele próprio seu manual, principalmente se recebesse incentivo por parte do governo para tal fim. (JÚNIOR, 2003, P.211).

Neste aspecto, a minha visão assemelha-se com o Professor Dr. Paulo Ghiraldelli Júnior, e gostaria de acrescentar que neste caso a arte seqüencial seria bem vinda não só para os professores como recurso didático, mais para os alunos e comunidade, já que os quadrinhos podem falar de qualquer assunto, por se tratar de uma mídia de comunicação e com um custo bem menor do que outras mídias, como o vídeo, por exemplo.

Gibitecas e o Programa Nacional do Livro Didático

As escolas estão percebendo a receptividade que os alunos possuem com a leitura de Quadrinhos. Cada vez mais, as bibliotecas estão cedendo um espaço para os Quadrinhos e permitindo o surgimento de gibitecas pequenas, com prateleiras repletas de revistas. As doações e a organização realizada pelos professores, bibliotecários e alunos se tornam um benefício para a escola, que recebe novos materiais educacionais e leitores na instituição e ao mesmo tempo torna-se uma atividade lúdica, pois para o aluno é extremamente prazeroso ver uma nova gama de opções de leitura que a escola oferece. Além disso,

indiretamente existe o estímulo à leitura de livros, pois o aluno, na biblioteca vai ter o interesse despertado em conhecer outros itens contidos na biblioteca.

O Programa Nacional do Livro Didático – realizado pelo Ministério da Educação - por sua vez vem estimulando a leitura de *graphics novels* através da distribuição gratuita em escolas públicas. Um exemplo é o livro de Will Eisner – *O Nome do Jogo*, que foi catalogado como gênero ficção no módulo de 5ª e 6ª séries do ensino médio.

Infelizmente ainda não foi possível realizar a montagem da gibiteca na Escola Ibrahim Nobre. Apesar do entusiasmo dos alunos em relação à proposta e até o acerto verbal entre professores e coordenação, o que se viu foi descaso e falta de vontade na implementação da gibiteca. O capítulo 02 desta dissertação vai dissecar este episódio e vai mostrar que mesmo com recursos, a educação só se desenvolve com atitudes e ações daqueles que administram a instituição, tanto de uma simples sala de aula até um Ministério da Educação.

Fora do ambiente escolar podemos dizer que existem algumas gibitecas espalhadas no Brasil. O número ainda é muito pequeno, comparado à geografia do País e o alcance que os quadrinhos enquanto leitura podem ter na educação em geral.

A idéia de gibitecas no Brasil é recente. A pioneira foi em Curitiba, sob a supervisão de Key Imaguire júnior, a gibiteca de Curitiba foi fundada em 1982 e conta com um acervo atual de 40.000 obras. Outras iniciativas importantes foram a gibiteca Henfil em São Paulo que conta com 75.000 obras.

Em São Vicente a proposta foi mais ousada ainda. Foi construída, em 2004 uma fanzineteca que é anexo da gibiteca Bigail, que conta com 4.000 obras.

Os cursos e pesquisas de quadrinhos nas instituições públicas e privadas no Brasil

A partir da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, em 1951, as instituições acadêmicas de Ensino começaram a ter a atenção despertada para as Histórias em Quadrinhos. As primeiras Instituições que colocaram em sua grade curricular a disciplina de Histórias em Quadrinhos foram a Universidade de Brasília (UnB), que teve como professor Francisco Araújo; a Faculdade de Jornalismo Cásper Líbero, na cidade de São Paulo que realizou estudos em Quadrinhos no Centro de

Pesquisas de Comunicação Social, a Universidade Fluminense com Moacyr Cirne; e, em 1972, foi criada a disciplina História em Quadrinhos, na Escola de Comunicações e Artes da USP, sob a coordenação da Professora Sônia M. Bibe Luyten. Disciplina que dura até hoje, realiza, através das aulas laboratoriais, a revista Quadreca, que em 2005 ganhou distribuição em todo o município de São Paulo através das bancas de jornais. A instituição ainda conta com o Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, criado em 1990 pelos professores Waldomiro Vergueiro, Álvaro de Moya e Antônio Luiz Cagnin, do qual trata-se de um fórum permanente de pesquisa e discussão sobre Histórias em Quadrinhos. Nesse núcleo foi criado o primeiro curso de especialização em histórias em quadrinhos para profissionais de diversas áreas que quisessem utilizar os quadrinhos no ambiente de trabalho.

Por fim outro núcleo de pesquisa que gerou muitos frutos para a pesquisa em quadrinhos foi o Intercom, com a criação do Grupo de Trabalho, Humor e Quadrinhos, em 1995, no 18º congresso da entidade, fundado pelo professor doutor Flávio Mário de Alcântara Calazans.

Os trabalhos acadêmicos em histórias em quadrinhos no Brasil começam em 1970 com a tese de doutorado da professora Zilda Augusta Anselmo no Instituto de Psicologia da USP. Outros pesquisadores sem formação acadêmica contribuíram para a pesquisa em quadrinhos, como Diamantino da Silva (1976), Ionaldo Cavalcanti (1977, s.d.) e Hino Goidanich, o Goida (1990). (Dados extraídos de LUYTEN (Org.), 2005, P.22).

Na década de 90, com a ascensão dos cursos de design no país, as Universidades privadas também investiram em disciplinas específicas de histórias em quadrinhos. Além destes cursos, a arte seqüencial aparece como material de apoio didático em cursos voltados para a educação, como pedagogia, artes visuais e até em graduações distante do universo dos quadrinhos, como a Faculdade de Tecnologia de São Paulo, a FATEC, que na disciplina Humanidades, ensina acerca do mundo dos quadrinhos para alunos de Tecnologia de Projetos Mecânicos.

A versatilidade que os quadrinhos propiciam enquanto leitura e formação enquanto desenhista e autor de histórias faz com que essa mídia seja ensinada e estimulada entre alunos do 3º Grau. Outro fator que faz com que existam disciplinas de histórias em quadrinhos em determinados cursos é procura de

muitos alunos de graduação por cursos livres de Histórias em Quadrinhos. Como não existe a graduação em História em Quadrinhos, a solução é oferecer para esses alunos a disciplina em outras graduações, que vão utilizar os conceitos aprendidos da Arte Seqüencial em suas profissões.

A graduação em Histórias em Quadrinhos seria, porém, um importante instrumento de profissionalização desta arte e organização da mesma. A regulamentação desta profissão, juntamente com os estímulos econômicos, oriundos da produção de novos autores poderia gerar grandes benefícios para a economia do país, seguindo o exemplo de países como Japão, Estados Unidos e alguns países da Europa, que possuem em suas universidades especializações e graduações em Histórias em Quadrinhos.

1.4 - Quadrinhos na formação de alunos da Pré – Escola ao Nível Fundamental

A curiosidade, a imaginação e a vontade inata de se divertir são características das crianças da educação infantil e subsídios fundamentais dos educadores para a introdução destes alunos no mundo letrado. Os Quadrinhos podem ser uma ferramenta neste processo de “letreamento” (termo comum entre os profissionais para designar letrização de uma História em Quadrinhos) devido ao fascínio que os personagens, desenhos, onomatopéias, cores geram na criança. Uma boa narrativa visual pode fazer com que a criança, mesmo não-alfabetizada, consiga entender uma História em Quadrinhos. A curiosidade em querer se aprofundar na história e saber o que está escrito dentro dos balões criam o gosto pelo aprendizado da leitura. A fácil adaptação que a criança possui com códigos visuais e verbais contribui no entendimento, assimilação e divertimento na leitura e, por que não, no fazer Histórias em Quadrinhos.

A rápida comunicação feita através de desenhos e onomatopéias, os quadros intercalados que ajudam a dar sentido na história que o aluno tenta contar, fazem com que a Arte Sequencial seja um instrumento importante para alfabetização de alunos de qualquer idade.

Além disso, as revistinhas podem atuar como uma atividade lúdica, devido ao seu design, jogo de cores e apelos visuais. A criança não precisa ser forçada a ler a história, já que no seu universo infantil, aquela revista possui uma infinidade de coisas diferentes a serem descobertas. A seguir apresento comentário de WALDOMIRO VERGUEIRO sobre o papel das Histórias em Quadrinhos na Pré – Escola.

Pré – Escolar: Os alunos se encontram nas primeiras iniciativas de representação (etapa pré-esquemática), atendendo a necessidades motoras e emocionais. Em seu trabalho com a linguagem, os resultados obtidos são menos importantes que o processo. A relação desses estudantes com os Quadrinhos é basicamente lúdica, sem que interfira uma consciência crítica sobre as imagens que aparecem nas Histórias em Quadrinhos, tanto nas que recebem do professor como naqueles que eles próprios produzem. Nessa fase, é muito importante cultivar o contato com a linguagem das HQs, incentivando a produção de narrativas breves em Quadrinhos, sem pressioná-los quanto a elaboração de textos de qualidade ou a cópia de outros modelos. (VERGUEIRO, 2003, P. 27-28).

No artigo “Leitura de Histórias em Quadrinhos: uma prática discursiva entre crianças não – alfabetizadas”, de Adriana Cintra de Carvalho e Marcelo Pires de Oliveira, respectivamente mestres em

lingüística aplicada (UNITAU) e Comunicação e Multimeios (UNICAMP), os professores apresentam importante justificativa na utilização de Histórias em Quadrinhos entre crianças de 05 e 06 anos:

(...) É possível à criança não alfabetizada construir significados para as histórias em Quadrinhos, desde que a escolha desse gênero discursivo leve em conta os objetivos de leitura da criança e o conhecimento que ela construiu até o momento enquanto membro de um mundo letrado; que a classificação dos elementos constitutivos desse gênero discursivo parta do princípio de que a criança não precisa estar alfabetizada; que o contato da criança com as histórias em quadrinhos seja constante e dinâmico; que a interação da criança com este gênero discursivo permita que ela construa hipóteses de sentido e que o conhecimento, portanto, seja fruto dela, mais que um simples recebimento e acúmulo de informação, e que a intervenção do professor tenha a intenção de promover a autonomia e a autoconfiança da criança em vez de servir de instrumento de correção. (CARVALHO, Artigo escrito em parceria com Marcelo Pires de Oliveira e publicado no site www.csonlineunitau.com.br/comu/artigo2.html - 2005)

A opinião dos autores em relação aos Quadrinhos é baseada, principalmente, em uma contraposição às leituras impostas no âmbito escolar.

Os textos chamados escolares, aqueles que só circulam na escola, como o livro didático, atribuem à leitura o caráter de um processo artificial e inútil, porque desvincula o ato de ler da capacidade de viver e sobreviver no mundo real. Além disso, eles observam outras características: As histórias em Quadrinhos, por sua vez, configuram-se por muitos aspectos lúdicos, como as cores, os desenhos, as histórias engraçadas, etc., que prendem a atenção da criança e fazem-na sonhar, ajudando-a construir um mundo de fantasia e diversão. (CARVALHO, Artigo escrito em parceria com Marcelo Pires de Oliveira e publicado no site www.csonlineunitau.com.br/comu/artigo2.html - 2005)

As histórias em Quadrinhos podem ser trabalhadas como uma atividade lúdica com a ausência da

cor.



fig. 67. Calvin (WATERSON, 1996 – P.09)

Calvin e Haroldo, por exemplo, são tiras acerca de uma criança de cinco anos e de um tigre de pelúcia que ganha vida na imaginação dela. Apesar de ser, em sua maior produção, preto e branco e com o texto direcionado para o público adulto, a criança consome este quadrinho por outras qualidades, como personagens e a cor não mais como elemento visual, mas criativo. A criança se questiona sobre a cor que poderia ser a dos personagens, a do cenário. Muitas crianças se sentem propensas a pintar os Quadrinhos, expressando a imaginação e as possibilidades de cores. O preto - e - branco também desperta os sentidos da criança. Até então, ela sempre observou os Quadrinhos como um produto acabado, ou seja, nunca dissociou o desenho da cor. Nesse trabalho específico, ela contempla o desenho em primeiro lugar. Ao invés dela prestar atenção na cor da camisa do Calvin, ela vai percorrer os olhos nas ações e expressões que ele realiza.

Outro exemplo é o Snoopy.

Mesmo sem cor, ele conquista até hoje legiões de leitores por todo o mundo. As HQs possuem hoje uma gama de temas que vai muito além de gêneros abordam temáticas diferentes. O professor precisa tomar cuidado com os gibis que vai apresentar aos alunos. Apostar em revistas que apresentem uma leitura simplificada demais, colorida e sem possibilidades de novas descobertas pelo leitor pode gerar a alienação e rotulações por parte deles. Podem entender que Quadrinhos são uma leitura voltada apenas para elas.



fig. 68. Snoopy (SCHULZ, 1976 – P.09)

Em um 1º momento isto pode até ser bom, pela identificação e o natural interesse em tentar ler esta revista. Com o tempo, porém, ocorre a dissociação da criança com os Quadrinhos por ela achar, assim que chegar a adolescência, que Quadrinhos é “coisa de criança”. É importante o aluno entender que aquele instrumento de comunicação que está lendo é um meio de comunicação que abrange qualquer faixa etária. Para isso, é muito importante o educador oferecer uma gama de Quadrinhos de diferentes autores e estilos. O aluno vai se identificar (ou não) com algum Quadrinho. A leitura fica espontânea e questionamentos começam a aparecer como “por que essa revista é diferente desta?”, “eu gostei deste personagem e não daquele por não ter cor” entre outros fatores.

Na primeira fase do ensino fundamental, 1ª a 4ª séries, é importante destacar o avanço intelectual que as crianças apresentam de uma série para a outra. Enquanto as crianças da primeira série ainda apresentam vícios adquiridos na educação pré-escolar como chamar o professor de “tio”, apresentar

dificuldades em uma leitura fluida e com repertório variado de palavras e significado, as crianças de 4º série já apresentam um repertório mais refinado, com leituras de diferentes mídias, gostos mais próximos do adolescente e exigências maiores do que a simples leitura de Quadrinhos como uma recreação, por exemplo. O professor precisa ficar atento a essa evolução e entender o momento certo de experimentar as Histórias em Quadrinhos como meio de produzir idéias, textos e propostas artísticas, fundamentais para o desenvolvimento criativo do aluno.

WALDOMIRO VERGUEIRO analisa essa fase nesse trecho extraído do livro “Como usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula”

Nível Fundamental (1ª a 4ª séries): nos primeiros anos, não se pode identificar qualquer salto na capacidade expressiva dos alunos, que evoluem de forma sistemática e gradual para maior reconhecimento e apropriação da realidade que os circunda. Aos poucos, a criança vai deixando de ver a si mesma como o centro do mundo e passa a incorporar os demais a seu meio ambiente, ou seja, evoluindo em termos de socialização. Da mesma forma, começa aos poucos a identificar características específicas de grupos e pessoas, podendo ser apresentada a diferentes títulos ou revistas em Quadrinhos, bem como ser instada a realizar trabalhos progressivamente mais elaborados, que incorporem os elementos da linguagem dos Quadrinhos de uma forma mais intensa. (VERGUEIRO, 2003, P. 28).

Na segunda fase do Nível Fundamental, de 5ª à 8ª série, o aluno vive em constante mudança. A maioria das escolas públicas coloca a grade curricular da 5ª à 8ª em horários distintos do ciclo fundamental anterior, da 1ª à 4ª série. Um aluno, por exemplo, que estudou da 1ª a 4ª série na mesma escola em um turno, vai de uma hora para outra, mudar toda a sua rotina estudando em um horário diverso daquela que estava acostumado e, muitas vezes com outros alunos transferidos de escolas e com alunos mais velhos, que sempre acabam por usar trotes e chacotas com os alunos mais novos. O ambiente é completamente diferente e gera expectativas muito diferentes nos alunos, exigindo com que os professores tenham sensibilidade para acompanhar esse novo momento do aluno.

WALDOMIRO VERGUEIRO acrescenta:

Nível Fundamental (5ª a 8ª séries): os alunos se integram mais à sociedade que os rodeia, sendo capazes de distinguir os níveis local e regional, nacional e internacional, relacioná-los entre si e adquirir a consciência de estar em um mundo muito mais amplo do que as fronteiras entre sua casa e escola. O processo de socialização se amplia, com inserção em grupos de interesse e a diferenciação entre os sexos. Têm a capacidade de identificar detalhes das obras em Quadrinhos e conseguem fazer correlações entre eles e sua realidade social. As produções próprias incorporam a sensação de profundidade,

a superposição de elementos e a linha do horizonte, fruto de sua maior familiaridade com a linguagem dos Quadrinhos. (VERGUEIRO, 2003, P. 28).

A diferença como encaram uma mesma tarefa é muito diferente. O mais interessante é notar que tudo isso se faz em um espaço de apenas 03 anos.

No Projeto Mamute, temos alunos de 5ª à 8ª série. As formas como encaram o curso são completamente diferentes um do outro. Alunos de 5ª série são mais esforçados no momento em que a atividade é proposta e existe uma preocupação genuína em querer “acertar” a tarefa, no entanto, é menos insistente na ida regular ao curso. Enquanto os alunos de 8º série estão mais preocupados com namoros ou confusões em que se meteram com outros professores ou colegas de escola. No entanto, são mais regulares e acreditam que o curso pode ajudá-los a se tornar Quadrinistas.

Formas de contato da criança com os Quadrinhos

Como a criança pode se interessar por uma mídia como as histórias em Quadrinhos? O professor pode em 1º lugar contar a história do personagem da revista. Estimular a imaginação e o questionamento do aluno a partir de descrições das aventuras, personalidade e caráter dos heróis. Permitir que os alunos desenhem e até criem histórias baseadas no que ouviram e aí sim, apresentar a revista para eles. A revista vira uma novidade, algo que até então só conheciam pelas palavras de um professor.

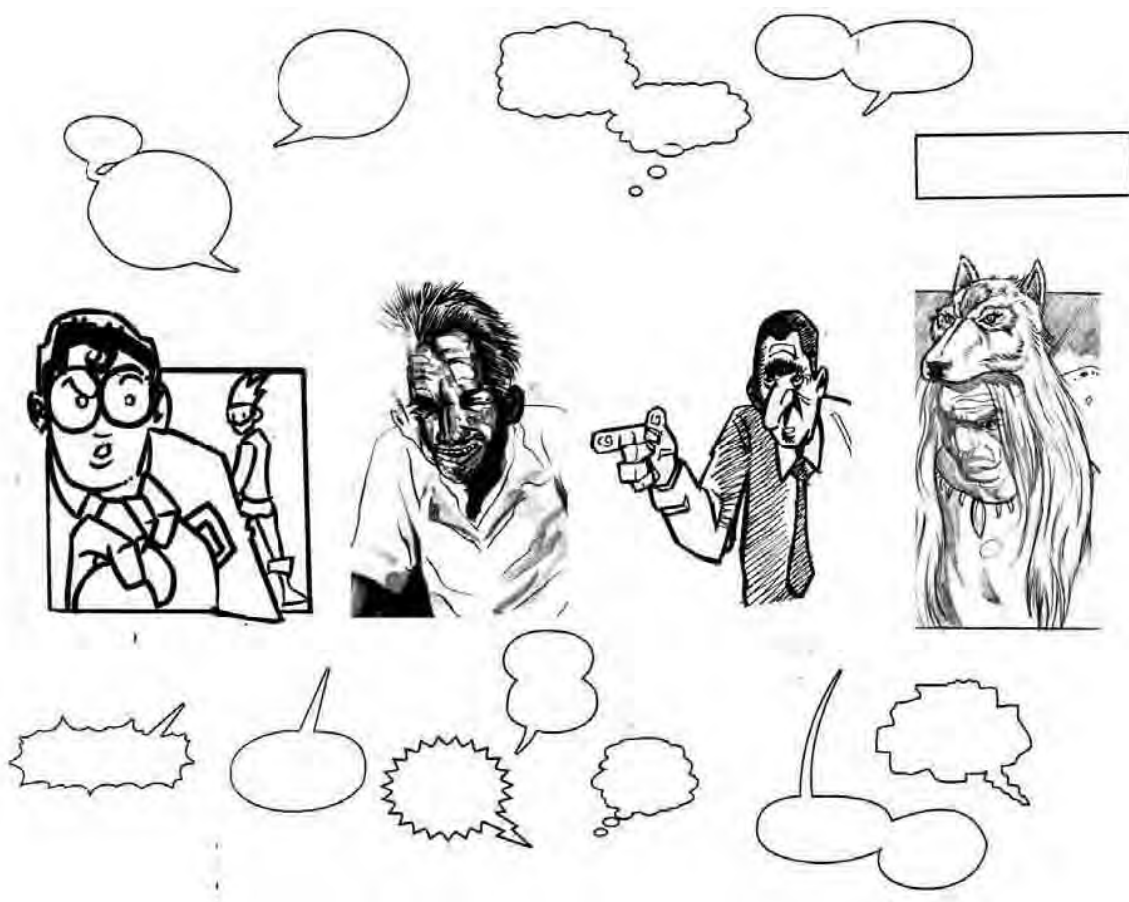


fig. 69. O uso de balões em branco e com vários desenhos diferentes ajudam o aluno a interpretar o sentimento do personagem e o estimulam a criar frases conforme o balão escolhido. (PESSOA – Acervo – 2006)

Claúdia Sanchez, do Colégio Éden (RJ), apresenta algumas atividades propostas para crianças de 1ª e 2ª séries. Artigo publicado no jornal 23:

Na alfabetização, trabalha-se essencialmente com as imagens. Nesse momento, os alunos são estimulados a falar os nomes dos personagens. Logo depois, perguntamos com quais deles mais se identificam, e dessa conversa partimos para a separação de sílabas. Pedimos, então, a eles que separem os nomes de cada personagem. Chamamos a atenção, também, para o tipo de letra e para as rimas. Entre as atividades mais comuns com essa turma está a apresentação das revistas na biblioteca. As crianças manuseiam o material e depois pedimos a elas que recontem a história para os amigos, estimulando, assim, a capacidade de raciocínio e o encadeamento lógico do pensamento. (atividade para a 1ª série).

Na 2ª série, período em que as crianças já são capazes de perceber claramente as diferentes maneiras de expressão, eles podem aprimorar muito a escrita a partir do trabalho com revistas. A possibilidade de exercícios é ilimitada. A partir dos balõesinhos,

nos quais é usada a linguagem direta, trabalha-se a passagem do discurso direto para o indireto, estimulando os alunos a reescreverem de diversas maneiras. (SANCHEZ, entrevista em documento HTML para o jornal 23 – www.jornal23.com.br – 2004)

Alguns alunos podem já ter tido experiências com quadrinhos, comentar sobre os personagens preferidos e trazer revistas para os outros colegas. O professor pode, com responsabilidade e sensibilidade, apresentar histórias em quadrinhos antigas, fora de circulação de bancas ou revistarias. Respeitar a seleção natural dos alunos em relação a títulos de revistas é muito importante, pois estamos formando, desde cedo, formadores de opinião sem traumas do tipo obrigar o aluno a ler este ou aquele título. É claro que o professor precisa apresentar títulos diferentes daqueles que normalmente são apresentados em bancas ou livrarias, até pelo prazer da descoberta que o aluno possui em sua natureza, mas impor gostos pessoais sob a alegação que o mercado editorial aliena o público com publicações pobres ou que o aluno ainda não possui sensibilidade para saber o que são histórias em quadrinhos boas ou ruins é agir da mesma forma ou até pior, já que o educador tem a responsabilidade de ensinar valores aos alunos, que não podem sofrer este tipo de distorção.

WALDOMIRO VERGUEIRO acrescenta:

A seleção dos materiais em Quadrinhos a serem utilizados em aula deve levar em consideração essas características, de forma a atingir resultados mais satisfatórios. Fatores adicionais na escolha são, também: dispor de um texto que não traga erros gramaticais; um tema capaz de despertar e manter o interesse do grupo, que corresponda às necessidades da disciplina e ser ensinada; um material de qualidade gráfica adequada ao uso pretendido; outros aspectos que o professor considere relevantes para sua disciplina.
(VERGUEIRO, 2003, P. 29).

Propiciar a possibilidade do aluno criar as próprias histórias em Quadrinhos é muito importante. Além de a criança praticar o desenho, a cor e a criação, ela pode tentar escrever as 1ª palavras, como as onomatopéias, por exemplo. Entender a Arte Sequencial e a narrativa também estimula o conceito de linguagem e comunicação. O desenho torna-se expressivo e com uma ligação de um quadro para outro quadro. A montagem de uma revista e a interação entre os alunos, em que podem dividir tarefas na realização de uma história (desenhar, pintar, criar histórias) geram um ambiente único em uma sala de aula. Desde cedo, as crianças aprendem a respeitar o desenho, as idéias um do outro.

Um exemplo foi a confecção da revista Mamute, da qual os alunos produziram material de estética, escrita e narrativas completamente diferentes, porém, adequadas para a proposta da revista. Foram feitas várias reuniões entre as equipes criativas para debater o trabalho uma da outra e as críticas construtivas, incomum para a idade dos alunos, foram feitas de maneira espontânea, sem a rigurosidade ou comando do debate pelo professor. Este tipo de experiência propicia o aprendizado, produção e ensino fora dos limites da escola. Alunos acabam por se encontrar fora do horário regular dos cursos e trabalham dentro de um objetivo comum: realizar a revista.

O ensino constante: Este é o desafio que os educadores enfrentam e os quadrinhos podem ser uma ferramenta de auxílio na formação social destas crianças.



fig. 70 e 71. Um dia de aula no Projeto Mamute, em que apresentamos o primeiro fanzine do grupo

(PESSOA – Acervo – 2006)

1.5 - Quadrinhos no Ensino Médio

Os alunos do 1º ao 3º colegial são, em sua maioria, indivíduos que enfrentam muitos questionamentos físicos e sociais, devido à passagem da adolescência para a idade adulta e isso por si só gera, um desafio ímpar para os educadores, já que esse público busca respostas em tudo aquilo que está aprendendo e consumindo.

WALDOMIRO VERGUEIRO acrescenta:

(...) Passam a ser mais críticos e questionadores em relação ao que recebem em aula, não se submetendo passivamente a qualquer material que lhes é oferecido. Tendem também a ter uma desconfiança natural (e saudável) em relação aos meios, demandando um tipo de material que desafie sua inteligência. Por outro lado, são também, muito pressionados pelo coletivo perdendo às vezes um pouco da sua espontaneidade ao terem que confrontar suas opiniões pessoais com as do seu grupo. Nas produções próprias, buscam reproduzir personagens mais próximos da realidade, com articulações, movimentos e detalhes de roupas que acompanham o que vêm ao seu redor. (VERGUEIRO, 2003, P. 29).

De acordo com reportagem publicada no Jornal O Estado de São Paulo – “DOSSIÊ ESTADO” - a consultora em educação Maria Dolores Kappel, que foi pesquisadora de educação do Departamento de População de Indicadores Sociais do IBGE, diz que os anos 90 foram “uma década de explosão do ensino médio”, o que ela associa à procura de jovens por emprego, nesse período. “Houve maior conscientização de que educação é importante. Com maior demanda, aumentaram as escolas e as vagas no ensino médio. Hoje, o ensino noturno é uma grande demanda dos jovens que trabalham e estudam”, diz pesquisadora.

As histórias em quadrinhos podem ser um instrumento de educação e inclusão social entre os adolescentes no ensino médio? Até que ponto os quadrinhos podem deixar de ser apenas um meio de entretenimento e ser uma fonte de geração de renda e orientação profissional? A arte seqüencial possui subsídios suficientes para ser uma ferramenta pedagógica para os educadores?

As escolas públicas, de um modo geral, oferecem aos alunos poucos recursos extras além das próprias aulas em seu período de funcionamento. A necessidade de desenvolvimento de trabalhos como oficinas de leituras, curso de informática, teatro, música entre muitos outros esbarram na falta de preparo de profissionais, na péssima remuneração que o educador da rede

pública possui, obrigando-o a trabalhar em duas ou até três escolas diferentes e incapacitando de realizar projetos de oficinas e no próprio descrédito que o aluno tem em relação à escola. As iniciativas de Ongs esbarram em atitudes burocráticas e as propostas de atividades complementares realizadas pelo Estado são colocadas muitas vezes no esquecimento, devido a troca de governo ou pela própria incompetência administrativa.

A escola, por assim dizer, acaba sendo questionada sobre a sua real importância na formação do aluno, neste caso especificamente, o adolescente. A sensação que o aluno está na escola por mera formalidade e sem uma meta definida fica latente. Isto fica muito mais claro quando o pequeno número de alunos do ensino médio que conseguem cursar a universidade - não posso usar o termo ensino superior quando temos faculdades e universidades com qualidade A, B, C, D ou E. O ensino dito superior deveria ter uma excelência de qualidade.

O que vemos hoje são universidades e faculdades públicas com qualidade, mas com poucas vagas e unidades, não podendo oferecer ensino a todos e, em contrapartida, vemos uma proliferação de faculdades e universidades privadas com mensalidades fora da realidade da grande parte da população e sem um corpo docente adequado e instalações como bibliotecas, banco de teses, laboratórios entre outros para oferecer um ensino superior, ou seja, com excelência. – A falta de conhecimento da própria escolha do curso e sua conseqüente deficiência no planejamento profissional fazem com que muitos desses alunos acabem desistindo da graduação e os poucos que se formam não adquirem o embasamento necessário para gerir a própria carreira e acabam se tornando profissionais sem ambição, apenas realizam uma rotina de trabalho, virando meras ferramentas de trabalho. O ensino médio, segundo Fanfani:

(...) tem um significado diferente do que tinha no projeto original dos sistemas educativos ocidentais. (...) Trata-se da última etapa da escolaridade obrigatória. Vale não só como etapa para os estudos superiores (valor que conserva), mas é algo como o novo teto da escolaridade obrigatória que em todas as partes tende a se prolongar até os 17 ou 18 anos da vida dos indivíduos. Nas condições atuais, o chamado ensino médio é um ensino “final” para a maioria da população e um momento de um processo de formação que tende a se prolongar, sobretudo, no arco de vida das pessoas (educação permanente).

(FANFANI, Culturas jovens e cultura escolar. Documento apresentado no seminário “Escola Jovem: um novo olhar sobre o ensino médio”. Organizado

pelo Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Coordenação-Geral de Ensino Médio. Brasília. de 7 a 9 de junho de 2000.).

Na sociedade em que vivemos, porém, o adolescente não consegue se inserir no mercado de trabalho com o ensino médio. Requisitos como fluência em língua estrangeira, informática ou planejamento profissional, não são oferecidos no ensino médio. Se considerarmos o ensino médio etapa “final”, logo, pressupomos que ele está apto a atuar no meio social e profissional. Os requisitos citados acima são itens apresentados em cada dez de dez anúncios de trabalho para o indivíduo com este grau de escolaridade. A faixa salarial das profissões com este nível de escolaridade também é alarmante. A renda obtida é insuficiente para o indivíduo obter autonomia e solidificar uma vida social e financeira. A geração de adolescentes sem perspectivas é evidente. Não é difícil ver jovens envolvidos com drogas, extremamente violentas ou meninas grávidas e sem a menor condição de criar filho algum. Formamos indivíduos aptos a serem empacotadores de hipermercados ou na melhor das hipóteses operadores de telemarketing (caso a escola tenha um laboratório de informática que dê condições de acesso aos seus alunos).

O ensino médio, antes de tudo, precisa ter sentido em existir e ser apresentado ao aluno como instrumento útil e transformador em sua realidade. O educador – aqui considero desde o Ministro da Educação até o estagiário do professor – devem entender que os adolescentes e jovens são portadores de uma cultura social feita de conhecimentos, valores, atitudes, predisposições que não coincidem necessariamente com a cultura escolar e, em particular, com o currículo do programa que a instituição se propõe a desenvolver.

Em longo prazo o ensino médio pode se aproximar das afirmações contidas no texto de Fanfani. O otimismo se deve às políticas educacionais, propostas dos educadores como o próprio Fanfani, alunos que em seus estágios realizam projetos educacionais e acabam, depois de graduados dando continuidade aos projetos.

O projeto Mamute, que foi desenvolvido no período em que estava terminando a minha graduação em educação artística, é um exemplo disso. Pesquisas em educação vêm surgindo nas duas últimas décadas em resultado crescente.

Isso é um fato importante e deve ser destacado, apesar de ainda termos uma realidade distante do idealismo proposto por Fanfani devido pequeno alcance imediato que estas iniciativas ainda propiciam.

Quadrinhos e o Ensino Médio

Apesar de ser uma arte, em primeiro momento, voltada para a criança, muitos adolescentes mantêm o interesse na leitura em quadrinhos devido à diversidade de histórias, gêneros para as mais diferentes idades e até como instrumento de luta ideológica.

Uma peculiaridade que os adolescentes possuem em relação aos alunos do ensino fundamental é a pré- disposição em promover a sua presença fora dos limites da escola. Seja realizando comunidades em sites de relacionamentos, ou gerando um rádio virtual e no caso dos quadrinhos, na confecção de fanzines.

GAZY ANDRAUS citando HENRIQUE MAGALHÃES define o que é fanzine:

O termo fanzine, na realidade, cujo início oficial data das décadas de 1930 e 1940, é um neologismo que foi criado a partir da junção das palavras inglesas *fanatic* + *magazine* (revista do fã) e começou a ser amplamente utilizado nos anos 70 pelos jovens estudantes, a fim de divulgar trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente: era a contracultura ou mesmo o *underground* (movimento independente de tudo que diz respeito à cultura massificada ou de consumo). Surgiu no Brasil com boletins de histórias em quadrinhos em outubro de 1965, quando começaram a circular entre os fãs pequenas publicações amadoras com as críticas e os comentários sobre HQ (Magalhães, 1993).
(LUYTEN (Org.), 2005, P.66).

Cuba é um outro exemplo interessante de como os quadrinhos podem ser um meio de comunicação, expressão e identificação cultural, mesmo se utilizando um gênero criado e difundido em outra cultura totalmente diferente da cubana: o *mangá* (de origem japonesa).

Segundo Roberto Hernandez, colecionador e estudioso de quadrinhos em Cuba, “Apesar de todas as dificuldades e barreiras culturais, o *mangá* passa, devagar e sempre, a existir enquanto escola em Cuba”. E o mais interessante: com o fato de possuir uma pincelada caribenha. Ainda que inéditas em sua quase totalidade devido à crise da indústria editorial cubana, já proliferam um grupo de histórias em quadrinhos do chamado "*mangá* cubano".

O fanzine *Bum* é uma amostra dessa tendência: ainda que em vias de ser aceito por alguma editora da ilha ou de além das suas fronteiras, reúne alguns interessantes trabalhos. É um fruto direto das sementes plantadas na oficina de quadrinhos criada em Havana por duas figuras de citação obrigatória quando se fala em quadrinhos cubanos: Manuel Pérez Alfaro e Francisco Blanco Ávila. Histórias como *Fobia*, de Héctor S. González, Angel Hernández e Carlos Primelles são um exemplo genuíno do *mangá* cubano. A violência não é mostrada de maneira crua; o sangue não escapa pelos quadrinhos, borrifando na cara do leitor; também não corre pela rua até escorrer pelo esgoto. Tudo é apenas sugerido. E cada um, pelos gritos em forma de onomatopéias, pode, na sua imaginação colocar a intensidade de dor que achar apropriada.

No Brasil são inesgotáveis os exemplos de quadrinhos ideológicos, de público versátil e pensante, principalmente na vertente das tiras, publicadas em jornais e revistas.

Henfil ou Henrique de Souza Filho (1944 - 1988), foi um cartunista, quadrinista, jornalista e escritor brasileiro que em 1970 lançou a revista *Os Fradinhos*, tornando célebres seus personagens, caracterizados por um humor crítico e satírico.

Edgar Vasques, com o personagem Rango, completou nesse ano 35 anos de tiras e apesar do tempo, o tema básico do personagem continua atual: A fome e a corrupção política.

O Pasquim foi o primeiro e mais influente jornal de oposição à ditadura militar brasileira. Surgido em 1969 (a edição de estréia foi no dia 26 de julho) das mentes de Ziraldo, Millôr Fernandes, Jaguar, Fortuna, Prósperi, Claudius, entre outros, foi uma resposta à promulgação do repressivo AI-5 dos militares.

De uma tiragem inicial de 20 mil exemplares, que a princípio parecia exagerada, o semanário atingiu a

marca de mais de 200 mil em seu auge, no meio dos anos 70. A princípio uma publicação comportamental (falava sobre sexo, drogas, feminismo e divórcio, entre outros assuntos) o Pasquim foi se tornando mais politizado a medida que aumentava a repressão da ditadura, passando a ser porta-voz da indignação social brasileira.

As publicações da editora Circo foram um exemplo de Quadrinhos voltados para um público com idéias, conceitos e desejo de ler Quadrinhos com conteúdo intelectual. Em suas piadas gráficas, Angeli, Laerte, Glauco, Newton Foot, Fernando Gonzales entre outros na verdade criticavam o atual cenário político, econômico e social brasileiro. Diferente dos Quadrinhos das editoras Abril e Bloch (que editavam, em sua maioria, Quadrinhos americanos cheios de aspectos lúdicos, como as cores e os desenhos, mas com histórias vazias, que em nada refletia o jovem leitor latino) a Circo procurava desenvolver um projeto gráfico baseado no underground americano (artistas como Robert Crumb ou os irmãos Hernandez), mas com alma e concepção brasileira.



fig. 72. Irmãos Hernandez (PESSOA – Acervo – 2006)

Outros exemplos como Flávio Colin (1930-2002) merece ser citado. Provavelmente foi o maior quadrinista regional que tivemos, realizando sempre obras que mostrassem, sem

nacionalismo burro, características culturais e folclóricas do Brasil. Entre os seus trabalhos, podemos destacar *O Anjo e Fawcett*.

Abaixo, alguns comentários de Colin sobre os Quadrinhos, produção e conteúdo:

(...) Quadrinho pra mim é uma coisa fantástica. Com certeza é um dos maiores veículos de comunicação. É imagem e texto sucinto, que você diverte e instrui. No Brasil, um país de semi-analfabetos e analfabetos, o Quadrinho tem uma importância muito grande, mas é pouco usado.

Super-herói não dá! Artista brasileiro consegue publicar, com alguns rapazes de talento desenhando pros EUA, mas, muitas vezes, fazem anonimamente.

No molde americano, como eles querem. Mas eu acho uma questão de mentalidade. O americano adora isso. É de sua cultura, porque o americano é o super-herói. Para eles, são os donos do mundo, os xerifes do planeta.

Dominam tudo e são os mais bonitos, inteligentes e poderosos. Então, super-herói vem a calhar. Eles se vêem num Super-Homem, Batman, Homem-Aranha, sei lá... Capitão América! Olha só o nome: Capitão América! Mas nós não somos nada disso! Então, é uma forçação de barra. Em compensação, somos mais inteligentes e temos mais noção de ridículo do que eles.

Há algum tempo recebi um fanzine de Fortaleza. Os desenhos deles eram estilo mangá. Com tanto tema nordestino, e não estou falando necessariamente em cangaceiros. Existem várias outras figuras, até da cidade.

O Brasil tem um litoral imenso, e não existe história sobre isso. Faz coisas do Nosso povo! O brasileiro é um contador de "causos". Pega isso e faz em Quadrinhos. Deixa Pokémon pra japonês.

Tinha uma revista chamada "Capitão Rapadura". Aquilo era um barato, eu me deliciava! Tudo bem brasileiro. Mas os editores não vêem isso. Essas histórias de lobisomem, fantasma, almas de outro mundo, de visões, estão todas no folclore brasileiro, a gente as escuta desde de criança. Todos já ouviram falar disso! Isso é muito do brasileiro, do caboclo e do índio. Quem vive no mato, na selva, tem muito disso, acaba vendo coisas. É um bicho que passa, a sombra de uma árvore... Então, para justificar o medo deles, falam que é o Saci Pererê, uma alma de outro mundo etc... É assim que surgem essas figuras. (NALIATO, Artigo Publicado no site www.universohq.com, 2003)

Atualmente a Editora Via Lettera vem publicando a revista FRONT, em que os autores de histórias em Quadrinhos realizam pequenas histórias em torno de algum tema específico (amor, infância, etc). Apesar da irregularidade da edição, ela vem se mantendo desde Abril de 2001 com artistas como Alberto Pessoa, Maxx, Orlandeli, Marcelo D'Saete, Cau Gómez, Laerte, Kemp, Mastrotti entre outros.

O público adolescente e adulto que consome quadrinhos sabe da dificuldade em penetrar no mercado editorial brasileiro e transforma o Fanzine em muito mais do que uma mera revista de fã transformaram no seu meio de divulgação de conhecimento e de proposta artística em detrimento da carência de publicação de HQs nacionais.

GAZY ANDRAUS comenta sobre a produção de fanzines no Brasil:

(...) por meio do zine muitos puderam dar vazão às suas idéias (Histórias em Quadrinhos, poesias, textos críticos, entre outras), bastando para isso boa vontade, papel, tesoura, cola e pequenas tiragens feitas em gráficas ou fotocópias baratas (graças à popularização das máquinas de reprodução) além da inserção dos e-zines (*electronic zines*) pela Internet. (LUYTEN (Org.), 2005, P.75).

Os quadrinhos têm baixo custo em sua aquisição e produção, sem falar na arte e no texto dinâmico contribuem para a massificação do gênero. Muitos adolescentes começam desenhando e escrevendo textos de própria autoria devido aos quadrinhos. Quando, porém, eles se deparam com a escola e as aulas de artes, muitas vezes esta manifestação artística se torna marginal e até confundida com vandalismo (assim como a grafite e estilos musicais de vanguarda como o Rap.) . Uma pena, se considerarmos que os Quadrinhos propiciam:

- **Interdisciplinaridade** – Em um ambiente de educação, socialização e formação de cidadão, campanhas de conscientização como prevenção de DSTs - Doenças Sexualmente Transmissíveis – combate às drogas ou informação sobre temas sociais, como política, por exemplo, podem ser explorados através das histórias em quadrinhos, organizados por docentes de formações diversas.

- **Leitura de Imagens** –

- **Intercâmbio com outras Artes** - O Projeto "Outras Palavras" na FDE (Fundação para o Desenvolvimento da Educação) foi um trabalho que ofereceu oficinas de quadrinhos, artes plásticas, teatro e música. Carlos Morgani, um dos professores desse projeto, atualmente professor de quadrinhos na escola Quanta - Academia de Artes, comenta a respeito: “O trabalho consistia em aulas de quadrinhos, formação de um grupo de discussão e ia desde as aulas básicas até a confecção de um FANZINE - resultados das histórias em quadrinhos”.

- **Alfabetização** - Os quadrinhos apresentam na sua estruturação a mescla entre a linguagem e a imagem. Em supletivos, o adolescente, procura além de escrever as palavras que conhece, inserir dentro de um contexto e sentido da seqüência de imagens que ele procurou desenhar. Caso o aluno não saiba associar a palavra a determinado desenho, ela vai procurar e aprender uma nova palavra,

pois a necessidade e vontade de terminar a história da maneira que foi imaginada vão propiciar essa prática de aprendizado. Além disso, as onomatopéias também estimulam no desenhista a relação entre sons e palavras.

- Fundamentos do desenho - As histórias em quadrinhos tem como função contar uma história e, a imagem utilizada para isso consiste de elementos retirados da realidade, mesmo se a história for de um alienígena, a estrutura utilizada como referência é a humana ou alguma coisa que já está processada no consciente do quadrinista. Para isto, porém, o artista precisa ter sólidos conhecimentos em *anatomia e perspectiva*, elementos básicos no desenho.

A empatia dos alunos com os quadrinhos, a vontade de aprender a nona arte e seu uso interdisciplinar despertam o interesse do educador que deseja investigar novos meios de alfabetização e produção artística. A safra de quadrinistas latinos é fértil e o melhor, aberta a palestras e trabalhos sociais. Os quadrinhos, devido ao baixo custo na produção e a rápida aceitação pelos alunos, pode ser um instrumento de alfabetização e desenvolvimento artístico com o alcance necessário para realizar uma educação de massa com qualidade. Para isso, porém, acredito que o debate e produção de novas pesquisas sejam realizados, para que esta afirmação se fundamente e não se torne mero chavão ou um termo de senso comum.

O Projeto Mamute é bastante atuante na transição do aluno fã de quadrinhos para o quadrinista. As publicações no site www.projetomamute.org3.net, o estímulo na construção de sites dos próprios alunos e a parceria com estúdios como Oficina do Risco fazem com que os alunos do ensino médio que queiram iniciar no mercado de trabalhos dos quadrinhos uma importante frente de incentivo. Aliás, foi, desde de sua criação um dos pontos da idealização do Projeto Mamute: promover para os alunos a possibilidade de apresentar os próprios trabalhos e destacá-los frente aos estúdios e escolas.

1.6 - As Histórias em Quadrinhos: O seu uso como ferramenta de apoio didático: projetos escolares utilizando os quadrinhos



fig. 73. *Tiras Sopa de Mamute* (PESSOA – Acervo – 2006)

Imaginem a seguinte cena: sala de aula, matéria complexa de matemática, crianças prestando atenção e o silêncio é apenas quebrado pela voz alta e fina da professora. De repente, uma risada ao fundo da sala. Pequena, mas sentida por a professora. Lentamente a professora chega na última carteira e ZÁS! O menino está com um gibi, maravilhado com a aventura que nele se encontra.

O fascínio da criança em ler e tentar entender aquelas criaturas fantásticas com os seus gritos de guerra espremidos em balões e onomatopéias chamou a atenção dos educadores em torno de um meio de comunicação simples, barato e de rápida aceitação pelos alunos. Já não são raros os colégios que possuem gibitecas em suas instalações ou fanzines produzidos pelos alunos.

Entre os elementos que os quadrinistas destacam na utilização de quadrinhos como método de aprendizado, cito o processo de leitura, a associação de palavras e imagens, e principalmente no despertar da criatividade que os quadrinhos exibem. Versáteis, os quadrinhos são uma fonte de aprendizado em vários segmentos da educação. Da arte seqüencial o indivíduo pode extrair noções de design, arquitetura, desenho, tipografia, produção de material editorial, narração, colorização (digital ou manual), arte final em nanquim, estilização entre outros.

Mas, como os educadores lidam com esta nova mídia? Apenas a leitura das histórias em quadrinhos podem ser consideradas atividades lúdicas, de ensino e entretenimento? Como realizar atividades escolares utilizando os quadrinhos?

Segue uma atividade didática proposta por CALAZANS abordando o uso de quadrinhos no estímulo de produção de textos:

(...) escolher o assunto e o argumento, que é o enfoque do tema. Por exemplo, sendo o aborto o tema escolhido, o argumento ou enfoque pode ser: a favor do aborto, contra o aborto ou indeciso com relação ao aborto. O mesmo tema pode gerar três argumentos distintos. (...) Roteiro – como numa peça de teatro, há que se planejar cada fala dos diálogos, o enquadramento da câmara (como cinema), o tamanho e formato que cada quadro ocupará na diagramação da página, quais as cores serão usadas na iluminação, etc. É difícil motivar os alunos para esta etapa do projeto; o melhor modo de organizar a classe é ensaiando as cenas como se fossem de teatro, com cuidado para não desvirtuar o projeto, que corre o risco de se tornar uma encenação teatral. (CALAZANS, 2004, P. 31).

Para complementar a proposta de CALAZANS, apresento algumas propostas de CRISTINA MANUELA SÁ, citando WEAVER.:

Estimular os alunos a partilharem as suas experiências de leitura no âmbito da banda desenhada com o resto da turma, trazendo para a aula os álbuns que lêem habitualmente e falando deles para os seus colegas e professor, lendo passagens destes para justificarem os seus comentários sobre eles; - Cruzar a leitura de *bandas desenhadas* (história em quadrinhos) com outras atividades relativas ao tratamento da língua ou de outras formas de expressão; pode-se, por exemplo, proceder à dramatização de uma história em quadrinhos ou organizar debates em torno de temas tratados ou parodiados por ela.
SÁ, Artigo em HTML publicado no site www.ipv.pt/millennium/19_spec2.htm - Portugal - 2000

Apresento algumas atividades de matérias regulares dos professores ÂNGELA RAMA, especialista em ensino de geografia pela PUC- SP e mestranda em geografia humana pela USP, TÚLIO VILELA, professor de história da rede pública de ensino do Estado de São Paulo. Além disso, vou apresentar a experiência de ministrar aulas em quadrinhos como oficina em escola pública.

Essas propostas foram extraídas do livro - Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula, organizado pelos professores Waldomiro Vergueiro e Ângela Rama.

Os quadrinhos no ensino de geografia, segundo RAMA:

(...) há alguns anos, o ensino de Geografia passa por um processo de renovação, que resgatou a importância da leitura do mundo a partir da leitura da paisagem, a qual é entendida como aspecto visível do espaço geográfico. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos tornam-se bastante oportunas, já que trabalham com texto e imagem ao mesmo

tempo, além de darem conta da dimensão temporal e espacial. Ampliam-se, então, as possibilidades de utilização dessa linguagem, indo além da simples exploração do texto ou da descrição dos elementos geográficos. Além de explorar os temas específicos tratados nas histórias, é possível também trabalhar com a linguagem dos quadrinhos para ensinar alguns conceitos da Geografia, tais como representação do espaço, escala, visão vertical e oblíqua, leitura de símbolos.

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula) P.87.

As cidades, povos e crenças

Belém Imaginária, de Volney Nazareno, Carlos Paul, Fernando Augusto e Otoniel Oliveira contam uma história usando lendas e folclores de Belém do Pará e com isso abrem discussões sobre o que é real ou imaginário daquela região, mesclam conceitos universais, econômicos e sociais com as crendices populares, particulares daquela região.



fig. 74. Pg de *Belém Imaginária* (NAZARENO – 2004 –P.03)

Nesta página, podemos aproveitar para realizar diversas atividades utilizando diferentes aspectos da geografia como identificar onde o garoto que está perdido mora. Pode ser em qualquer região do Brasil ou do mundo. Podemos identificar uma pesquisa nas cores da cidade e identificar os aspectos sociais que propiciam aquele bairro ter cores e pavimentos diferentes de outras capitais. Por fim, estabelecer o real e imaginário na história, dando continuidade e inserindo outros personagens da fauna e flora daquela região, criando assim, novos personagens.

Os quadrinhos no ensino de história – Segundo VILELA:

(...) os quadrinhos podem ser utilizados pelos professores para trabalhar o conceito de tempo e suas dimensões: sucessão, duração e simultaneidade. Os elementos visuais utilizados para indicar a passagem do tempo em uma história em quadrinhos podem ser usados para uma reflexão sobre os diferentes tempos: o tempo da natureza, o tempo do relógio, o tempo da fábrica.

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula) P.107.

VILELA coloca ainda algumas funções para os quadrinhos na disciplina de História:

(...) Ilustrar ou fornecer uma idéia de aspectos da vida social de comunidades do passado. Nesse caso seriam utilizados os Quadrinhos considerados “históricos”, isto é, ambientados em épocas muito anteriores àquela em que foram criados.

(...) Para serem lidos e estudados como registros da época em que foram produzidos.

Ex: As tiras da série chiclete com banana, do cartunista brasileiro Angeli, que podem ser vistas como um registro da realidade e da vida noturna dos grandes centros urbanos brasileiros-São Paulo, especialmente – nos anos 1980.

(...) Para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História.

(...) Podem servir como rico ponto de partida para discutir temas, conceitos e aspectos importantes, sempre atuais: o eixo dominação – resistência, o direito de autonomia dos povos, o conceito de etnocentrismo, o julgamento de outras culturas pelos valores e ótica da cultura do observador, os ideais de convivência pacífica entre os povos, o respeito à diversidade cultural, o respeito à diferença.

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula) P.109, 110, 111 e 112.

VILELA também propõe a criação de HQs em aulas de história. Abaixo, sua argumentação:

Esse tipo de atividade, além de permitir a interdisciplinaridade da História, Língua Portuguesa e Artes, pode estimular os estudantes a desenvolverem a competência de representar e comunicar (comunicações escritas, gráficas e pictóricas). E também a habilidade de trabalhar em dupla: um aluno pode elaborar o roteiro da história em Quadrinhos e outro finalizar os desenhos com nanquim ou canetinha preta; e outros podem ainda se incumbir dos balões, das letras, e de colorir. Atividades como essas também contribuirão para os estudantes desenvolvam a criatividade; muitas vezes desestimulada no ensino tradicional. No entanto, para que não se perca de vista a especificidade da disciplina

da História, deve-se propor a criação de Histórias em Quadrinhos que explorem os conteúdos específicos da disciplina ou pertinentes ao assunto da aula.

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula) P.128.

A pesquisa sobre temas históricos para VILELA “é necessária tanto para que os alunos desenvolvam procedimentos como checar, conferir, comparar e selecionar fontes como para que as Histórias em Quadrinhos criadas por eles não contenham anacronismos”.



fig. 75. Pg de Maus (SPIEGELMAN – 2005 –P.159)

Um exemplo pode ser o estímulo de histórias autobiográficas que retratam um determinado período histórico. *Maus*, de Art Spiegelman retrata o drama que o pai de Spiegelman, Vladek, passou na Alemanha Nazista. Judia, a família Spiegelman teve vários parentes mortos nos campos de concentração. O drama contado por Spiegelman gera vários questionamentos que podem ser usados em sala de aula, tais como dissertar sobre o que levou a Alemanha adotar o Nazismo, a história do Judaísmo e quais foram as conseqüências do Holocausto para o mundo.

Assim como VILELA, Alexandre Barbosa, Mestrando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação e Artes da USP, concorda sobre o estímulo de produção de quadrinhos em sala de aula. A seguir, sua argumentação sobre o uso de histórias em quadrinhos no ensino de artes.

Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos. Assim, para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos, de forma divertida e prazerosa a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição.

Os quadrinhos podem ser utilizados em sala de aula não apenas para explicar elementos das artes plásticas, mas também como um exercício prático, uma oportunidade de discutir e praticar o processo criativo.

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula) P.131.

Oficina de quadrinhos – Oferecer um curso de história em quadrinhos - no caso o Projeto Mamute - em uma escola pública propicia, além de todo o aspecto educacional e artístico que esta pesquisa procura abordar, algo que nem sempre o aluno deste tipo de sistema está acostumado: optar por freqüentar um determinado tipo de curso.

Apesar de estarmos avançando na questão de oferecer alternativas educacionais para os alunos de rede pública como o programa escola da família do Governo do Estado de São Paulo, na qual estudantes universitários oferecem atividades e oficinas nos fins de semana, ainda é muito raro ver atividades educacionais durante os dias letivos, ou seja, ainda não conseguimos flexibilizar o currículo escolar de modo que o aluno, além de ter acesso às matérias obrigatórias, possa ter aulas de informática, artes ou esporte fora do horário das aulas diárias, como acontece em centros educacionais privados, por exemplo.

Não é objetivo da pesquisa analisar o currículo da escola pública, porém, vale destacar a importância de rever a estrutura do currículo escolar e avaliar se o modelo vigente é realmente o mais adequado para educação brasileira.

Para a realização da oficina, optei pelos seguintes procedimentos:

- Realizar as oficinas sob a supervisão da Professora de Artes da Escola Sandra Zillo. Com isso a oficina pode ter uma inter relação com a disciplina regular do ano letivo.
- Ser totalmente gratuita a oficina. Trata-se de um trabalho voluntário, tanto para com o professor como para os alunos.
- Frequência livre. Não há restrição de faltas por se tratar de avaliar de fato uma proposta diferente do que os alunos estão acostumados.

A oficina do Projeto Mamute é realizada duas vezes por semana, sempre no intervalo entre o período matutino e vespertino. Apesar de ser um horário de almoço para a maioria dos estudantes que querem sair da escola ou chegar mais cedo, os resultados são surpreendentes: Desde Agosto de 2003 até o 2º Semestre de 2005 frequentaram o Projeto Mamute, independente do período de frequência, aproximadamente 70 alunos de diferentes idades e anseios.

Hoje, temos uma turma com 15 alunos na qual todos estão engajados em não apenas aprender a arte seqüencial, mas desejar trabalhar com esta mídia. O que faz com que a arte dos quadrinhos permaneça viva e se atualize com novas safras de criadores.

Qual é o objetivo desta oficina de quadrinhos?

Cada vez mais escolas e empresas querem adotar os quadrinhos como meio de orientação e educação de funcionários e alunos, abrindo o mercado de trabalho para roteiristas, quadrinistas, editores e professores do segmento. A produção e o incentivo da arte seqüencial na escola forma um público ávido em consumir e produzir a 9ª arte, tornando real e necessária a produção de quadrinhos com a identidade e cultura brasileiros. Esse público só vai ser saciado com quadrinhos nacionais.

1.7 - Alfabetização e produção de literatura usando os quadrinhos

As histórias em quadrinhos podem ser um instrumento de alfabetização de crianças, adolescentes e adultos? Como essa linguagem pode ser empregada na escola pública como meio de alfabetização?



fig.76. Sopa de mamute (PESSOA – 2006)

O Analfabetismo Funcional

No Brasil, é crônico o problema de pessoas que não conseguem compreender o que lê, ou seja, apesar de lerem e escreverem tecnicamente, enfrentam problemas quando tentam interpretar o que estão lendo e, conseqüentemente refletir sobre o conteúdo do texto preterido para leitura. O analfabetismo funcional não atinge apenas o adulto. Em cada 4 crianças, pelo menos 1 sofre com este tipo de problema. A conseqüência não poderia ser pior: cada vez mais temos alunos que completam o ensino fundamental e médio, porém esbarram na qualificação, tanto em um vestibular quanto em uma seleção para um emprego que exija redação ou prova de conhecimentos gerais. O cotidiano social também fica afetado. Leitura de fatos políticos, sociais e econômicos são completamente abolidos da rotina de leitura destas pessoas.

Geramos todos os anos cidadãos alienados para compor a sociedade em suas necessidades básicas, como o voto, apenas para citar um exemplo.

Como os quadrinhos podem contribuir com a alfabetização funcional?

Atualmente, o acesso à informação é bastante vasto e variado. Desde a imprensa escrita até a virtual, o indivíduo pode entrar em contato com os acontecimentos mundiais em questão de segundos. A compreensão do tipo de mídia escolhida é que pode variar. Por exemplo, caso ele escolha ler uma notícia,

o conhecimento de um determinado número palavras, expressões e regras gramaticais se faz necessário. O idioma, a diagramação e até mesmo conhecer a biografia da fonte escolhida para ser lida pode ser importante em um segundo momento. Para um analfabeto funcional esses pré-requisitos constituem em um martírio para leitura. Ele acaba optando por leituras mais superficiais, de leitura simples, porém, sem conteúdo formador de opinião.

O cartum ou desenhos seqüenciais, associados com a leitura ou não de um texto, pode, independente da mídia escolhida, idioma ou fonte, ser um elemento que auxilia em uma compreensão prévia do texto a ser lido.

Quadrinho é universal



fig. 77. O norte-americano Os Sobrinhos do Capitão, Japonês o Love Hina e o Brasileiro Turma da Mônica: 03 culturas diferentes, idiomas diferentes, porém com cartuns semelhantes em sua compreensão. (PESSOA – Acervo – 2006)

Como pode ser visto acima, o cartum - Segundo CALAZANS, “cartum é uma anedota atemporal, em um único quadro”, sendo um elemento ligado à imprensa de maneira geral e empregado nos quadrinhos, porém seqüenciada - possui uma compreensão universal em seus signos e ações. A imagem,

inserida em um conteúdo de informação torna-se um importante meio de comunicação, principalmente para aquele que não consegue entender o texto que está lendo. O indivíduo acaba, neste caso, tendo uma prévia daquilo que o texto tem para oferecer. Segundo DANTAS:

O cartum contraditoriamente é temporal porque a imagem é completada pelo leitor, portanto pelo contexto. Isso significa dizer que uma mesma imagem é lida de maneira diferente em cada época. As charges do século passado parecem ingênuas para a nossa época, muitas piadas também.

Dessa maneira, quanto maior o número dos sentidos estimulados em uma determinada situação, tanto melhor será a organização do campo perceptual, dada a sinergia dos sentidos na integração dos padrões mentais. (DANTAS, comentário após leitura deste texto. 2005).



fig. 78. Pg de Alberto Pessoa para a Sociedade Brasileira de Cardilogia (PESSOA- Acervo – 2003)

Esse caso acima é um bom exemplo da eficiência do cartum como elemento auxiliador na compreensão do texto. A Mascote, neste caso, faz um alerta aos dois fumantes sobre os males do cigarro.

A tradução do diálogo que a Mascote faz em desenhos pelos fumantes reforça a linguagem e a importância do assunto tratado.

A criança, adolescente e até mesmo entre os adultos essa 1ª identificação, com os desenhos são fundamentais para a empatia com o texto que vem a seguir. Vale lembrar que, nesse caso, trata-se de uma campanha de conscientização e bronca com aqueles que fumam. O cartum acaba por transformar a bronca em algo brando, porém com um poder maior de persuasão.

Os temas dos quadrinhos não precisam ser restritos a Super-Heróis. Cada vez mais, o gibi educativo está aparecendo como uma alternativa viável. Campanhas de saúde, prevenção ou assuntos polêmicos como drogas, são abordados com informação clara e com o humor que só os quadrinhos podem trazer.

Segundo Sílvia Amélia Bim:

A criança possui ainda poucos conhecimentos, revela uma estrutura de representações bastante restrita, o que a leva a desprezar a linguagem abstrata por falta de experiências sensíveis, justificando seu desinteresse por este tipo de leitura. A literatura em quadrinhos previne este inconveniente, numa solicitação à experiência de que possam dispor as crianças. (BIM Artigo em pdf publicado no site www.nied.unicamp.br/~hagaque/ - São Paulo, 2004)

Os desenhos revelam situações concretas, que vão estruturando, mais solidamente, as configurações mentais, que muito ganham em precisão, fidelidade e correção.

Portanto, o texto e a imagem se ajustam e se testam, na identificação de seus significados e de suas relações, numa integração de matéria e forma.

As histórias em quadrinhos podem ser um importante meio de alfabetização se o educador souber utilizar as estruturas da arte seqüencial. A seguir vou dissecar algumas estruturas essenciais para o auxílio da alfabetização:

Narrativa – As histórias em quadrinhos possuem a seqüência equivalente ao nosso sentido de leitura. Os quadrinhos ocidentais tem o sentido de narrativa da esquerda para direita e os quadrinhos orientais (no caso o mangá) possui o sentido da direita para esquerda. O interessante é que no Brasil os

mangás tem a tradução no português, mas a diagramação e narrativas são mantidas na forma original, ou seja, no sentido oriental. Os fãs, no entanto, adoram essa preservação do mangá e aparentemente não tem problemas em ler o mangá.



fig. 79. Pg de Evangelion, mangá com sentido de leitura oriental (SADAMOTO – 2005)

Devo registrar, no entanto, que na minha experiência como professor, já presenciei alunos desenhando histórias em quadrinhos com a narrativa orientais, influenciados apenas pela leitura maciça de mangá e tendo encontrando sérias dificuldades em realizar hqs no sentido ocidental.

O educador vai precisar ter domínio dos dois tipos de narrativas, já que existe um público crescente de consumidores de mangás. No entanto, recomendo o uso de quadrinhos com narrativa ocidental, já que o intuito nesse caso é o auxílio da alfabetização que possui o sentido de leitura da esquerda para direita.

Cenas de Movimento – Apesar de ser um veículo de comunicação estático em uma página, o desenho inserido em um contexto gera uma cena e logo, uma leitura de códigos e figuras. Os deslocamentos das figuras em movimentos, os olhares que guiam o leitor a uma seqüência auxiliam na abstração do leitor em formar uma animação e uma interação entre leitor e personagens, logo, uma alfabetização de informações contidas em uma cena.

Este tipo de quadrinho é universal. Um bom quadrinista consegue realizar uma história em quadrinhos independente da nacionalidade e até do sentido de leitura. Um bom exemplo é o mangá *Gon*, de Masashi Tanaka. *Gon* é um tiranossauro bebê de 60 centímetros de altura, genioso e que faz tudo que for preciso para alcançar o que deseja, mesmo que isso seja "politicamente incorreto". É um mangá sem diálogos, sem um único balão de texto, recordatórios ou onomatopéias. A razão, segundo Tanaka, é que seria estranho animais usarem a fala humana. A ausência de texto é compensada pelos desenhos extremamente realistas, com uma incrível verossimilhança nas paisagens e na anatomia dos animais e a narrativa simples, objetiva onde o leitor tem a seu dispor uma leitura de fácil entendimento, porém com alto grau de informação, devido aos detalhes dos desenhos.

Legendas e Onomatopéias - Uma história pessoal. A primeira História em Quadrinhos que tive acesso foi aos 06 anos de idade. Foi uma edição especial da Marvel e DC, acerca de fora um confronto entre Super – Homem e Batman. Eu não tinha um repertório de palavras suficientes para conseguir ler a história. Quem a narrou foi o meu irmão com muita paciência e criatividade, já que ele, além de contar o que estava escrito,

tinha de inventar as onomatopéias, sons de movimento entre outras coisas. Quando fui desenhar as minhas histórias em quadrinhos, essa revista estava comigo e quando eu resolvi “letreirar” a história, o que eu conseguia escrever e copiar foram os títulos e onomatopéias. Tanto que a primeira “revista” que eu editei tinha um nome que eu não sabia o que era, mas adorava o desenho dela na revista: O título da revista era “Epílogo”.



fig. 80. Portifólio de um letrista (CHIARELLO – 2004 - P.85)

Coloquei este exemplo para enfatizar a descoberta e a busca natural da criança em novas palavras e a necessidade em se comunicar. Apesar de estar satisfeito com os desenhos, a vontade de comunicar com palavras fez com que copiasse as letras mais visíveis, ou seja, as maiores.

Onomatopéias são textos que representam basicamente sons de objetos, ruídos e tudo aquilo que possa auxiliar na formação e recepção da imagem seqüencial pelo leitor.

Balão – O *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault trouxe uma inovação nas histórias em quadrinhos da época, que foi o balão.



fig. 81. *The Yellow Kid* (PESSOA- Acervo – 2006)

WALDOMIRO VERGUEIRO fala da importância do balão nesse texto:

Freqüentemente, quando personagens de histórias em quadrinhos são transplantados para o meio cinematográfico, muitos leitores reclamam de que a voz na tela não corresponde à do personagem. Como pode ser isso? Afinal, os personagens dos quadrinhos não falam. Eles realmente não falam; no entanto, os leitores lêem suas palavras e têm a impressão de ouvi-las em suas mentes. Essa impressão é criada nos quadrinhos pelo uso de balões de

fala, que formam um código bastante complexo. Isso acontece porque, principalmente pelo balão, as Histórias em Quadrinhos se transformam em uns verdadeiros híbridos de imagem e texto, que não podem mais ser separado. O balão é a intersecção entre imagem e palavra. (VERGUEIRO, 2003, P. 56).

Essa forma de linguagem é a peculiaridade que os Quadrinhos possuem que outras mídias não tem: o balão entra como um agente comunicador e imagético para o receptor, pois assume diferentes formas, expressões, dependendo daquilo que o personagem quer dizer. O grito, a conversa, o sussurro tem, no balão, design e ergonomia próprios e isso contribuem para a universalidade da Arte Sequencial. Mesmo sem compreender o idioma, vou entender a intenção da fala e do personagem baseado no tipo de balão em que o texto está inserido.



fig. 82. Apostila de Quadrinhos Arte São Paulo. P.17

O estudante não vai se tornar um leitor e fruidor de idéias sem produção de textos. O analfabetismo funcional implica também na dificuldade de realizar uma dissertação sobre determinado tema, por exemplo. O estímulo na escrita pode ser acrescentada na realização de cartuns, que possuam relação com o texto em questão.

Por fim, vale lembrar que a criança possui praticamente 100% de aceitação de leitura de quadrinhos. O adolescente e o adulto podem ser estimulados com leituras de charges políticas e textos com ilustrações. Todos podem produzir cartuns com intuito de estimular o senso crítico sobre assuntos temáticos. Em longo prazo, a taxa do analfabetismo funcional pode cair com essa medida simples, porém de extrema eficiência.

A criança produz quadrinhos antes mesmo de ir à escola e é bastante curioso o jeito com que cria soluções para o personagem principal.

1.8 – A informática e os Quadrinhos

A tecnologia pode ser usada em uma escola pública?

As maiorias das escolas públicas possuem laboratórios de informática. Vale ressaltar, porém, que temos alguns problemas relacionados ao uso do computador na escola pública, ainda mais se o caso for direcionado para construção de sites ou pintura digital de quadrinhos.

Em 2005, o Projeto Mamute propôs a implementação do curso de pintura digital na sala de informática da instituição à Diretora e Professores da escola Ibrahim Nobre, para a disciplina de educação artística e para o Projeto Mamute. Os docentes não apresentaram entusiasmo na proposta e enfatizaram vários problemas que poderiam ocorrer.

Entre os problemas, podemos ressaltar:

- O vandalismo envolvendo alunos e os computadores. Muitas escolas alegam que os alunos furtam ou quebram hardwares como teclas e mouses.
- Classes super lotadas. Uma sala de aula tem em média 40 alunos. Como levar tantos alunos e ensinar algo técnico como um software ou o uso do computador em si?
- Falta de periféricos como impressoras e scanner. Muitos laboratórios de informática possuem computadores sem estarem conectados em rede. Outras vezes não temos impressoras ou scanner. Este último acaba impossibilitando o aluno de exportar um desenho feito a lápis para o computador.
- A falta de conhecimento dos professores sobre determinados softwares.

Dentre estes problemas, sugiro as seguintes respostas, baseadas na prática de ensino envolvendo o projeto Mamute:

- Construção de um site. Existem muitos portais de web que possuem ferramentas para construção de sites, de maneira prática e simples, sem a necessidade de conhecer programação ou algum software específico de Internet.
- Caso o laboratório não tenha scanner e o próprio professor não possui este periférico, pode-se recorrer a casas de Internet, as chamadas Lan Houses, onde, por um preço bastante razoável é possível

escanear as imagens e gravar em CD ou enviar para um e-mail, onde se pode salvar no computador da escola.

- Software. Mesmo para a educação, nem sempre é simples investir em softwares de computação gráfica. As licenças possuem um custo elevado, mesmo se considerarmos que as maiorias das companhias têm pacotes econômicos para o segmento. Destaco, portanto, o uso de softwares livres, onde, via Internet pode-se conseguir sem custo, programas leves e eficientes na execução de pinturas e desenhos gráficos.

Na Unesp, utilizamos este conceito junto a alunos do curso de Bacharelado em Artes Visuais, na disciplina Mídias, em que o Professor Doutor Pelópidas Cypriano colocou nas máquinas do pólo de informática o software livre Blender, que realiza artes, animações e até jogos em plataforma 3D. O programa, que pode ser baixado via download pelo site www.blender.com apresentou, além de economia em compra de softwares, a possibilidade dos alunos terem este software na própria casa, sem o risco de ter um software irregular ou gastar uma boa soma de dinheiro pra adquirir a licença de algum software.

- Formação dos professores. Como já dissertei no tópico 1.3, a formação do professor depende de políticas públicas e do próprio anseio do professor em apresentar e se adequar à nova realidade do ensino, onde a tecnologia e novas mídias estão no cotidiano de seus alunos e por que não dizer, na vida profissional do próprio docente. No caso do software livre o professor ainda tem a vantagem de ser, na maioria dos casos, tão inexperientes quanto os alunos, o que possibilita uma troca de informações e atividades tanto prazerosas para os alunos como para o professor.

Voltando ao exemplo do software Blender, as aulas de Mídias, onde realizei assistência junto aos alunos do Professor Doutor Pelópidas Cypriano, foram importantes devido à falta de conhecimento mútuo, tanto dos professores quanto dos alunos em relação ao software. A busca por tutoriais, fóruns de discussão, tradução de manuais e a descoberta de atalhos e novas ferramentas trouxeram um estímulo às aulas que talvez não obtivéssemos caso fosse uma mera aula expositiva do software.

Tanto a informática como os quadrinhos são mídias que são assimiladas pelos alunos de maneira espontânea, longe da obrigação ou consciência de que são instrumentos eficazes de educação.

Apenas acessam e descobrem um universo de informações contidas nestas mídias.

Questionamentos sobre a qualificação de professores para ensinar estas mídias são extremamente válidos, porém vale ressaltar que tanto a informática como os quadrinhos se atualizam constantemente, e se o professor praticar metodologias de ensino para orientar os alunos e eles realizarem suas próprias descobertas, professor e alunos podem realizar grandes aulas de conteúdo educacional e social juntos.

Acreditar no potencial e na vontade de aprender é fundamental para diretores e professores para superar a barreira do vandalismo. Inserir a consciência de preservação e uso do patrimônio público também faz parte do ensino e da formação do cidadão. Portanto, é fundamental política pública, centros de informática e salas de artes para que o aluno se sinta respeitado enquanto tal e possa ser cobrado por algum ato que prejudique o ambiente em que está estudando.

No Projeto Mamute foi disponibilizado apenas um computador no qual instalamos o software Adobe Photoshop e iniciamos aulas quinzenais de colorização digital. A sala dispõe de 10 computadores que ficam ociosos na maior parte do tempo ou são voltado para o preenchimento de documentos burocráticos, fichas de presença e planejamento escolar. Ele é usado ainda para acesso à Internet.

O Projeto Mamute nunca foi censurado ou impedido de usar a sala de maneira direta. Porém a dificuldade em conseguir o acesso a sala de informática, com a dificuldade em se obter a chave da sala e as reuniões de professores, transferidas da sala dos professores para a sala de informática, prejudicaram o andamento do curso, do qual raramente voltamos e realizamos aulas de pintura digital. Isso prejudica não só os alunos, mas a escola em geral que engessa o seu ensino por preconceitos e impede o aluno de usufruir os benefícios que uma escola pode oferecer. Os alunos acabam ficando pouco competitivos para o mercado de trabalho, já que o acesso à informática é essencial hoje em dia para qualquer profissão, principalmente no caso das histórias em quadrinhos, em que as histórias são,

em sua grande maioria coloridas digitalmente. A diagramação da revista, bem como o letreamento também.

Felizmente, apesar das poucas aulas, os alunos que possuem computador no Projeto Mamute, conseguiram absorver os conceitos de colorização e diagramação e estão evoluindo nesses conceitos, colorindo páginas, letrando e até construindo sites. É da autoria do aluno Evandro o site www.algamett.rg3.net, de histórias em quadrinhos realizadas por ele e seus colegas Antônio e Cristiano.

Por fim, saliento o potencial de realizar HQs com uma qualidade jamais pensada se considerarmos o meio impresso e propondo a reprodução xerográfica como meio de divulgação de trabalhos dos alunos. Proporcionar esta possibilidade ao aluno é algo que pode impulsioná-lo a se tornar um profissional de quadrinhos ou de informática, além de incentivar a realizar parcerias criativas com outros colegas.

Isso é educação. Interação entre professores e alunos. Respeito pela instituição e comunidade. Projeto educacional visando à educação básica (na minha visão a educação básica é da 1ª série fundamental até o 3º médio), que, em uma visão pessoal, deve permitir que este aluno consiga trabalhar e ter uma renda sustentável.

1.9 - A Escola Ideal e os Quadrinhos

Acredito que todo o educador sério possua uma idéia de escola ideal. A questão é que para passar do ideal para o real três fatores básicos são necessários:

- **Mobilização social** – Enquanto as comunidades, grupos e sociedade como um todo não discutirem para exigir uma escola que oriente e ensine de maneira real, que atue como um agente de transformação social, a escola vai continuar no lugar confortável de uma instituição que está naquele lugar porque, obrigatoriamente, crianças, adolescentes, homens e mulheres passam ou já passaram naquelas carteiras para poder se alfabetizar e, assim, ler e escrever.

Essa instituição, porém, não se responsabiliza por inserir, nesse cidadão a compreensão daquilo que ele está escrevendo ou lendo. Formamos alienados, e, uma sociedade alienada não pode ser outra coisa a não ser uma população subjugada e atrelada à miséria social.

- **Ação Governamental** – O Estado deve passar todos os recursos necessários para a formação de uma educação inclusiva e de qualidade. Não basta todos terem acesso à educação de má qualidade. Educação custa caro e não pode existir economia ou desvio de verbas neste setor. Segurança, instalações adequadas, professores com recursos pedagógicos, sala de informática com acesso, organização da escola como instituição entre outros itens que escritos poderiam render uma outra dissertação.

- **Atitude dos Professores** – Somos profissionais que devemos enxergar o nosso real papel na sociedade em que vivemos. Não podemos culpar estado ou sociedade quando o assunto é atualização profissional e postura ética enquanto educador. Ensinamos temas e valor. O aluno é um reflexo do professor e um profissional que só sabe dar broncas e escrever textos em lousas vai ter um aluno com o mesmo “comprometimento”. Não somos reprodutores de textos. Somos

formadores e divulgadores de conhecimento e não podemos desviar desta missão. Seria o mesmo que negar a profissão escolhida.

Os quadrinhos podem e são um instrumento de produção e divulgação de conhecimento. Fanfani enumera uma série de itens que poderiam ser inseridos na caracterização de uma escola ideal. De todos, vou enfatizar este item:

“Uma instituição que não se limita a ensinar, mas que se propõe a motivar, interessar, mobilizar e desenvolver conhecimentos significativos na vida das pessoas”.

Quando utilizamos os quadrinhos como um instrumento de educação, propiciamos ao aluno a oportunidade de interagir com um universo que ele já conhece, mas sempre como espectador. Produzindo, ele passa a redigir textos, desenhos, projetos que dizem respeito a sua própria vida e dos demais envolvidos no processo, caso ele resolva dividir a realização das histórias em quadrinhos.

Quando ele é incentivado a publicar o trabalho em um fanzine ou site, ele percebe que aquele simples papel, desenhado e escrito por ele ganha outra dimensão. Passa a ser um elemento de leitura e apreciação de outras pessoas. Deixa de ser um simples rascunho de carteira ou caderno. Torna-se um objeto de comunicação e arte. Além de ser um elemento de profissionalização, já que para ser um quadrinista não é exigido um diploma universitário. É necessário ser um bom contador de histórias com textos e desenhos. Na visão do aluno, quadrinhos estão inseridos em seu mundo, jamais no educador. Quando ele percebe que o professor sabe falar sobre um assunto que ele realmente gosta, a aula tem maiores chances de ser bem sucedida.

Os educadores podem e devem pedir aos alunos que tragam os gibis que mais gostam. Não importa o gênero (mesmo pornográfico religioso ou de conteúdo polêmico. É preciso, em um primeiro momento abolir todo e qualquer preconceito e estimular as trocas de gibis entre os alunos).

Experiências e novos conhecimentos serão conferidos e analisados com estas trocas. É importante o Arte – Educador apresentar os seus próprios quadrinhos e explicar se aquele gibi influenciou no seu trabalho enquanto artista, os elementos narrativos, conteúdos daqueles

personagens e porque aquele gibi é interessante. O aluno gosta de saber porque o professor gosta de um determinado tipo de quadrinhos.

Forme grupos e realize atividades enfocando a produção de quadrinhos enquanto fanzines e divisão de trabalhos (Ex. grupo de 04 alunos onde um desenha, outra pinta, escreve e arte finaliza).

Além de trabalhar o conceito de equipe com alunos também incentiva a noção de design, diagramação, artes, escrita e todos os derivados que a arte dos quadrinhos propicia. A gibiteca pode ser uma forma de preservação da escola e investimento de baixo custo e de alta importância para o aluno. Juntos (professor, aluno e escola) podem formar a gibiteca e ela se tornar um ponto cultural de alta visitação entre os alunos.

CAPÍTULO II



fig 83. (PESSOA, Acervo Pessoal. 2006)

Capítulo II

2. Um estudo de caso: Projeto Mamute – Curso de desenho e histórias em quadrinhos

Descrição

O Projeto Mamute tem sede na Escola Pública Ibrahim Nobre, Rua Prof. Djalma Bento, 155 Telefones: 5631-5856, 5634-0311 Fax: 5631-5856 – bairro Jardim Marajoara – São Paulo – SP, na biblioteca da instituição.

Trata-se de uma oficina - coordenada pelos Profs. Alberto Pessoa e Sandra Zillo - prevista para funcionar de terça e quinta-feira, das 12:20 às 13:20 horas, onde atualmente estudam 15 alunos de idades entre 11 e 30 anos.



fig 84. Prof^o Alberto Pessoa e Prof^o. Sandra Zillo (PESSOA, Acervo Pessoal. 2005)

Histórico

O Projeto Mamute, criado oficialmente em 07 de Agosto 2003, nasceu com o intuito de dar continuidade ao trabalho iniciado no estágio realizado na disciplina de Educação Artística ministrada pela professora Sandra Zillo, tanto para o ensino médio como fundamental. Com uma idéia simples, duas aulas durante a semana de apenas uma hora de duração (12:00 às 13:00hs) o Projeto, inédito na área de

arte-educação na instituição, conseguiu nos seus primeiros 06 meses, agregar nas duas aulas por semana a média de 60 alunos por mês, o que gerou a necessidade de construir meios de publicar esses trabalhos, devido à alta produção de artes e a necessidade de vê-los publicados, tanto por mim, como educador, como pelos alunos. A primeira forma de divulgação criada foi o web site www.albertopessoa.ig3.net, onde era publicados por aula os dez melhores trabalhos de cada aluno. Com a natural evasão de alunos, o projeto em 2004 ficou reduzido à média de 15 alunos, sendo adaptado ao novo horário estabelecido pela instituição (12:20hs às 13:20hs). Os resultados concretos do projeto puderam ser vistos através da divulgação em sites especializados em Quadrinhos como o Universo HQ, Ligazine, em exposições como o HQ Festival, Arte pela Paz e Traços Criativos, do Recanto da Arte e a visitação do site, agora com o endereço www.projetoMamute.ig3.net de aproximadamente 200 visitantes no primeiro mês. Por fim, no ano 2005, mantendo a média de 15 alunos, o Projeto Mamute lançou o primeiro fanzine impresso, com a sua venda online e em Comics Books especializadas. O projeto gerou também os sites www.algamett.ig3.net, www.felipialberto.ig3.net, projetos independentes dos alunos do Projeto Mamute. Além disso, conseguimos parceria profissional com a equipe de caricaturas Oficina do Risco, onde alunos realizam estágio, conhecem caricaturistas profissionais e existe a proposta de serem efetivados na equipe.

Missão

O Projeto Mamute é uma iniciativa sem fins lucrativos, com a finalidade arte-educacional de realizar atendimento social sem discriminação de etnia, gênero, credo religioso, orientação sexual ou política, bem como ao portador de deficiência quer em suas atividades e objetivos sociais, quer entre os componentes de seu quadro associativo. O Projeto Mamute tem por objetivo produzir e refletir conhecimento, capacitar crianças e adolescentes nas áreas de histórias em quadrinhos através de cursos de livre frequência e duração, incentivar a publicação de trabalhos por iniciativa própria ou pelo site do projeto, orientação para a pesquisa de novos meios de estruturas nos Quadrinhos e a busca pela colocação desses profissionais no mercado de trabalho.

Proposta Educacional

O Projeto Mamute prioriza a produção e a reflexão acerca de histórias em quadrinhos, promovendo a troca de experiências entre os alunos e profissionais da área de Quadrinhos, Ilustração e Caricaturas, objetivando o aprimoramento e a diferenciação de um trabalho profissional de um entusiasta. Visa com esse trabalho descobrir talentos, para posterior ação educacional com a capacitação e formação de Quadrinistas, desenhistas, ilustradores, cartunistas e caricaturistas no mercado editorial, assim como formar professores para atuarem em suas comunidades.

Proposta Artística

O Projeto Mamute busca desenvolver o potencial criativo, ampliar habilidades artísticas, promover o acesso da comunidade a tecnologias novas e incentivar a expressão de sua diversidade por meio das linguagens derivadas dos Quadrinhos, como design gráfico, web design, caricaturas, ilustração e story board para cinema e games.

Esta proposta busca direcionar os alunos com aptidões artistas para o mercado gráfico, e, além disso, formar autores de Quadrinhos ou de qualquer outra manifestação intelectual e não meramente técnica.

Proposta Social

O Projeto Mamute é direcionado aos jovens, adolescentes e crianças que estudam em escola pública, sendo aberto para indivíduos que tenham parentes estudando na instituição. Integrar, socializar e oferecer novas opções de entretenimento e aprendizado em um ambiente educacional com currículo já estabelecido. Além disso, promover parcerias com outros projetos que tenham um perfil semelhante com o Projeto Mamute, para que os alunos envolvidos possam desenvolver trabalhos com outros profissionais e proporcionar futuras propostas de empregos.

Objetivos do curso de histórias em quadrinhos

- Ensinar a arte e a construção de histórias em quadrinhos

- Ensinar as bases do desenho, da colorização e da arte – final (uso de tinta nanquim e outros tipos de acabamentos).
- Estimular a produção de pequenos contos para a realização das HQs.
- Criar uma opção de ensino e entretenimento para os alunos e integrantes da comunidade circulante no bairro que a escola se situa.
- Contribuir para que o aluno possa ser um cidadão atuante em questões relevantes do seu próprio, desde da melhoria da escola que estuda até a sociedade que ele vive, através do estímulo de produção de textos e Quadrinhos abordando diferentes temáticas que influenciam no seu cotidiano.
- Enfatizar e incentivar a produção artística não apenas em histórias em quadrinhos, mas em animações, ilustrações, design e todas as variáveis que permeiam o mundo dos Quadrinhos.
- Publicar os trabalhos dos alunos no próprio site do projeto www.projeto.mamute.rg3.net.
- Apresentar os trabalhos dos alunos fora dos limites da escola, como exposições, festivais e web sites espalhados pelo Brasil e pelo mundo.
- Formar alunos que possam ser professores dos novos alunos que se matriculam no projeto semestralmente.
- Estimular o grupo a se tornar independente do Projeto Mamute, fazendo com que criem autonomia e trabalhos profissionais.

A dinâmica de trabalho

Com aulas de 60 minutos, o curso aborda duas linhas de desenho:

- Terças - Feiras – Aulas de desenho anatômico e perspectiva.

O Quadrinista precisa saber elementos do desenho realista para poder desenvolver as distorções, os traçados e estilos a partir da forma generalizada do ser humano. Aqui o aluno aprende conceitos básicos de Anatomia, Luz e Sombra, perspectiva, colorização em lápis aquarelável e arte-final com canetas e tintas.

- Quintas – Feiras – Aulas de Mangá (Quadrinhos Orientais).

A maioria dos alunos gostam e consomem o Mangá como meio de leitura e expressão artística. A narrativa gráfica e os traçados dinâmicos fazem com que os alunos queiram aprender essa linguagem, mesmo que não seja para usar na sua forma bruta, ou seja, como Mangá. Muitos desenhistas de Comics ou de Quadrinhos infantis são influenciados pelo Mangá. O conteúdo das aulas de mangá são:

- Anatomia (adaptada para o mangá)
- Perspectiva
- Elaboração de roteiros
- Estrutura das páginas de histórias em quadrinhos
- As versões e estilos do mangá.

Além disso, temos na sala de computação as atividades extras:

- Uma aula por mês – Curso de colorização no computador.

Nesta aula, procuro apresentar alguns trabalhos passo – a – passo de alguns estúdios, como Fábrica de Quadrinhos, Impacto Quadrinhos e de artistas renomados como Roger Cruz, Maurício de Souza entre outros.

Devido a pouca disponibilidade de computadores para o ensino de computação gráfica (foi disponibilizado apenas um computador para o projeto), não foi viável para os alunos aprenderem todas ferramentas e até mesmo realizar os trabalhos no computador. A proposta que vem sendo discutida na escola é dos alunos do Projeto Mamute poderem utilizar livremente a sala de informática, o que ainda está em discussão pela direção da escola.

- Aula extra – reunião com os participantes do Projeto para discussão e preparação de portfólios, web sites para estúdios e empresas.

A reunião periódica é muito importante para as ambições do projeto. A colocação destes alunos no mercado de trabalho se aplicam pelo fato da maioria dos alunos, praticamente 90% deles já estarem concluindo o 2º Grau e não apresentar condições financeiras de investir em uma faculdade ou alguma especialização oriunda de algum curso extra curricular. Nestas aulas são comentados desde preparação de

um portfólio até como um profissional deve se portar para enfrentar um estúdio ou uma entrevista de trabalho.

O projeto Mamute possui uma divisão de tarefas semelhante a um estúdio. Espontaneamente, os alunos foram se ajustando às necessidades da construção e manutenção do projeto, ficando uma divisão de alunos, a saber:

- 02 Web Masters
- 5 Desenhistas
- 03 Coloristas Digitais
- 03 Roteiristas
- 02 Arte Finalistas

O Projeto Mamute possui em sua base de ensino a produção de projetos visando à publicação deste material. Esse diferencial desperta no aluno o conceito de aprendizagem e seu uso, ou seja, a construção de Quadrinhos ou ilustrações e a sua publicação. Quando definimos qual projeto vamos realizar, seja uma exposição ou História em Quadrinhos, é ensinado todo o conceito de desenho, colorização, arte finalização, as etapas da produção de textos como a idéia básica, a linha de história, o argumento e o roteiro. Por fim, como este material com o intuito de render a divulgação do projeto e dos alunos enquanto artistas de Quadrinhos. A resposta tem sido muito satisfatória, pois o site vem sendo atualizado regularmente com as séries em Quadrinhos de personagens próprios alunos. Trata-se de um portfólio online para ser avaliado e mandado para as editoras brasileiras.

Experiência com outros profissionais

Os contatos com profissionais da área de Quadrinhos propiciam para os alunos subsídios essenciais para estímulo à continuidade do curso e da aspiração à profissão. O Projeto Mamute teve dois contatos importantes com os profissionais da Fábrica de Quadrinhos, da qual assistiram uma palestra sobre o “Universo e Mercado das histórias em quadrinhos” com o diretor do estúdio, Rogério Vilela. Além de apresentarem os portfólios para toda a equipe do estúdio, receberam elogios e críticas construtivas, dicas de materiais e de como apresentar melhor as artes na pasta portfólio.

Outra experiência importante foi com os integrantes da Oficina do Risco, em que , conheceram o estúdio e o tipo de trabalho que a equipe realiza, que consiste em apresentações ao vivo de caricaturistas em eventos e ilustrações realizadas no próprio estúdio sob encomenda. A acolhida destes profissionais e a proposta de estágio para alguns alunos coroaram o seu trabalho árduo. Mesmo cientes das dificuldades que irão enfrentar em um mercado pequeno como os Quadrinhos, não pensaram em nenhum momento em desistir.



fig 85. Profª Sandra Zillo e os alunos do Projeto Mamute (PESSOA, Acervo Pessoal. 2005)

2.1 Exposições

O Projeto Mamute participou de algumas exposições em seus três anos de fundação. Abaixo seguem os releases das exposições e a participação dos alunos na visão dos organizadores:

Exposição: “ARTE PELA PAZ” - Edição 2004/2005 Apresentação



fig. 86 Cartaz oficial do evento, caracterizando a figura do Quadrinista assassinado Hermes Tadeu (BARRETO – Acervo – 2004)



fig. 87. Ilustração de Alberto Pessoa para a Exposição Arte pela Paz (BARRETO – acervo - 2004)

“Como parte das comemorações da Semana Gandhi, (organizado pelo Centro de Estudos Filosóficos Iluminattis), o Estúdio de Arte HQ, dirigido pela artista plástica Letícia Barreto, abre as inscrições para a Exposição Arte pela Paz – Edição 2005. Essa mostra, assim como na sua primeira edição é uma homenagem póstuma ao grande ilustrador Hermes Tadeu Moraes, covardemente assassinado em 21 de dezembro de 2003 durante uma tentativa de assalto na Praia Grande. Mas muito além da homenagem, a exposição pretende ser um canal de reflexão sobre o tão grave problema da violência com a qual convivemos em todas as esferas da sociedade. Tendo como marca principal o desenvolvimento criativo de seus alunos, o Estúdio HQ sabe da importância da arte para o autoconhecimento e para o despertar da consciência crítica. Assim procura manter viva a chama do engajamento social sempre tão presente nas artes gráficas em todos os tempos. A primeira exposição realizada em outubro de 2004 seria a princípio apenas”. Uma pequena homenagem feita pelos ex-alunos do artista e pelos professores do Estúdio HQ, mas acabou atraindo a atenção de vários outros artistas graças ao Orkut. O Orkut é uma grande comunidade virtual com o objetivo de aumentar o círculo de amizades e os contatos com as pessoas em interesses e atividades relacionadas. Navegando pelo Orkut, Letícia Barreto entrou em contato com outros ilustradores conhecidos no mercado nacional e internacional que foram amigos e colegas de trabalho de Hermes. Ao saberem da exposição prontamente quiseram colaborar não apenas enviando trabalhos, mas ajudando na divulgação em seus sites pessoais e no próprio Orkut. Graças a isso, a exposição de 2004 atraiu cerca de 40 artistas de diversos estados entre amadores e profissionais incluindo ilustrações, charges, cartuns e histórias em quadrinhos. Durante a mostra foi apresentada também, uma seleção dos trabalhos de Hermes Tadeu, escolhidos por sua irmã Dalila Cristina. O sucesso da primeira exposição foi tão grande que os próprios artistas participantes

sugeriram que essa exposição torne-se um evento anual na cidade. A idéia a partir desse ano é ampliar ainda mais a possibilidade da participação de artistas brasileiros e também estrangeiros. Vale ressaltar que não se trata de um concurso, mas uma exposição com o objetivo de despertar a consciência crítica das pessoas sobre o problema da violência. A exposição deste ano também não ficará restrita aos artistas gráficos, mas abrirá espaço também aos artistas plásticos que desejarem enviar seus trabalhos. Para possibilitar a participação de um número cada vez maior de artistas a exposição Arte pela paz deste ano será feita em versão virtual, no site do Iluminattis. Dos trabalhos enviados será feita uma votação popular pelos internautas que escolherão os melhores trabalhos que participarão da mostra real durante a Semana Gandhi, em Outubro. Não será oferecido nenhum prêmio em dinheiro. (BARRETO, Release da Exposição Arte pela Paz, 2005)

SOBRE O PROJETO MAMUTE – por Letícia Barreto

Conheci o arte-educador Alberto Pessoa em 2004 quando organizava a primeira edição do Projeto Arte Pela Paz, dentro da programação da Semana Gandhi. Este projeto, feito em parceria ao centro de estudos filosóficos Iluminattis, é uma homenagem póstuma ao grande ilustrador Hermes Tadeu Moraes, covardemente assassinado em 21 de dezembro de 2003 durante uma tentativa de assalto na Praia Grande. Muito além da homenagem, o projeto pretende ser um canal de reflexão sobre o tão grave problema da violência com a qual convivemos em todas as esferas da sociedade. Através do site de relacionamentos Orkut, entrei em contato com outros ilustradores conhecidos no mercado nacional e internacional que foram amigos e colegas de trabalho de Hermes. Ao saberem da exposição prontamente quiseram colaborar não apenas enviando trabalhos, mas ajudando na divulgação em seus sites pessoais e no próprio Orkut. Graças a essas divulgações o Alberto entrou em contato comigo por e-mail e pude conhecer esse projeto tão interessante que ele vinha desenvolvendo junto às crianças e adolescentes. Descobri que temos em comum não apenas o amor às artes em geral, mas partilhamos a idéia de usar a arte para o autoconhecimento e o despertar da consciência crítica. Foi muito gratificante perceber o como o professor Alberto vem lapidando talentos tão promissores, que já mostram suas qualidades não apenas nas artes, mas também em suas idéias. (BARRETO, depoimento cedido via e-mail, 2006).

HQ Festival

O projeto Mamute participou das três edições realizadas em Sergipe pelo estúdio Divisão Brasileira de Artes, de Ivan França e Anderson Santos.



fig. 88. Cartaz Oficial do Evento. Ao fundo o Símbolo do Projeto Mamute abraçando uma personagem de Thaís

Linhares (PESSOA – Acervo – 2004)



fig. 89. Da esquerda para a direita: **Gildo Rosas** (*O Cangaceiro Jabiraca*), **Cedraz** (*Turma do Xaxado*), **Edvan Bezerra** (*Sertão Vermelho*), **Eduardo Cardenas** (*Calafrio e A Libertação de Valkaria*), **Enio** (*Quadrinista*) e **Sidney Falcão** (*Miuzine e Turma do Xaxado*). (PESSOA – Acervo – 2005)

O projeto Mamute vem participando deste festival com os trabalhos regulares publicado no seu site. Isso faz com que os alunos percebam o alcance do seu trabalho publicado na Internet e a diferença que existe entre um trabalho que fica em uma pasta portfólio, onde poucos poderão ver, devido a pouca divulgação que este veículo produz e um site onde qualquer pessoa pode ter acesso ao seu trabalho com apenas um clique do mouse. O principal é a exposição junto aos Quadrinistas profissionais, o que faz com que exista a comparação dos próprios trabalhos com outros profissionais e o estímulo de cada vez mais produzir mais trabalhos com o intuito de publicá-los em exposições ou em veículos de comunicação como a Web.

Além da exposição, o espaço ofereceu oficinas de Ilustração e história em quadrinhos, exibição de filmes, animes e desenhos, documentários, concursos de Tiras e fanzines entre outros. Ou seja, o Projeto Mamute, uma equipe de estudantes voluntários, conseguiu expor os seus trabalhos em um evento altamente organizado e geralmente reservado apenas para os profissionais do meio.

Segue o Release do evento:

HQ FESTIVAL 2005 SUPERA A SI MESMO!

Errou feio quem pensou que um evento sobre histórias em quadrinhos realizado em Sergipe não iria funcionar. Pois este funcionou e a cada ano vem crescendo e chegando a ter lugar de destaque nos principais sites e revistas da área. Organizado pelo estúdio Divisão Brasileira de Artes em parceria com a Organização Regional de Otakus e com Tsunomo Music Clip, o HQ Festival 2005 – 3º festival de História em Quadrinhos de Sergipe – conseguiu um feito inédito no Estado, tornando-se a principal referência para os fãs de todas as idades, que lotaram a Biblioteca Epiphânio Dória nos dias 15 e 16 de Outubro para prestigiar um dos mais importantes eventos do Nordeste sobre Arte Sequencial nacional e internacional. A boa repercussão deste sucesso é perceptível quando se observa que esta foi à terceira edição consecutiva do evento, com um grande aumento no número de público (mais de 2.000 pessoas em dois dias de evento) em relação ao anterior. Os convidados (Antônio Cedraz, Sidney Falcão, Edvan Bezerra, Eduardo Cardenas, Mônica e Enio) se fizeram presentes, dando ênfase e importância para a difusão da Literatura Quadrinística. Dezenas de atividades foram realizadas nos dois dias de evento: Houve vendas de Álbuns pela Livraria Poyesis; Oficinas de Desenho, histórias em quadrinhos e Roteiro, Concurso de Tiras, Desafio para Desenhistas; Quizz Festival, Exibição de Animes, Concurso de Cosplay; Feira de HQ's e Fanzines; estandes de grupos, RPG, Torneio de Card Games, Desafio dos Campeões, Debates, Fóruns, Prêmios, Brindes e não poderia faltar como alicerce, vastas exposições com mais de 150 obras de artistas dos Quadrinhos nacionais. A maior exposição sobre HQ's já realizada por aqui. (SANTOS, Release do evento, 2005).



fig 93. Certificado de participação do Projeto Mamute na Exposição Traços Criativos

2.2 - O Curso de histórias em quadrinhos no Projeto Mamute

A produção de histórias em quadrinhos não começou juntamente com o curso, como eu esperava. O grande número de alunos (no início eram em média 40 alunos por aula) sem o preparo devido em produzir uma história em quadrinhos, foi determinante para a adequação da proposta. Ela deixava de ser uma atividade para produzir Quadrinhos e passava a ser um curso de desenho.

Essa idéia durou por um ano aproximadamente, quando começou a evasão do curso, mantendo no fim do semestre de 2003 até hoje, a média de 15 alunos por aula. Os alunos que permaneceram possuem a idade entre 14 a 30 anos. Os alunos de 11, 12 e 13 anos são rotativos, ou seja, freqüentam por um tempo o curso, mas acabam saindo devido a uma série de motivos, sendo desde rejeição pelo curso e preferência por realizar outras atividades como prática de esportes ou reforço escolar até a dificuldade de entrar na escola, devido à inflexibilidade do porteiro em abrir o portão da escola para os alunos. Aqui vale ressaltar que até eu, professor do curso, enfrentei muitos problemas em ter acesso à escola. Foi preciso dois anos para o porteiro adquirir a confiança necessária para entender a proposta do curso e permitir o meu acesso e dos alunos sem constrangimentos.

Nos dois anos seguintes do curso, com alunos mais velhos e com uma boa base em desenho, podíamos realizar pequenos projetos de HQs. Os roteiros inicialmente eram de 04 páginas, com o intuito de publicar não somente no site, que na época era o www.albertopessoa.rg3.net e postava apenas desenhos dos alunos feitos em aulas, mas a de publicar nos sites especializados em Quadrinhos como o www.nonaarte.com.br, www.ligazine.com.br, e na revista publicada pela editora Via Lettera FRONT.

Foram feitas duas propostas nesse aspecto:

- Produção de histórias em quadrinhos produzidas a partir das idéias dos próprios alunos.
- Produção de histórias em quadrinhos a partir de um tema em comum proposto pelo professor.

As duas propostas foram um fracasso.

Entre as razões principais do fiasco das propostas podemos destacar a falta de habilidade em produzir roteiros curtos e descrevê-los em poucos quadros de desenho, a falta de liberdade criativa imposta pelo

limite de páginas, a inadequação dos temas dos alunos com a linha editorial dos sites e da revista e por fim, o anseio destes alunos em produzir séries próprias, independente de ter ou não um veículo para publicar.

Assim sendo, as aulas passaram para um segundo momento, onde acabou se tornando um núcleo de reuniões e idéias sobre possíveis histórias, desenhos de personagens e cenários. Alunos montaram equipes por vontade própria com divisões distintas de tarefas dentro da produção de uma história em Quadrinhos. Outros alunos preferiram realizar histórias individuais, sob a justificativa da preservação das características integrais da sua criação.

Além de professor acabei me tornando editor das histórias em quadrinhos, já que analisava e indicava melhores tratamentos visuais e gráficos para a história.

Anexo ao volume da dissertação segue todas as Hqs produzidas pelo projeto Mamute desde 2004 até 2005. Aqui eu preferi não analisar o conteúdo ou a estrutura das histórias em quadrinhos, pois não quero direcionar o olhar do leitor.

Espero que apreciem e tirem as próprias conclusões após a leitura das histórias em quadrinhos.

2.3 - As dificuldades encontradas pelo Projeto Mamute

O Projeto Mamute obteve resultados diversos dos que eu esperava quando comecei as aulas para os alunos da E.E. Ibrahim Nobre. Apesar de ter tido uma alta adesão de alunos no período em que realizei o estágio na disciplina de Educação Artística, não sabia o que esperar com um curso sem divulgação, em um horário em que normalmente a escola está fechada e sem o apoio explícito de outros professores da instituição. Com exceção da Professora Sandra Zillo, nenhum outro professor demonstrou real interesse em ver seus alunos aprendendo a produzir histórias em quadrinhos. Outro detalhe a salientar: Em nenhum momento do meu estágio encontrei alunos produzindo histórias em quadrinhos, apenas ilustrações remetendo a mangás conhecidos, grafites de rua e desenhos de integrantes de bandas de rock. Conhecia alunos que liam quadrinhos, mas não produziam.

O Projeto Mamute foi planejado inicialmente para ser um curso de desenho. A proposta de ser um curso de Quadrinhos partiu apenas do momento em que se tinha um número menor de alunos e com conhecimento básico de desenho, sem falar na natural disposição dos alunos em produzir esse tipo de arte.

Além do curso, estava prevista a montagem de uma gibiteca na instituição, a partir de doação de revistas em Quadrinhos para a escola.

A seguir, veremos que o projeto adquiriu outra estrutura com o tempo.

Projeto Mamute – 2003/2004

Nos anos 2003/2004 as aulas foram ministradas nas salas de aula da escola. Isso apresentava alguns problemas, pois o horário (12:00 à 13:00 hs) era o horário de limpeza das salas, o que muitas vezes causava situações constrangedoras, pois claramente atrapalhávamos os trabalhos das funcionárias responsáveis pela organização da sala. Um outro fator que causava transtorno era a entrada do 2º turno de alunos, formados por crianças de 5º à 8º série. Era uma situação até engraçada, pois enquanto nos arrumávamos para sair da classe, crianças (40 em média) entravam correndo, arrastavam carteiras, gritavam, gerando uma situação caótica de baderna.

A aula, nesse período tinha o tempo médio de 30 minutos, devido à dificuldade de se entrar na escola. Os dois primeiros anos foram muito complicados a relação com o porteiro da Instituição.

Apesar freqüentar a escola duas vezes por semana e sempre explicar o projeto voluntário que ministrava na escola, o porteiro (Sr. Durval) simplesmente não me reconhecia e tinha hostilidade com os alunos. Aliás, vale ressaltar que este ambiente hostil existe em todos os setores da escola. Tanto alunos, profissionais administrativos e professores vivem em clima de hostilidade. Pelo menos em sua maioria. Tinha uma professora, por exemplo, que não chamava nunca as crianças de alunos, mas sempre de monstros, na presença ou não deles. Ouvi muitos relatos de agressão entre professores, alunos e profissionais administrativos. Muitas vezes presenciei o Sr. Durval ser xingado e hostilizado pelos alunos. Não é de surpreender a desconfiança e hostilidade que sofremos eu e meus alunos.

A maioria dos meus alunos era do período matutino, portanto, permaneciam já na escola. Mas havia um grupo menor oriundo do período da tarde e acabavam por atrasar alguns minutos. Isso causou um

desgaste com o Sr. Durval que se recusava a abrir o portão para todos entrarem. Resultado: A aula começava em torno de 12:20s. Se eu resolvesse solicitar a chave da biblioteca, onde teríamos maior espaço e privacidade, a aula começaria 12:40 hs ou mais tarde até, devido a dificuldade de comunicação com serventes ou profissionais da administração. A aula tinha de acabar rigorosamente 12:50hs devido a entrada dos alunos do período da tarde. A solução paliativa era de entrar na primeira sala disponível, já arrumada pela servente (da que demonstrava irritação, pois sabia que iríamos desarrumar o que acabara de arrumar) e, em 30 minutos, apresentar conceitos de desenho, narrativa e roteiro para quadrinhos.

Apesar de nunca ter tido um pedido meu recusado, a dificuldade burocrática em conseguir as coisas desgastou o grupo.

Um exemplo foi à montagem da gibiteca. No início do ano letivo de 2004 a biblioteca foi reformada e ampliada, com o intuito de atender uma demanda maior de propostas dos professores, principalmente do setor de artes e língua portuguesa. Após conversa com a professora Sandra Zillo, fiz a doação de 250 revistas em quadrinhos do meu acervo pessoal e entreguei em suas mãos da mesma, juntamente com a coordenadora da escola Inez. Na semana seguinte, para minha surpresa, as revistas haviam sumido.

A professora Sandra alegou que alunos ou pessoas que freqüentam a escola nos fins de semana poderiam ter pego o lote de revistas. A falta de vontade demonstrada com a montagem da gibiteca não me estimulou a tentar nova empreitada, já que não dispunha de outro lote de revistas em Quadrinhos como este.

O mais difícil foi explicar aos alunos do projeto este descaso.

Perdi muitos alunos devido a essas dificuldades. Só quem gostava muito das aulas é que continuou.

2.4. - Projeto Mamute: Presente e Futuro

Em 2005, as coisas melhoraram significativamente. Com a amizade e confiança obtidas com o Sr. Durval, a mudança de direção e sensibilidade em que permitir que eu tivesse em mãos a chave da biblioteca e o acesso à sala de informática, o projeto conseguiu ter um planejamento e um resultado mais expressivo que nos dois anos anteriores. As aulas puderam ter maior aproveitamento devido ao espaço cedido. Ficou mais fácil o acesso à referências fotográficas, graças ao acervo da biblioteca e a privacidade ao usar um espaço completamente ocioso naquele horário foi fundamental para os alunos trabalharem em suas criações.

Além disso, a educação digital facilitou o desenvolvimento individual de sites e ilustrações digitais. Hoje, o projeto Mamute tem uma proposta simples, mas ousada: formar autores de histórias em quadrinhos, influenciar alunos para a formação de artistas e intelectuais da arte seqüencial. Assim como Ziraldo foi influenciado pelo O Herói, publicação de 1948, de Adolfo Aizen, quero que o Projeto Mamute possa ser um primeiro passo na formação de novos “Ziraldos” e “Maurícios”. Apesar das dificuldades apresentadas, uma coisa pra mim ficou clara nesses três anos de Projeto Mamute: a confiança entre professor e alunos (vale ressaltar que nunca tive vínculo empregatício na instituição nem influência sobre notas ou algo do gênero usando o Projeto Mamute.) é que move um desenvolvimento educacional. Acima de qualquer infra – estrutura, desapontamento de outros profissionais, ou desestímulo dos mesmos, o mais importante é o professor não desanimar os alunos, nem demonstrar esse sentimento em nenhum momento.

Eu não tenho fundamento científico para as afirmações acima. O meu único embasamento que comprova o que escrevi são os alunos que estão comigo desde início do projeto, mesmo concluindo o ensino médio querem frequentar o projeto, acompanhar as publicações, exposições e estágios conquistados com os sites e visitas com portfólios e por fim, só estou realizando esta dissertação graças a este projeto. A confiança dos alunos em mim propiciou a busca no desenvolvimento desse projeto em pesquisa.

Mas isso eu explico melhor na conclusão.

CAPÍTULO III



fig 94. (PESSOA, Acervo Pessoal. 2006)

Capítulo 03

Conclusão – Introdução

Em uma pesquisa, geralmente procuramos obter novas perguntas em detrimento de conclusões precipitadas. Acredito que a pergunta “por que ensinar histórias em quadrinhos” será a base da minha carreira, como professor, educador e autor da arte seqüencial.

Eu poderia concluir que as histórias em quadrinhos são uma efetiva ferramenta para educação, tanto no seu caráter lúdico, lingüístico e artístico, baseado no meu próprio desenvolvimento educacional.

Desde da minha base de alfabetização até os dias de hoje, tive contato com histórias em quadrinhos e, independente do tema da história, todas foram importantes pra mim, tanto que escolhi essa mídia como fruidora dos meus pensamentos e como a minha profissão.

Ser orientado pelo Professor Doutor João Cardoso Palma Filho, que tem a educação como base de sua pesquisa pessoal e me tornar bolsista da CAPES também são prova da importância desta mídia para a educação.

Acontece que o grande desafio de todo pesquisador é aceitar a hipótese do erro. O equívoco pode e deve ser considerado em qualquer pesquisa, para que exista legitimidade e avanço de outros pesquisadores na área. Considerar que esta pesquisa, sob os argumentos acima citados já é por si só legítima, além de erro seria uma prepotência e apenas uma ode de um entusiasta da arte seqüencial.

Se apenas considerasse o conteúdo das histórias em quadrinhos realizadas sem critérios de qualidade como bons roteiros, desenhos, diagramação e separação de cores, a falta de investimento que os quadrinhos autorais sofreram devido a um mercado editorial que visava apenas o lucro em curto prazo e as críticas de educadores, jornalistas e até políticos acerca do conteúdo das histórias em quadrinhos, provavelmente eu realizaria uma pesquisa sobre outra mídia, com aceitação de público e crítica.

Foram precisos três anos de pesquisa, dos quais dois de pesquisa orientada para que algumas respostas ficassem esclarecidas para mim e para o público leitor que poderá usar esse material para

desenvolvimento de novas pesquisas e discussões, até questionando esse material e contrapondo a minha opinião.

É importante frisar, no entanto, que os conceitos aqui estabelecidos estão com a definição em aberto, sujeita a alterações oriundas do desenvolvimento que esta pesquisa irá ter ao longo dos anos.

A conclusão será feita em três partes, em que vou dissertar sobre os dois capítulos da dissertação e as considerações finais, baseadas na reflexão da dissertação como um todo e o que pretendo responder na seqüência desta pesquisa.

A formação do mercado editorial, dos profissionais e leitores de histórias em quadrinhos.

No primeiro capítulo da dissertação eu procurei traçar um panorama geral da formação daqueles que realizam as histórias em quadrinhos, ou seja, autores, editores, críticos, pesquisadores e leitores. O panorama teve seu período histórico desde o seu início, que volto a frisar, não permite dar os créditos para uma publicação pioneira, já que a idéia de produzir arte seqüencial foi simultânea em vários países, até o momento atual do mercado editorial impresso e de internet.

O desenvolvimento editorial e profissional das histórias em quadrinhos em cada país foi muito diferente do outro. Enquanto nos EUA, Japão e países da Europa investiram nos autores, em mídias modernas de impressão, conceito editorial, distribuição através dos Syndicates e principalmente, em temas universais capazes de criarem em qualquer nacionalidade o riso, o choro a alegria de uma aventura, aqui no Brasil, tivemos editores como Adolfo Aizen, Roberto Marinho, Roberto Civita e Assis Chateaubriand que introduziram as histórias em quadrinhos com núcleo gráfico moderno, revistas com acabamentos superiores até das edições originais estrangeiras, com um sistema eficiente de divulgação e distribuição, através dos suplementos e, mais tarde, de revistas, mas com a visão de lucros em curto prazo, não se preocupando em investir na publicação, nem na formação de autores brasileiros. Não foi criado um núcleo de formadores de opinião em quadrinhos como foram feitos nos países onde os quadrinhos geram profissão, emprego, publicações e negócios milionários para outras mídias, como o cinema, por exemplo.

Essa visão se estendeu para os editores seguintes. Alguns, sob a alegação de “exaltar” a criação nacional se valiam para explorar autores de quadrinhos que, sedentos para publicar, vendiam histórias por salários medíocres, quando não permitiam a publicação gratuita no intuito de gerar publicidade, o que geralmente não ocorria, já que a revista, por falta de planejamento, acabava por não vender bem. Não passava do primeiro número. Até hoje essa visão editorial existe entre as principais editoras do país. Os mercados de massa de histórias em quadrinhos são impenetráveis para o autor novato e no mercado mais segmentado, como as graphic novels, nem sempre os autores são remunerados. O caso mais recente é a revista *FRONT*, da editora Via Lettera, que publica em média 22 autores por edição e não remunera nenhum.

O desenvolvimento da profissão de quadrinista também deve ser questionado na sua base de formação. Os quadrinistas brasileiros sempre foram muito desorganizados e em suas reivindicações nunca apresentaram soluções práticas como, por exemplo, a regulamentação da profissão. Existe a regulamentação de desenhistas (o arte-finalista e o colorista entram nessa designação) e roteiristas, mas autores e fruidores da Arte Seqüencial enquanto profissão não existem e nunca foi reivindicado isso frente ao governo e editores. Quadrinhos como profissão sempre foram reduzidos a letreamento, desenhos complementares ou corretivos, com o intuito de evitar o rigor da censura brasileira, mas nunca o controle intelectual sobre personagens e roteiros.

Os únicos que conseguiram essa façanha foram Maurício de Souza e Ziraldo. Duas exceções que deram certo porque os personagens eram bons, vendáveis e traziam uma proposta universal em suas criações, já que os outros desenhistas ainda tentavam convencer editores e público sobre a produção nacional através de Quadrinhos baseados desde em adaptações de obras literárias até o mais escrachado quadrinho pornô, o “Catecismo”.

Nos EUA, para a realização de uma história em quadrinhos, geralmente é formada uma equipe com um roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista, letrista e ainda passa pelas mãos do editor que aprovando o trabalho, passa por toda a logística de impressão, divulgação e vendas. Aqui no Brasil, o material é comprado por licenciadores e o editor cuida apenas da parte de tradução e letreamento da revista, já que a

distribuição e vendas quem cuida são as franquias do personagem a ser vendido. A profissão quadrinista não existe no Brasil.

A imprensa brasileira, que sempre teve uma produção semelhante ao mercado mundial, quando o assunto são charges e tiras, conseguem absorver muitos bem os autores de quadrinhos que se dedicam a esse segmento dos Quadrinhos, mas como é impossível absorver todos os autores, sem falar que não são todos que gostam do formato de tiras, a saída que estes profissionais encontram são empresários que contratam para o mercado americano e europeu, que geralmente submetem o artista brasileiro a um preço bem abaixo dos profissionais dos países de origem e com a função de preencher lacunas de férias ou ainda para suprir um período de crise financeira da editora.

Dois exemplos recentes foram a Croosgen e a Chaos, que antes de falirem tentaram desesperadamente diminuir custos contratando artistas brasileiros.

Roteiristas encontram trabalho apenas nos estúdios Maurício de Souza e Ziraldo, onde trabalham em histórias com as marcas registradas como Mônica, Menino Maluquinho, Cebolinha entre outros. A criação destes roteiristas geralmente não são aproveitadas em detrimento da divulgação dos personagens já consagrados. Alguns artistas montam estúdios e conseguem, com muito esforço e dedicação mandar criações para o mercado Americano e Europeu, mas ainda em número incipiente, não podendo ser considerado uma tendência de mercado ou do profissionalismo nacional. O que geralmente vemos como tendência profissional são estúdios que realizam Histórias em quadrinhos institucionais para empresas o que não reflete, necessariamente em trabalhos que satisfaçam as necessidades destes profissionais de histórias em quadrinhos.

O pior é que as escolas e os estúdios ensinam e trabalham alunos para continuarem essa saga de mão de obra barata, não investindo na produção intelectual destes alunos. Não é raro ver alunos desenhando no mercado exterior e tendo o nome substituído pelo dono do estúdio.

Estudando em essas escolas, fiquei chocado ao ver que em uma sala de aula com 20 alunos, todos eram influenciados e procuravam imitar os traços do mesmo desenhista. Coincidentemente era o desenhista mais famoso do momento. Isso é um claro desvio de valor que os professores passam aos alunos. “Esqueça

a sua arte, o que importa é o que vende”. Palavras de um desses professores. Anos mais tarde ele transformou a escola em um estúdio e agencia alunos para o mercado americano.

Para os autores que buscam a produção e valorização do seu trabalho, a internet hoje é o grande celeiro dos desenhistas brasileiros. Contando com o baixo custo, a publicação e reação imediata do internauta, através de e-mails e o controle de acesso no site que o Autor de Quadrinhos possui, os Web Comics são a tendência do desenvolvimento dos autores de Histórias em quadrinhos, até para migrarem para outros mercados que absorvam suas criações. Exemplos são o Fábio Yabu que com o seu Combo Rangers conseguiu revista própria, agenciamento e licenciamento de seus personagens para transformá-los em brinquedos e produtos.

Estabelecer esse cenário faz com que tenhamos consciência de uma das necessidades em introduzir os Quadrinhos na educação.

Com formação de autores e leitores de histórias em quadrinhos, fica muito mais fácil, a organização e profissionalização de quadrinistas para um público mais exigente e a procura de histórias inteligentes, com temas universais sem perder, de vista a peculiaridade que o nosso leitor possui.

A formação de quadrinistas não pode passar apenas na estrutura técnica, mas empresarial, para que exista a formação de cooperativas e negociações mais equilibradas com editores e empresas. Além disso, a arte precisa de subsídios governamentais e somente com quadrinistas respeitados pelo público e críticos que poderemos realizar negociações para investimentos ou financiamentos de publicações.

Os benefícios que o país possui em sua economia quando existe a indústria de histórias em quadrinhos são muitos. Oferta de empregos diretos para roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, letristas, editores, revisores, publicitários, empregos indiretos nos licenciamentos de novos produtos, marcas e mídias como jogos, filmes, brinquedos, livros e a própria venda de revistas geram empregos para livreiros, distribuidores, lojistas, editores e gráficas.

Há o crescimento de produção intelectual, desenvolvimento de novas soluções e tendências de design gráfico, novos centros de treinamentos para a formação de profissionais e entusiastas de quadrinhos entre outros.

Apesar de termos uma safra de grandes nomes das histórias em quadrinhos como Maurício de Souza, Ziraldo, Angeli, Laerte, Henfil, Edgar Vasques, Marcelo Cassaro, Gabriel Bá e Fábio Moon, Érika Awano entre outros, a maioria dos autores de histórias em quadrinhos não são organizados no Brasil. Além disso, são condizentes com a total falta de investimento dos editores na formação intelectual do mercado brasileiro de histórias em quadrinhos.

Esse panorama só ajuda a aumentar o nível de desemprego, o surgimento de empregos informais em que o quadrinista se vê obrigado a realizar trabalhos free-lance e mediocridade na produção intelectual brasileira nos quadrinhos.

A maioria dos alunos do Projeto Mamute reclamam da má qualidade dos quadrinhos brasileiros e esse pensamento se reflete na maioria dos leitores de histórias em quadrinhos espalhados no país. A verdade é que o quadrinho brasileiro é informal e independente, ou seja, a maior parte dos nossos autores publicam os seus trabalhos com investimento pessoal. A distribuição nem sempre é regular e a qualidade gráfica é inferior comparada com outras publicações financiadas pelas editoras. Isso acaba rotulando o quadrinho brasileiro e na verdade, o público não gosta de trabalhos ruins, de qualidade gráfica e literária questionável. Prova disso é que raramente um leitor reclama das Tiras do Angeli ou do Laerte, mas reclamam de HQs impressas em gráficas medíocres e histórias copiadas de personagens já consagrados.

A formação dos críticos, pesquisadores e educadores de Histórias em quadrinhos.

Ao contrário dos quadrinistas, que sempre foram dispersos e raramente se uniram para desenvolver um trabalho que gerasse benefícios para a própria profissão, vale a exceção da Cooperativa de Desenhistas de Porto Alegre (CEPTA) e a Editora Outubro, que só publicou artistas brasileiros em suas revistas, colocando uma tarja verde amarela com a frase “TOTALMENTE ESCRITA E DESENHADA NO BRASIL”, os pesquisadores nas Histórias em quadrinhos se mostraram pioneiros e formaram um ciclo de pesquisas pequeno, porém bem estruturado em torno da arte seqüencial.

Ações como a Primeira *Exposição Internacional de História em Quadrinhos* em 18 de Junho 1951, realizada pelos artistas Jayme Cortez, Miguel Penteadó, Reinaldo de Oliveira, Silas Roberg e Álvaro de Moya, as revistas *Grilus*, do Diretório Acadêmico da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, *O Balão*, dos alunos da Faculdade de Arquitetura – FAU e da Escola de Comunicação e Artes – ECA e a revista *Quadreca*, que surgiu como atividade prática e laboratorial da matéria história em quadrinhos da ECA, foram fundamentais para a formação de várias gerações de Quadrinistas importantes como Edgar Vasques, Laerte Coutinho, Álvaro de Moya, Chico Caruso entre outros.

A partir da década de 70, as pesquisas sobre a arte seqüencial tiveram início no país. Pesquisadores como Francisco Araújo, Moacyr Cirne, Sônia M. Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro, Álvaro de Moya, Antônio Luiz Cagnin, Flávio Mário de Alcântara Calazans realizaram ações importantes para o desenvolvimento das pesquisas em Histórias em quadrinhos como a disciplina história em quadrinhos, na Escola de Comunicações e Artes da USP, o Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos e a Intercom.

É claro que se compararmos com outras mídias como a literatura, o cinema ou o teatro, as histórias em quadrinhos possuem poucas dissertações, teses e pesquisadores. Um exemplo disso é o fato dessa dissertação ser a primeira a tratar sobre histórias em quadrinhos na educação no programa de Mestrado na UNESP. O programa foi criado em 2002 e somente agora houve uma pesquisa sobre o tema na instituição. Espero que essa pesquisa possa estimular outros pesquisadores a dissertarem sobre a arte seqüencial.

Acerca dos críticos de histórias em quadrinhos, o que pude avaliar na minha pesquisa, é que a maioria sempre enfocou o conteúdo das histórias em quadrinhos, alegando que são violentas, de pouca contribuição intelectual e promove um acultramento do leitor brasileiro, com costumes e pensamentos importados dos Estados Unidos, da Europa e do Japão. Na minha pesquisa pude ver apenas um crítico dissertar sobre a estrutura das histórias em quadrinhos. Trata-se da Jornalista IVONE JEAN, do Jornal Correio da Manhã, de Edmundo Bittencourt. A crítica foi feita em 1952, mas é atual, pois hoje eu escuto

entre muitos pais e professores as mesmas críticas em relação aos mangás, que possuem uma diagramação diferente do que estamos acostumados aqui no ocidente:

(...) Não sei ler história em quadrinhos! Aprendi a ler da esquerda para a direita e linha após a outra. As legendas atrapalhadas que ilustram os quadrinhos são impressas em caracteres estranhos e dançam em todos os sentidos. Em breve, a vista começou a me doer e fui obrigada a interromper a tentativa. Era como se tivesse hieróglifos à minha frente. (...) a ginástica ocular que a revista requer não é nada salutar para a vista. E estou admirada que os adversários das histórias de Gângsteres em quadrinhos ainda não tenham invocado este argumento de peso! (JÚNIOR. 2004. P.164).

Quanto ao conteúdo das histórias em quadrinhos, eu posso afirmar que sempre vão existir boas histórias e péssimas histórias e é importante que exista esse contrapeso, pois o que fundamenta e gera valor em uma arte é a sua manutenção através de críticas construtivas e debates sobre a mídia. O limite entre o lúdico e a mera apologia é tênue e somente através de críticas e debates, uma mídia de comunicação pode melhorar. O que não significa que histórias sem emoção, aventura, contando apenas com um apelo didático questionável seja a solução para as histórias em quadrinhos.

Adolfo Aizen fez isso com Edições Maravilhosas, em que adaptava romances da literatura brasileira para quadrinhos. A adaptação não apresentava, na verdade, uma história em quadrinhos. Tratava-se de uma história ilustrada, praticamente um precursor do story –board, usado para descrever cenas de filmes e propagandas. Esse tipo de histórias em quadrinhos, muito elogiada na época como exemplo de quadrinhos saudáveis, não criou público, pois as histórias em quadrinhos possuem dinâmica e personagens próprios. Herói precisa cativar o leitor para que ele volte a consumir a revista e a narrativa não pode estar atrelada a um texto que nada mais é a descrição da própria cena desenhada. O que dá sentido único às histórias em quadrinhos são os desenhos e textos contando de maneira complementar a mesma história.

A estrutura das histórias em quadrinhos depende, e muito, do domínio de narrativa que o autor possui e qualquer inovação gráfica vai gerar reações diferentes do público. Um exemplo é a internet que não possui um sentido de leitura único. Para obter informações muitas vezes você tem de clicar em janelas, links, figuras e palavras, ou seja, um sentido direção e visão mais ampla que o sentido convencional de leitura. As Histórias em quadrinhos são voltadas em um primeiro momento para as

crianças e elas são mais receptivas a inovações e mudanças do convencional. Nada mais natural que os autores tentem explorar novos caminhos de diagramação, design e narrativa de uma página. Isso é o que faz as histórias em quadrinhos serem diferentes de meros contos ilustrados: a inovação artística e seqüencial de ações, capazes de serem entendidas independentes de balões ou textos.

Sobre os professores que ensinam histórias em quadrinhos, encontramos profissionais em escolas de artes com experiência internacional, contratados por agências que trabalham em parceria com editoras do exterior.

Essas mesmas agências muitas vezes fazem sociedades com os donos de escolas com o intuito de formar novos artistas sob as especificidades pedidas pelos editores estrangeiros. A consequência disso é muitas vezes a formação de grandes desenhistas copistas de um determinado artista consagrado e poucos autores de histórias em quadrinhos, já que a proposta das editoras internacionais são as contratações temporárias de mão de obra especializada, como desenhistas, arte-finalistas e coloristas.

Difícilmente a equipe de criação de uma editora americana ou japonesa é formada por autores estrangeiros. Os alunos iludidos com a idéia de trabalharem desenhando os seus ídolos acabam se submetendo à castração do gosto e do traço pessoal.

Existem professores de ensino fundamental e médio que estimulam a leitura e realização de histórias em quadrinhos em caráter lúdico. Isso se deve, muito em parte pela falta de preparo e conhecimento que estes profissionais possuem sobre as histórias em quadrinhos. Outros procuram seguir as especificações dos PCNs, que tem as histórias em quadrinhos inseridos nos programas de Artes e Português. Acredito, no entanto que os PCNs, principalmente no programa de artes deveriam tratar os quadrinhos com mais profundidade e especificidade, pois em nenhum momento é pedido ao professor ensinar as estruturas das histórias em quadrinhos como narrativa, enquadramento, criação de personagens ou confecção de fanzines, por exemplo. Para um professor ensinar a arte seqüencial ele precisa ter domínio nos fundamentos do desenho e em escrita, pelo menos, na realização de pequenos contos. Ter noções de narrativas e design e saber utilizar a linguagem verbal de legendas e onomatopéias.

Geralmente nós vemos profissionais com este tipo de preparo em oficinas e workshops, em cursos de curta duração, nos quais o aluno obtém subsídios para a criação e confecção das próprias revistas. Estes profissionais são em sua grande maioria autores de histórias em quadrinhos que fazem trabalhos voluntários ou em parcerias com centros culturais.

Vale frisar, no entanto, que o aluno que gosta de histórias em quadrinhos e quer se tornar um profissional da área acaba passando pelos três tipos de professores citados e muitas vezes fica confuso em relação aos caminhos a serem seguidos, em detrimento das perspectivas que cada tipo de professor lhe oferece a este aluno. A profissão de quadrinista não existe no Brasil, salvo uma pequena parcela de autores que conseguem sobressair com seus trabalhos, o mercado de trabalho é, de fato, o exterior. No entanto, a forma que os profissionais brasileiros são contratados para trabalhem são muito desfavoráveis, pois esbarram na falta de criatividade e liberdade artística dos roteiros americanos, já que os roteiristas não permitem a flexibilização de suas obras. Com tantos obstáculos, o aluno acaba se frustrando e tendo os Quadrinhos como um mero hobby, e não mais como sua profissão.

A escola de educação básica, nesse sentido, poderia ter esse papel conciliador, em que os professores poderiam guiar alunos em potencial para se formarem autores de histórias em quadrinhos.

Podem-se criar histórias com personagens já consagrados, pois o que é bom, independe de nacionalidade, distância, agentes ou empresários. Todo o autor de excelente qualidade acaba sendo descoberto e vai ter todas as condições de desenvolver o seu trabalho. Estimular o desenvolvimento do traço pessoal e não a mera reprodução de artistas já consagrados. A escola pode gerar artistas mais preocupados com o desenvolvimento e a forma dos quadrinhos. A escola de educação básica pode formar autores críticos e não meros desenhistas técnicos.

A sugestão que encontrei nessa pesquisa é a junção de ações destes tipos de professores. A parceria entre oficinairos e professores de Artes e Línguas, a produção de fanzines estimulada pela escola, o acesso à informática, com o intuito de aprender colorização, diagramação e construção de sites, a comunidade de pais e professores cuidando da qualidade das Histórias, da divulgação e distribuição das histórias em quadrinhos podem fazer um aluno pronto para enfrentar o mercado de trabalho como um

autor de arte seqüencial e não somente um excelente desenhista ou arte –finalista. Técnicos não formam mercado de trabalho. É preciso criadores, técnicos, empresários e editores para que exista uma indústria de histórias em quadrinhos. A escola pode ser responsável pelos primeiros passos destes futuros profissionais.

Essa sugestão pode ser empregada aos alunos do ensino médio, que além de serem mais críticos e questionadores com o conteúdo da aula, são pressionados pela própria sociedade pelas decisões que irão influenciar a vida adulta, como o desenvolvimento dos estudos em faculdades e a escolha da profissão. Muitos alunos têm o desejo de estudar e trabalhar com quadrinhos, mas sem a orientação devida, acabam frustrados em cursos ou trabalhos que nada tem em comum com a arte seqüencial. O educador pode e deve ajudar nessa orientação, já que o ensino médio, para muitos brasileiros acaba sendo o último estágio de convivência escolar. No ensino pré-escolar e fundamental, as histórias em quadrinhos devem ser inseridos no universo da alfabetização e da descoberta do prazer em ler, escrever, desenhar e até confeccionar as próprias revistas.

As possibilidades de atividades que os educadores podem realizar com as histórias em quadrinhos são múltiplas. Um professor de teatro pode usar um quadrinista para a criação de roteiros, personagens e seqüência de cenas. Um professor de biologia pode usar os quadrinhos em campanhas didáticas sobre os mais diversos temas. Na disciplina de língua portuguesa, a leitura e interpretação de tiras podem gerar debates e redações sobre as expressões usadas pelos heróis e vilões. A informática, mais especificamente o design gráfico, possui nos quadrinhos farto material de referência.

Em artes, o aluno pode praticamente aprender todos os quesitos das artes visuais, como pintura, impressão, desenho, perspectiva, anatomia, caracterização de cenários e pessoas.

No ensino médio, além destas possibilidades o professor, com sensibilidade, pode reunir grupos de pesquisas para desenvolver as aptidões de futuros designers, artistas, arquitetos, escritores, pois o aluno que dominar a arte seqüencial precisa ter conhecimento destes conceitos. O Quadrinista é um artista que precisa dominar vários aspectos do desenho, escrita e narrativa para poder contar uma boa história.

Projeto Mamute

A minha base de pesquisa é o Projeto Mamute, que foi criado oficialmente em 07 de Agosto 2003 e foi uma proposta de continuidade do trabalho realizado no estágio na disciplina de Educação Artística, ministrado pela Professora Sandra Zillo, tanto para o Ensino Médio como o Ensino Fundamental. A idéia de realizar um curso de desenho para os alunos foi um consenso entre mim e a professora Sandra Zillo devido ao interesse e carência que os alunos tinham em atividades extracurriculares. O curso começou com alta taxa de alunos, com alunos de idades variando dos 11 anos até 20 anos.

O curso foi sendo aperfeiçoado e reformulado, com a natural desistência de alunos devido, desde a decepção com o curso até as dificuldades que os funcionários da escola imponham na nossa presença na escola. A rigidez do porteiro em permitir o acesso à escola, a dificuldade em conseguir salas para ministrar aulas, a falta de vontade de secretárias e inspetores de alunos em fornecer chaves de salas de informática ou da biblioteca causaram decepção em muitos alunos e até em mim em alguns momentos, principalmente no fiasco da montagem da gibiteca, onde tive o prejuízo pessoal de 250 revistas de Histórias em quadrinhos que foram furtadas não se sabe como, nem quando, já que as revistas foram dadas em mãos para a Professora Sandra Zillo e para a Coordenadora da escola, a Professora Inez.

O que me fez continuar foi a permanência de um grupo pequeno, mas convicto da importância do curso. Até hoje este grupo me acompanha em aulas de desenho, roteiro, construção e criação de personagens, confecção de fanzines e web sites, palestras com ilustradores em feiras de livros e reuniões mensais para a melhoria do próprio curso.

Com uma proposta simples de duas aulas por semana de 50 minutos de duração e divulgação dos trabalhos no site www.projetomamute.rg3.net, conseguimos nesse período publicar 04 séries regulares de histórias em quadrinhos, participar de exposições como a Arte pela Paz, Traços Modernos e HQ Festival.

Além disso, conseguimos parcerias profissionais com a equipe de caricaturas Oficina do Risco, onde alunos realizam estágio, conhecem caricaturistas profissionais e existe a proposta de serem efetivados na equipe e com a CIM – Centro Integrado de Música, conseguimos uma parceria de contratação dos

alunos para ministrarem aulas de desenho, quadrinhos e pintura para o público daquela escola.

Hoje contamos com uma infraestrutura mais organizada e com a confiança dos funcionários da escola. Temos uma chave permanente da Biblioteca e acesso, mesmo que restrito, à sala de informática. A estrutura e respaldo para o projeto Mamute não é o ideal ainda, pois não temos o acesso amplo à sala de informática, o acesso para os alunos do projeto ministrarem aulas para outros entusiastas em minha ausência e ainda não temos um espaço próprio, onde poderíamos organizar uma gibiteca, promover oficinas e até discussões sobre Quadrinhos com outros alunos, enfim, um espaço de convivência na escola que é carente dessas ações que só contribuem na formação de uma escola mais humanista.

Considero o projeto Mamute bem sucedido nos seus objetivos. Concluo isso baseado nos resultados que tive com os meus 15 alunos regulares ao longo destes três anos. Quem conduziu o Projeto Mamute foram eles. A crença e confiança em mim foram a razão do sucesso do Projeto. Mesmo com infraestrutura, sem a persistência, dedicação e contribuição destes alunos na melhoria do curso, nada teria sido feito. E, sem dúvida, o que uniu esse grupo a mim foi a paixão pelos quadrinhos e o compromisso de realizar um trabalho digno em prol da arte seqüencial. Eu gostaria de ter tido a oportunidade, no meu ensino médio, de ter conhecido um professor que gostasse e ensinasse a produzir histórias em quadrinhos.

Digo isso porque sei que esse projeto marcou a vida destes alunos e a minha.

Considerações finais

A Dissertação procurou mostrar os benefícios que as histórias em quadrinhos podem trazer para a educação básica, que classifico como a educação sustentável, capaz de propiciar ao indivíduo condições econômica e social dignas para ele e sua família. Foram apresentadas propostas lúdicas e de profissionalização devido ao grande número de alunos que são entusiastas, leitores, e aspirantes a se tornarem autores de histórias em quadrinhos. A flexibilidade do ensino desta arte pôde ser comprovada nas propostas de seu uso na educação pré-escolar, fundamental e médio em sua grade curricular e em cursos livres, através do Projeto Mamute.

As histórias em quadrinhos são benéficas à educação e a recíproca é a mesma. introduzir os

quadrinhos na área acadêmica é aproximar esta mídia e pesquisas, debates, produção e fruição de pessoas que possuem algo a falar e querem se expressar através dos quadrinhos. É permitir aos quadrinhos a avaliação de diferentes alunos, professores e comunidade, que podem avaliar e informar sobre o aproveitamento de seus filhos, depois que iniciaram o contato com os quadrinhos.

Com a educação, a ousadia, o pioneirismo e o status que os quadrinhos têm como arte são cada vez mais perenes e factuais. Um exemplo foi a Exposição Internacional de Quadrinhos ou as revistas Balão, Quadreca, Cogumelo, todas oriundas dos centros acadêmicos das universidades.

E por fim, sem educação, os quadrinistas não vão passar de mão de obra à procura do primeiro serviço free-lancer que aparecer. Isso só acontece porque os quadrinistas não possuem visão empresarial, algo que a educação pode oferecer através do comprometimento de seus representantes, os professores.

Bibliografia básica da dissertação

ALVES, Cauê. Arte como trabalho – entrevista com Luiz Renato Martins – Jornal Número Quatro, pg 20 – Editado pelo Centro Universitário Maria Antônia – USP – São Paulo, 2004

BARBOSA, Alexandre. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula / Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Túlio Vilela; Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro, (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção na sala de aula)

BERTRAND, Yves e PAUL VILOIS. Paradigmas Educacionais – Escolas e Sociedades – Portugal – Horizontes Pedagógicos, 1997

BIM, Sônia Amélia. **HagáQuê** - Editor de história em quadrinhos – Artigo em pdf publicado no site www.nied.unicamp.br/~hagaque/ - São Paulo, 2004

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. História em quadrinhos na escola – São Paulo: Paulus, 2004

_____. Quadrinhos na América Latina. Artigo publicado no site www.ligazine.com.br - 2004

CARVALHO, Adriana Cintra de. Leitura de histórias em quadrinhos: uma prática discursiva entre crianças não alfabetizadas. Artigo escrito em parceria com Marcelo Pires de Oliveira e publicado no site www.csonlineunitau.com.br/comu/artigo2.html - São Paulo - 2005

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial (tradução: Luís Carlos Borges) – 3ªed – São Paulo: Martins Fontes, 1999

FANFANI, Emilio Tenti. Culturas jovens e cultura escolar. Documento apresentado no seminário “Escola Jovem: um novo olhar sobre o ensino médio”. Organizado pelo Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Coordenação-Geral de Ensino Médio. Brasília. de 7 a 9 de junho de 2000.

GHIRALDELLI Junior, Paulo. Filosofia e história da educação brasileira – Ed. Manole – São Paulo – 2003

HERNANDEZ, Roberto. A presença do Mangá em Cuba. Artigo publicado em Html – 2004

IMAGE Comics – Fóruns de discussão publicados no site www.imagecomics.com

MODERN Tales - Fóruns de discussão publicados no site www.moderntales.com

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos – 2ª edição – São Paulo: Makron Books, 2005

MORGANI, Carlos. Apostila de História em Quadrinhos para o curso da escola Quanta – Academia de Artes – São Paulo, 2003

NALIATO, Samir. Flávio Colin - Uma lenda viva dos quadrinhos; e brasileiro, com orgulho! Artigo Publicado no site www.universohq.com

PESSOA, Alberto. Ensino dos Quadrinhos. Artigo Publicado no site www.albertopessoa.ig3.net – 2003

RENSIE, Paulo. Comicos que lloram. Artigo Publicado no site www.teorletal.hpg.ig.com.br – 2003

SÁ, Cristina Manuela. Ler e Escrever com a Banda Desenhada – Artigo em HTML publicado no site www.ipv.pt/millennium/19_spec2.htm - Portugal - 2000

SANCHEZ, Cláudia. Atividades com Histórias em Quadrinhos para crianças de 1º e 2º séries. Artigo publicado no site www.crosc.org.br/jornal/jorn23.htm - Rio de Janeiro - 2005

SILVA, Nadilson Manoel da. Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos – São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002

SPIEGELMAN, Arthur. Autor prepara primeira ópera sobre quadrinhos, por Jotabê Medeiros - Caderno 2, Estado de São Paulo – São Paulo – 2005

BARBOSA, Alexandre, Paulo Ramos, Túlio Vilela, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro (orgs.). – São Paulo: Contexto, 2004 – (Coleção Como usar na sala de aula).

Lista de Figuras

Créditos das Ilustrações

Alberto Pessoa

Fig. 01	03
Fig. 02	08
Fig. 03	09
Fig. 15	22
Fig. 26	34
Fig. 32	43
Fig. 35	48
Fig. 37	55
Fig. 38	57
Fig. 39	58
Fig. 40	59
Fig. 41	60
Fig. 42	61
Fig. 43	62
Fig. 44	63
Fig. 45	64
Fig. 46	65
Fig. 47	66
Fig. 48	67
Fig. 49	68

Fig. 50	69
Fig. 51	69
Fig. 52	71
Fig. 53	72
Fig. 54	73
Fig. 55	73
Fig. 55b	74
Fig. 56	75
Fig. 57	76
Fig. 58	77
Fig. 59	78
Fig. 60	79
Fig. 61	80
Fig. 62	81
Fig. 69	101
Fig. 70	103
Fig. 71	103
Fig. 72	109
Fig. 73	113
Fig. 76	120
Fig. 77	121
Fig. 78	122
Fig. 81	127
Fig. 83	137

Fig. 84	138
Fig. 85	144
Fig. 88	148
Fig. 89	148
Fig. 90	150
Fig. 91	151
Fig. 92	151
Fig. 93	152
Fig. 94	158
André Diniz e Antônio Eder (www.nonaarte.com.br)	
Fig. 28	37
Angeli	
(http://www.rapaduradoeudes.blogspot.com/2005_11_13_rapaduradoeudes_archive.html-2005)	
Fig. 22	29
Apostilas de Quadrinhos ABRA e Arte São Paulo	
Fig. 59	78
Fig. 65	84
Fig. 66	85
Fig. 82	128
Art Spiegelman (MAUS)	
Fig. 75	117
Bill Waterson (Calvin e Haroldo)	
Fig. 67	96

Charles Schultz (Snoopy)	
Fig. 68	98
Cláudio Seto	
(http://www.alanmooreesenhordocaos.hpg.ig.com.br/entrevistas152.htm)	
Fig. 16	24
Edgar Vasquez (Livro Rango 25 Anos)	
Fig. 21	28
Fábio Yabu (www.comborangers.com.br)	
Fig. 26	36
Fig. 27	36
Flávio Colin (http://www.flaviocolin.hpg.ig.com.br/barcar.jpg)	
Fig. 11	17
Gabriel Bá e Fábio Moon	
Fig. 32	41
Gene Yang (www.moderntales.com)	
Fig. 29	38
Gonçalo Júnior (Livro Guerra dos Gibis)	
Fig. 04	11
Fig. 05	11
Fig. 06	12
Fig. 07	13
Fig. 08	15
Fig. 09	15
Fig. 10	15

Fig. 12	18
Fig. 13	20
Fig. 14	21
Fig. 33	45
Fig. 34	46
Henfil (http://sampa3.prodam.sp.gov.br/ccsp/gibiteca/henfil.htm)	
Fig. 17	25
Hiroaki Samura (Blade – A Lâmina do Imortal)	
Fig. 63	82
Letícia Barreto	
Fig. 86	145
Fig. 79	146
Mark Chiarello e Todd Klein (Livro The Dc Comics Guide to Coloring and Lettering Comics)	
Fig. 23	32
Fig. 80	126
Marcelo Cassaro e Érika Awano (Livro – Cultura Pop Japonesa)	
Fig. 31	39
Mike Deodato	
(www.planetaesbornia/mikedeodato/page/universodc/galeriaunidc.htm	
Fig. 25	33
Revista Quadreca (http://www.eca.usp.br e www.quadreca.8k.com)	
Fig. 19	27
Fig. 20	27

Roger Cruz (www.rogercruz.com.br)	
Fig. 24	33
Volney Nazareno, Carlos Paul, Otoniel Oliveira e Fernando Augusto (Belém Imaginária)	
Fig. 74	115
Will Eisner (Livro Narrativas Gráficas, Arte Sequencial e Web Site www.moderntales.com)	
Fig. 36	51
Fig. 34	46
Fig. 64	83
Yoshiyuki Sadamoto (Néon Gênesis – Evangelion)	
Fig. 79	124