

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DE CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

RAFAEL DALL AGNOL

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ARTE EDUCAÇÃO

CAXIAS DO SUL
2019

RAFAEL DALL AGNOL

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ARTE EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora Profa.: Me. Sinara Maria Boone

**CAXIAS DO SUL
2019**

RAFAEL DALL AGNOL

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ARTE EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Caxias do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Aprovado em 5 de dezembro de 2019

Banca Examinadora

Profa. Me. Sinara Maria Boone (orientadora)
Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Profa. Me. Mayta Fernanda Pasa (convidada)
Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Dedico este trabalho a todos os aficionados por
quadrinhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, pelo apoio e por toda ajuda durante esses anos.

A minha namorada Maria Gabriela por estar sempre ao meu lado nessa etapa final da graduação.

E principalmente à Profa. Me. Sinara Maria Boone, por todo seu apoio, atenção e conhecimento nas orientações e durante a graduação.

Os limites só existem se você os deixar existir.

Son Goku

RESUMO

Este trabalho investiga a utilização da HQ em sala de aula. apresenta aspectos relevantes da história dos quadrinhos, sua origem, importância como linguagem, ao longo da história humana. Destacam-se alguns fatos, obras e autores a fim da compreensão do seu uso em sala de aula. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica. Pretendeu-se desmistificar a imagem atribuída aos quadrinhos como apenas uma forma de entretenimento, e elucidar a importância dos mesmos como uma linguagem própria e uma forma de arte. Por fim, buscou-se apresentar por meio de exemplos e propostas, diversas formas de utilização dos quadrinhos na sala de aula, tanto como um meio de auxílio para as disciplinas como um meio de arte.

Palavras-chave: Desenho, quadrinhos, educação, arte.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - The Yellow Kid	17
Figura 2 - The Katzenjammer Kids	17
Figura 3 - Flash Gordon	19
Figura 4 - Primeira tira do Mickey	20
Figura 5 - Capitão América	21
Figura 6 - Mafalda	23
Figura 7 - Spider Man	25
Figura 8 - X-Men 1	26
Figura 9 - As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte	28
Figura 10 - Aventuras de Chiquinho	29
Figura 11 - Réco-Réco, Bolão e Azeitona	30
Figura 12 - O Pererê	32
Figura 12 - Capitão América	39
Figura 14 - Território de Bravos	41
Figura 15 - Quadrinhos exemplos de perspectiva	42
Figura 16 - Calvin e Haroldo	43
Figura 17 - Tirinha presente no livro Efeito HQ	44
Figura 18 - Tirinha presente no livro Efeito HQ	45
Figura 19 - Air Gear	47
Figura 20 - Death Note	48
Figura 21 - Tirinha Armandinho	50
Figura 22 - The Drowning Girl - Roy Lichtenstein, Tinta a óleo, 1963, Museu de Arte Moderna de Nova Iorque	51
Figura 23 - Tira Mafalda	55

LISTA DE SIGLAS

HQ	História em Quadrinhos
AQC-ESP	Associação dos Quadrinhistas e Cartunistas do Estado de São Paulo
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	HISTÓRIA EM QUADRINHOS	15
2.1	HQs NO BRASIL.....	27
3	QUADRINHOS E EDUCAÇÃO	35
3.1	HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA	38
3.2	HQs NA ARTE EDUCAÇÃO	45
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFERÊNCIAS	56
	APÊNDICE.....	60

1 INTRODUÇÃO

O mundo em que vivemos atualmente pode ser definido por diferentes pontos de vista, mas acredita-se que uma palavra resume um sentimento presente em muitos momentos: velocidade. Tudo acontece de maneira muito rápida, um completo bombardeio de informações que nos atravessa, dando a impressão de estarmos sempre correndo em todas as direções. As últimas gerações cresceram em um sistema consumista, que renovou e modernizou a vida rapidamente, que, em muitas vezes, nos obriga a comprar e jogar fora objetos e ideias, criando uma obsolescência invisível sobre a utilidade das “coisas”.

O homem inventou ou aprimorou muitas coisas, desde o automóvel até mesmo viagem para a lua, mas demorou aproximadamente dois mil anos para inventar a roda. Percebe-se como a evolução das “coisas” está mais rápida. Partindo desse contexto seria possível dizer que tudo deveria evoluir e aposentar seu antecessor, pois é o que acontece na maioria das vezes em que adquirimos algo novo e “aposentamos” o objeto usado anteriormente. Tomamos como exemplo os celulares, que estão sempre em modernização, como novas telas, sistemas, formatos e peças, inutilizando seus antecessores.

Felizmente, contrariando essa corrente, ainda temos alguns objetos e elementos que seguem no mercado como anteriormente, como as Histórias em Quadrinhos ou populares HQs, que continuam praticamente no mesmo formato desde sua origem, uma pequena revista em papel com desenhos divididos em quadros, com simples definição, mas que podem trazer histórias magníficas, envolvendo uma grande complexidade de pensamento.

É difícil hoje em dia encontrar alguém que nunca tenha lido uma HQ, ou melhor, um gibi como é mais conhecido no Brasil, seja da Turma da Mônica¹ ou do Tio Patinhas², até algo mais complexo como Death Note³, o fato é que essas

¹ Turma da Mônica é uma série de histórias em quadrinhos criada pelo cartunista e empresário brasileiro Mauricio de Sousa

² Tio Patinhas é um personagem americano de ficção criado pelo cartunista Carl Barks e licenciado pela Walt Disney.

histórias tiveram um papel fundamental na formação de novos leitores (de texto e de imagens) e cativaram um público enorme no mundo inteiro, inclusive este que vos escreve.

Meu interesse pelo tema surgiu a vários anos, observando aqueles gibis nas prateleiras da biblioteca. Um certo dia, resolvi solicitar empréstimo para ver como eram. Desse momento em diante o gosto pelos quadrinhos só aumentou e acho que acabei lendo todos os que haviam na escola. Posteriormente então descobri as histórias em quadrinhos japonesas das quais viraria um grande fã: os Mangás.

Poderíamos questionar: qual a diferença entre mangá e histórias em quadrinhos? Praticamente não há diferença, apenas o fato de que os mangás são histórias em quadrinhos japonesas. NAGADO (2011, p. 10) explica que “Mangá é a palavra que define as histórias em quadrinhos e os gibis japoneses, que conquistaram leitores no mundo inteiro, tornando-se verdadeiro fenômeno editorial em vários países”.

Por muito tempo as HQs foram rotuladas como inimigas dos seus leitores, principalmente das crianças, muitos acreditavam que os quadrinhos poderiam afastar as pessoas da verdadeira literatura.

Felizmente essa imagem das HQs ficou no passado, hoje elas são consideradas por muitos estudiosos como objetos de estudo e como ferramenta pedagógica em sala de aula, sendo possível até explorar o conceito de interdisciplinaridade.

Os quadrinhos podem ser utilizados na educação como uma ferramenta para a prática educativa. A HQ tem sua própria sedução por apresentar uma sequência lógica de imagens. O sucesso dos quadrinhos está no uso de imagens em situações contextuais que facilitam o entendimento da leitura. A história em quadrinhos explora a linguagem não verbal, complementada pelo uso da linguagem verbal de forma clara e objetiva (NEVES, 2012, p. 8).

³Death Note (Caderno da Morte) é uma série de mangá escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. A história centra-se em Light Yagami, um estudante do ensino médio que descobre um caderno sobrenatural chamado "Death Note", no qual pode matar pessoas se os nomes forem escritos nele enquanto o portador visualizar mentalmente o rosto de alguém que quer assassinar.

Sônia Maria Bibe Luyten (1985) pesquisadora brasileira, especialista em histórias em quadrinhos e na cultura pop do Japão, explica que no momento em que pais e pedagogos conseguirem superar o preconceito e entenderem as histórias em quadrinhos como seus aliados, compreenderão o número ilimitado de práticas a seu serviço, como por exemplo, despertar manifestações artísticas em seus alunos e ser um poderoso auxiliar em sala de aula e comunidades. A autora ainda afirma que “é de grande importância estimular a consciência crítica, a partir da leitura dos quadrinhos para extrapolar as discussões sobre a realidade brasileira e o meio em que vivemos” (LUYTEN, 1985, p 79).

Vivemos em uma época em que as imagens fazem parte do dia-a-dia de qualquer pessoa, sejam elas no meio físico, como prédios, carros, jornais e revistas, ou no meio digital como televisão, celular e internet. Estas imagens, são carregadas de informações sobre nossa cultura e o mundo em que vivemos.

A partir dessas questões, estudiosos como Fernando Hernandez e Irene Tourinho apresentaram um campo de estudo chamado de cultura visual, com objetivo de levar para a sala de aula experiências cotidianas e realidades dos alunos. Tourinho (2011, p.4) explica que “ao compreender arte e imagem como cultura, a cultura visual explora usos e possibilidades educativas e pedagógicas de um amplo espectro de visualidades que inclui imagens de arte, ficção, publicidade, entretenimento e informação.”

As HQs são um exemplo perfeito de cultura visual, presentes na vidas das pessoas desde a infância, essa linguagem atrai o interesse dos alunos quando utilizada em conjunto com outros conteúdos. Luyten e Lovetro (2017, p. 5) em seu livro Efeito HQ afirmam que as “histórias em quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura, porque são envolvidos em um formato literário que eles conhecem.” Utilizando o interesse dos alunos pelas histórias em quadrinhos como peça fundamental nesse processo, Hernández (2000) diz que o professor tem de buscar maneiras para despertar o olhar curioso do aluno, para então ele desvendar, interrogar e produzir alternativas frente às representações do universo visual.

O objetivo deste trabalho é investigar e apresentar a importância das histórias em quadrinhos, seja ela como possibilidade de conhecimento artístico, ou como uma referência cultural, e propor algumas reflexões sobre o uso da mesma como recurso pedagógico em salas de aula, pretendendo assim, valorizar a cultura visual do desenho em HQ.

O trabalho foi dividido em dois capítulos, o primeiro abordará a história em quadrinhos, sua origem e aspectos de sua história, no mundo e no Brasil. O segundo, apresentamos as relações da utilização das HQs em sala de aula e enfoques especiais nas aulas de Arte, destacando a importância das HQs no meio cultural e como ferramenta pedagógica.

2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O início das HQs se deu quando as primeiras culturas sentiram necessidade de se comunicar, seja com eles mesmos ou com os que viriam depois deles. Luyten (1985, p.16) afirma que “as origens da HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos.” Campos e Lomboglia complementa falando que:

As origens das histórias em quadrinhos estão na civilização europeia, onde o aparecimento das técnicas de reprodução gráfica proporcionaram a união do texto com a imagem. A ilustração atinge tão depressa a imprensa como o livro. A imagem toma certas características que influenciarão a HQ: o desenho de humor (a caricatura) e os animais humanizados dos contos de fadas foram, sem dúvida, importantes para a formação das atuais histórias em quadrinhos (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1985, p.10).

O quadrinho é um produto de raízes populares, formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. Nasceu no fim do século XIX nas empresas jornalísticas norte americanas como um meio de comunicação e se difundiu pelo mundo todo.

Essa difusão universal recebeu nomes diferentes em cada canto do mundo, nos Estados Unidos, por exemplo, ficou conhecido como *comic strips*, na França *bandes dessinées*, na Itália virou *fumetti*, (significa fumacinhas, os balões que saem da boca dos personagens) no Japão, recebeu o nome de *mangá* e no Brasil como a maioria conhece ficou conhecido como gibi. (LUYTEN, 1985).

Gibi foi o nome de uma revista brasileira lançada em 1939, na época a palavra significava moleque, com o tempo a palavra começou a ser associada às revistas em quadrinhos e hoje em dia virou um sinônimo de HQ no Brasil.

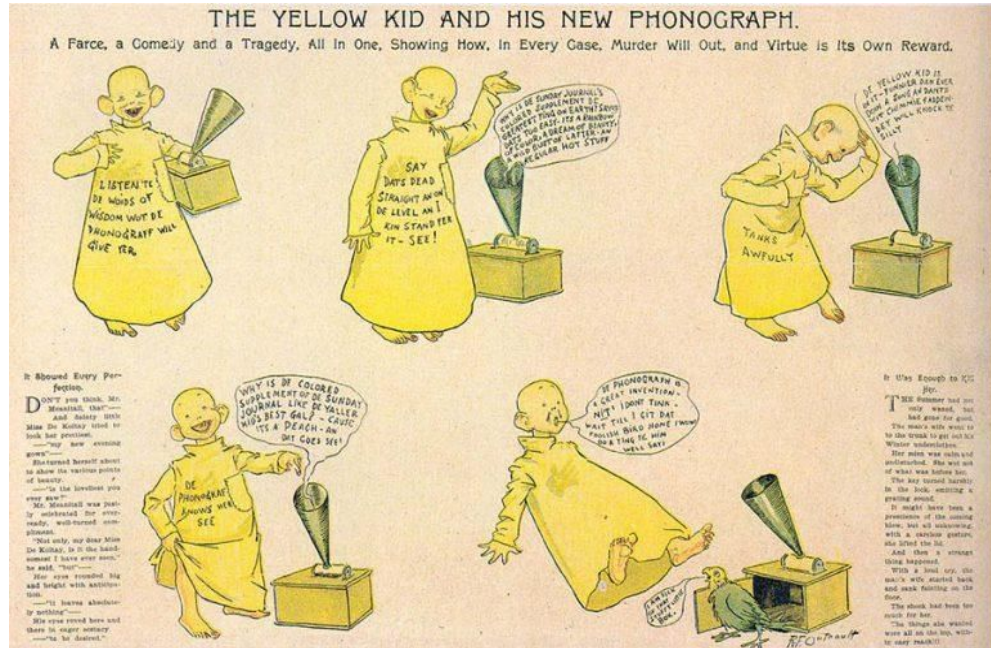
Luyten (1985) explica que os pesquisadores tomaram como marco inicial para a história das HQs o aparecimento, 1894, do *Yellow Kid* (Figura 1), criação de

Richard F. Outcault para o jornal *New York World*. No entanto, é errado afirmar que Outcault foi o inventor das HQs, as quais já existiam em estado latente com vários outros autores no início do processo criativo. O mérito de Outcault foi ter sido o precursor na introdução do “balão”, hoje em dia considerado o elemento que define a história em quadrinhos como tal. Silva (2012) comenta que a publicação de *Yellow Kid* de Outcault ajudou a definir uma fórmula decisiva desse “laboratório” de HQs, com características fundamentais desse gênero tais como: o primeiro personagem fixo semanal, desenhos progressivos na narrativa e a introdução da fala do personagem no balão. “Foi através das grandes empresas jornalísticas dos EUA, no fim do século XIX, que os quadrinhos adquiriram autonomia, criando uma expressão própria. Os “comics”, como eram chamados, tornaram-se fator capital da venda dos jornais.” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1985 p.10).

Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à Imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras, e surgem as onomatopeias acrescentando sonoridade às imagens (LUYTEN, 1985 p.19).

Em 1897, Rodolph Dirks, lança *The Katzenjammer Kids* (Figura 2) (Os Sobrinhos do Capitão), considerada um exemplo de HQ. Para Luyten (1985) antes do surgimento de *Katzenjammer Kids*, as histórias eram sem sentido e sempre faltava algum elemento básico da HQ, o que acabava comprometendo a história. “Os personagens de Dirks são tipos pitorescos, com vida própria, encaixados direitinho no cenário. Com esta obra, a narrativa quadrinizada consegue, após várias experiências, realizar um trabalho vigoroso, e consolidar-se definitivamente como linguagem.” (LUYTEN, 1985 p.20).

Figura 1 - The Yellow Kid



Fonte: Disponível em: <http://jornal.usp.br/wp-content/uploads/yk_phonograph.jpg>. Acesso em: 31/08/2019

Figura 2 - The Katzenjammer Kids



Fonte: Disponível em: <<https://germanic.ku.edu/origins-comics-united-states-1897-1902-under-influence-wilhelm-busch-comics-rudolph-dirks>>. Acesso em 03/09/2019.

Em 1907 ocorreria uma profunda modificação nesse esquema com o aparecimento da primeira tira diária – o daily strip. “Com isso os quadrinhos deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer nos outros dias da semana tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores.” (LUYTEN, 1985 p.21).

A grande difusão das HQs ocorreu em 1912 com a criação dos *syndicates*, agências distribuidoras que contrataram desenhistas para produzir histórias, previamente aprovadas, que depois eram enviadas para jornais e editoras que tinham contrato assinado com o *syndicate*.

A palavra “Syndicate”, nos moldes norte-americanos, não encontra similar em nosso contexto. Não se trata de um sindicato e ultrapassa as atribuições de uma associação. Podemos tratá-lo como agência especializada em fornecer matérias variadas, particularmente de entretenimento (FURLAN, 1985 p.10).

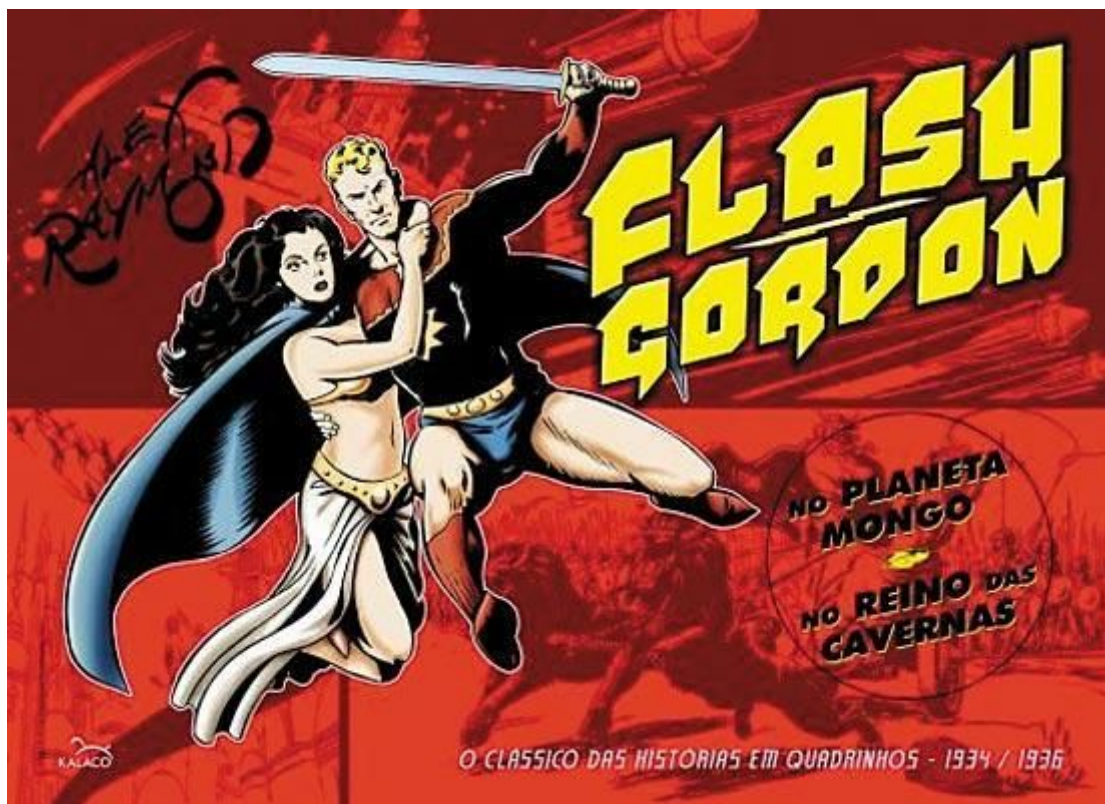
As revistas e jornais do mundo inteiro podiam publicar vários quadrinhos a preços absurdamente baratos e os *syndicates* tinham enorme lucro na quantidade de tirinhas vendidas de uma vez só, sem que se tivesse que redesenhá-las. (LUYTEN, 1985)

Os *syndicates* se assemelham muito a algo presente na história do cinema, o Star System, ou sistema das estrelas, um sistema de contratos exclusivos e de longo prazo assinados por atores e atrizes com um determinado estúdio de Hollywood, que passava a controlar a carreira dos artistas, desde cuidando de sua imagem à decidindo que filmes faria.

Em 1929 tivemos a chamada Grande Depressão, uma crise econômica que juntamente com a quebra da Bolsa de Nova York culminou em uma série de desastres pelo mundo inteiro. Podemos imaginar que diante de uma crise econômica, as vendas, sejam de qualquer produto diminuiria, porém, com os quadrinhos foi diferente, o povo acabou vendo nas HQs uma forma de fuga da realidade, algo que os ajudou a seguir em frente. As principais HQs dessa época

foram Tarzan de Hal Foster e Burhe Hogarth e Flash Gordon (Figura 3) de Alex Raymond. “É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. E foi então que se deu a consolidação dos quadrinhos: o volume de criação e a boa qualidade do material”. (LUYTEN, 1985 p.26).

Figura 3 - Flash Gordon



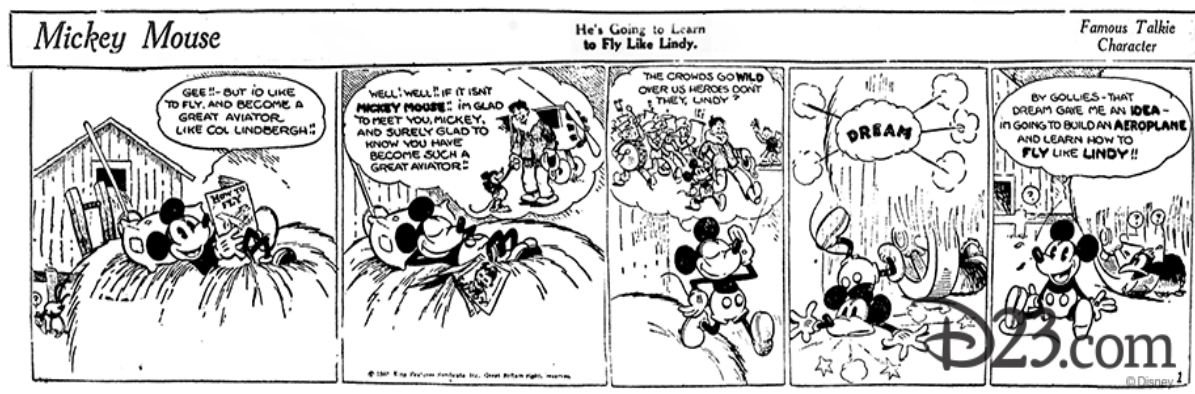
Fonte: Disponível em:
 <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/flash-gordon-de-alex-raymond-n-1/f1695100/87085>>
 Acesso em: 03/09/2019

Em 1930 eis que surge Mickey Mouse (Figura 4), o pequeno camundongo criação de Walt Disney, fez um processo diferente do comum, saiu das animações para os quadrinhos. Mickey foi o precursor da Disney nos quadrinhos e abriu as portas para tantos outros personagens, como Tio Patinhas, Pato Donald, Margarida entre outros.

Apesar do grande sucesso Ramone (2015, não paginado) afirma que “os quadrinhos, no entanto, jamais exerceram o menor fascínio no artista. O que o levou a firmar contrato com a King Features foi nada mais que o interesse em tornar a marca Mickey Mouse ainda mais famosa e lucrativa”.

Para Luyten (1985, p. 29) “o grande mérito de Disney (e isso ninguém pode contestar) é ter dado às HQ um estilo elástico, equilibrado, que influenciou desenhistas do mundo inteiro, principalmente os franceses”.

Figura 4 - Primeira tira do Mickey



Disponível em: <http://www.universohq.com/materias/os-85-anos-dos-quadrinhos-disney/>. Acesso em 23/08/2019.

Nessa época ainda surgiram outros quadrinhos famosos como Popeye o marinheiro, Brucutu o homem das cavernas e Mandrake o mágico. “Os anos 30 foram para os quadrinhos como Hollywood foi para o cinema: foi a época da aventura e da invenção, o misto de realidade e fantasia. Como resultado, temos que as HQs ficaram consagradas e todos liam quadrinhos”. (LUYTEN, 1985 p.32).

Quase dez anos mais tarde, em 1939 estoura a Segunda Guerra Mundial, o maior conflito militar entre nações, com a participação de todas as superpotências. Uma guerra de tamanha proporção que influenciou tudo e todos ao seu alcance inclusive os quadrinhos da época. Foi nesse cenário de imensos conflitos, onde a

tensão e o desespero faziam parte do dia-a-dia da população, que surgiram nos quadrinhos os super-heróis, o precursor Super-homem, criação de Joe Shuster e Jerry Spiegel e em seguida tantos outros como Batman, Hulk, Homem de Ferro e quem sabe, o principal deles para aquela época, O Capitão América (Figura 5).

Figura 5 - Capitão América



Fonte; Disponível em:

<[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-1/1865/20846](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-1/1865/20846)> Acesso em: 03/09/2019.

A Segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar essa popularidade, com o engajamento fictício dos heróis no conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos. As revistas de histórias em quadrinhos tiveram suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos (VERGUEIRO, 2005, p. 11).

Naquela época a democracia americana estava ameaçada, então eles utilizaram o personagem do Capitão como uma espécie de defensor da pátria, com um exemplo de força e dedicação ao seu país, não importando o preço a se pagar.

Nesse acontecimento histórico, os quadrinhos foram utilizados para aumentar o sentimento de patriotismo, criando histórias com participações de heróis como aliados na guerra contra o terror. Um personagem típico desse período de ultrapatriotismo é o Capitão América o sentinela da liberdade, com seu uniforme com as cores da bandeira americana (SILVA, 2012 p. 23).

Luyten (1985, p. 35) complementa dizendo que “o que o período da Segunda Guerra nos deixou foi uma boa lição de como os quadrinhos são um excelente veículo para mensagens de cunho ideológico. As HQs desempenharam seu papel na propaganda ideológica antinazista”.

Com o final da guerra, efeitos catastróficos para todos os lados, atingiram também as HQs. Começou o que podemos dizer como uma movimentação contra as histórias em quadrinhos, fomentada principalmente pelo lançamento do livro *A Sedução dos Inocentes*, de Frederic Wertham. Com relação ao livro, Vergueiro (2006, p.13) comenta que “utilizando-se de exemplos escolhidos a dedo e com rigor científico questionável, o psiquiatra tentava provar como as crianças que recebiam influência dos quadrinhos apresentavam as mais variadas anomalias de comportamento, tornando-se cidadãos desajustados na sociedade”.

A obra *A sedução dos inocentes* nos remete à ideia de que a criança ou adolescente, por exemplo, que acompanhasse as histórias do Batman poderia se tornar homossexual, pois Batman e seu parceiro Robin moravam juntos, era a realização da convivência de homossexuais. Considerava também que o colecionador das histórias do Superman poderia ter o desejo

de pular do prédio, efeito e ação baseado no reflexo de ter os poderes do herói (SILVA, 2012 p.25).

A década de 50 surgem os quadrinhos pensantes e intelectuais, os cenários gloriosos e exuberantes dão espaço para o conteúdo presente nos balões, a mensagem agora era mais importante que o cenário. Um grande exemplo disso é Mafalda (Figura 6), autoria do argentino Quino, usava as crianças para explicar o universo de diferentes ângulos. Mafalda a menina politizada que dá lições de sociologia e política para seus pais, Manolito, filho de um merceeiro de origem espanhola, aspira como imigrante, a ser muito rico e proprietário de um rede de supermercados e Suzanita que simboliza a mulher que apenas quer casar-se muito bem e ter filhos. (LUYTEN, 1985)

Os quadrinhos reencontram a sua inspiração e, sobretudo, questionam a sociedade sobre aspectos filosóficos e sociopsicológicos. É o chamado quadrinho pensante. Charles Schultz cria os “Peanuts” ou “A turma do Charlie Brown”, orientando-se pela filosofia existencialista. Nessa fase, surge o movimento artístico “pop-art”, que se inspira nas histórias em quadrinhos e na publicidade. As relações entre a HQ e a pintura consolidam-se neste momento (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1985 p.13).

Figura 6 - Mafalda



Fonte: Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/352617845797225431/?lp=true>> Acesso em: 03/09/2019

A década de 60 é marcada por dois fatores, o primeiro é a ascensão das mulheres nos quadrinhos, como aconteceu em quase todos os meios de entretenimento, a mulher estava sempre em segundo plano, tratada como indefesa que precisava ser salva pelo homem herói. Nos quadrinhos não foi diferente, “em 1968 foi levada às telas com direção de Roger Vadim e Jane Fonda no papel principal. Bem diferente das heroínas submissas dos anos 30, como Dale Arden (Flash Gordon), Jane (Tarzã) e Narda (Mandrake). Barbarella queria mais é tirar proveito dos homens para as finalidades que ela comandava.” (LUYTEN, 1985 p.47)

O segundo fator foi a revolta dos artistas com os *syndicates*, cansados da censura e de proibições impostas aos seus quadrinhos, vários autores se juntaram e formaram o que podemos chamar de movimento “*underground*” dos quadrinhos.

Nos Estados Unidos junto com o movimento *underground*, surge quem sabe o desenhista mais querido e admirado por todo mundo nos últimos anos. Stan Lee, criador de inúmeros super-heróis dignos de um sucesso absoluto hoje dia. Homem Aranha (Figura 7), Hulk e Doutor Estranho estão entre as criações de Lee na época.

Com tudo isso as HQs sofreram grandes mudanças. Os quadrinhos, no meio de toda essa contestação, ficaram livres para modelos impostos pelos *syndicates*. O palavrão é dito mesmo, não há censura para as orgias e o desenho é mais livre. Além disso, não há regras para publicação (LUYTEN, 1985 p. 52).

Pulando pros anos 70 e 80 a ficção científica chega aos quadrinhos, histórias espaciais e feitiçarias tomam conta do mundo das HQs. Os heróis se firmam completamente e viram febre no mundo inteiro, essa época é marcada principalmente pela chegada do heróis mutantes, conhecidos como os X-Men (Figura 8).

Criação de Stan Lee, os mutantes tiveram um início abaixo do esperado no seu lançamento, foi na década de 90 que X-Men 1, primeira edição de uma nova série mutante, chegou aos declarados 8 milhões de edições vendidas, marca nunca antes ou depois alcançada no mercado norte-americano. (ASSIS, 2003).

Figura 7 - Spider Man



Fonte: Disponível em:

<<http://www.universohq.com/materias/trajetoria-homem-aranha-nos-quadrinhos/>>. Acesso em: 04/09/2019

Francisco Russo, criador e editor chefe do site AdoroCinema, em sua crítica do filme X-Men Fênix Negra, último da franquia lançado agora em 2019 fala que “seja nos quadrinhos ou no cinema, a essência dos X-Men está na forma como o mundo ao redor lida com a existência dos mutantes, escancarando preconceitos arraigados a partir de uma metáfora ao mundo real”.

Figura 8 - X-Men 1



Fonte: Disponível em:

<<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/homem-aranha-batman-x-men-dez-hqs-mais-vendidas-de-todos-os-tempos-lista/>>. Acesso em: 04/09/2019

Atualmente, no século XXI, os quadrinhos estão muito mais acessíveis ao público, podemos encontrar HQs nas bibliotecas, papelarias, bancas e até em farmácias, e ainda temos as versões digitais, das quais podemos ter milhares de quadrinhos na tela do computador.

Vários heróis como Super Homem, Homem Aranha e X-Men, personagens de sucesso nos quadrinhos, migraram para a indústria do cinema e construíram

franquias milionárias, além dos filmes, ganharam séries, desenhos animados, brinquedos, produtos escolares entre tantos outros.

Luyten termina seu livro dizendo que “se o mundo acabasse, tudo fosse destruído somente sobrassem as revistas de histórias em quadrinhos, algum ser extraterreno (se conseguisse decifrar a escrita de nosso planeta) poderia ter com certeza, uma ideia adequada do mundo que, outrora, vivemos.” (LUYTEN, 1985 p.47).

3.1 HQs NO BRASIL

Por incrível que pareça a história em quadrinhos no Brasil teve seu pioneiro antes mesmo do lançamento de Yellow Kid. Angelo Agostini, italiano residente no Brasil, lançou em 30 de janeiro 1869 as Aventuras de Nhô-Quim (Figura 9), ou Impressões de Uma Viagem à Corte. Vergueiro (2014) explica que embora outras obras utilizando a linguagem quadrinhística tenham sido veiculadas no país antes dela, a história de Agostini é a primeira a concentrar vários dos elementos que caracterizam os quadrinhos: publicada em seqüência, com personagem fixo e com enquadramentos verdadeiramente cinematográficos.

A história é desenvolvida em uma série de situações hilariantes, na realidade constituindo muito mais variações em torno de um mesmo tema que um enredo contínuo com começo, meio e fim. Entre cada um dos episódios de sua série, o autor introduziu como que uma espécie de gancho, que deixava pressupor a continuidade no número seguinte do jornal. Essa modalidade narrativa funcionava muito bem como estratégia de marketing e como elemento de manutenção de uma clientela cativa de leitores, como já haviam descoberto os autores de folhetim alguns séculos antes e como descobririam os syndicates norte-americanos vários anos depois (VERGUEIRO, 2014).

Em 1984 Associação dos Quadrinhistas e Cartunistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP), decidiu instituir o dia 30 de janeiro como o Dia do Quadrinho Nacional.

Figura 9 - As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte



Fonte: Disponível em: <<https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>>. Acesso em 10/09/2019.

Em 11 de Outubro de 1905 é lançada pela editora Malho a revista O Tico Tico, a primeira de quadrinhos no Brasil, “O Tico Tico era uma revista destinada às crianças, mas não como os gibis que conhecemos hoje em dia. Havia poucas páginas com quadrinhos. O resto era texto. Geralmente, curiosidades fábulas e fatos sobre a história do Brasil”. (Luyten, 1985, p. 64)

A revista O Tico Tico intermediou o primeiro contato do público brasileiro com os quadrinhos americanos, personagens com Mickey Mouse, Popeye e Gato Félix, que faziam sucesso lá fora, agora eram encontrados também no Brasil.

Seu personagem mais famoso foi Chiquinho (Figura 10), conforme Vergueiro (2017) durante anos, os leitores teriam acreditado que se tratava de uma criação genuinamente brasileira, poucos sabiam que o personagem era Buster Brown, o atrevido garoto criado em 1902 pelo norte-americano Richard Felton Outcault, o mesmo criador de Yellow Kid.

O sucesso do personagem foi tão grande, que mesmo depois da história original americana ter acabado, Chiquinho continuou sendo desenhado por vários

artistas brasileiros, o principal deles Luís Gomes Loureiro, foi o responsável por “abrasileirar” o personagem, situando-o na cultura e ambiente local, Loureiro ainda criou o personagem Benjamin, que acompanhava as aventuras do protagonista.

Figura 10 - Aventuras de Chiquinho



Fonte: Disponível em:
<<http://www.semorelha.com.br/graphic-novel-blog-2/chiquinho-historia-da-hq/>>. Acesso em:
25/09/2019

Além de Chiquinho, personagens criados por artistas nacionais também figuraram nas páginas da primeira revista brasileira de quadrinhos, tais como Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni e Réco-Réco, Bolão e Azeitona (Figura 11), de Luiz Sá. (LACHTERMACHER; MIGUEL, 1985). Luyten comenta que Luiz de Sá soube pôr no papel personagens do tipo bem brasileiros. “O Azeitona é um negrinho sapeca que faz muita bagunça com seu companheiro Bolão, um menino gorducho, e o Reco Reco, que tinha o cabelo todo arrepiado. Luís Sá continuou desenhando inúmeras histórias e seu estilo foi inconfundível: quente, formas arredondadas, um verdadeiro barroco brasileiro. Marcou época na HQ nacional.(1985, p.64)

Figura 11 - Réco-Réco, Bolão e Azeitona



Fonte: Disponível em:

<http://neilatavaresgeleiaeral.blogspot.com/2009/03/reco-reco-bolao-e-azeitona-saudades_13.html>.

Acesso em 25/09/2019.

A revista O Tico-Tico representou um marco na indústria editorial brasileira, constituindo-se, até os dias de hoje, na mais longeva publicação periódica dirigida à infância já publicada no país. Mais que isso, foi não apenas a publicação de maior longevidade a trazer regularmente histórias em quadrinhos em suas páginas, mas também a primeira a se dedicar a essa tarefa. Isso, em uma época em que a linguagem gráfica seqüencial começava apenas a dar seus primeiros passos, enfrentando pressões geradas pelo desconhecimento de suas características, desconfiança quanto a seus benefícios sociais e preconceito quanto à sua qualidade artística e méritos educacionais. A tudo isso a revista brasileira respondeu com uma postura sempre firme em relação a seus objetivos didático-pedagógicos, mantendo-se arraigada, do início ao fim, à missão de entreter, informar e formar de maneira sadia a criança brasileira (VERGUEIRO, 2005, não paginado).

Chegando na década de 30, era de ouro das comics, surge no Brasil Adolfo Aizen, um dos maiores editores de quadrinhos e responsável pela publicação da Suplemento Juvenil. A Suplemento foi responsável por apresentar ao público brasileiro as HQs de maior sucesso na época, como Flash Gordon, Tarzan e Mandrake.

Nessa mesma época surge a concorrente principal da Suplemento Juvenil, a revista Gibi, que mais tarde viria a emprestar seu nome como sinônimo para qualquer revista em quadrinhos. O dono da Gibi era nada menos que Roberto Marinho, jornalista, empresário brasileiro e proprietário do Grupo Globo. As duas revistas duelavam para ter primeiro os lançamentos das comics americanas distribuídas pelos *syndicates*.

Para Luyten:

[...]este período teve condições ideais para a fixação dos quadrinhos no Brasil! O mundo todo explodia em criações de alto nível, como Tarzã, Flash Gordon e outros. Os leitores brasileiros puderam conhecê-los através dos Suplementos. Coisa boa é sempre agradável de se apreciar. No entanto, o Brasil pagou um preço bem caro por isso. É preciso lembrar que a produção estrangeira suplantou a nacional, havendo um desequilíbrio na balança (LUYTEN, 1985, p. 69).

Como os quadrinhos americanos eram repassados pelos *syndicates* a praticamente todo o mundo, seu custo era baixo em relação aos quadrinhos

brasileiros, assim, as editoras preferiam pagar menos pelas comics americanas do que abrir espaço para os quadrinistas locais. Vergueiro comenta que “de certa maneira, a história dos quadrinhos no Brasil – e talvez isso ocorra também com muitos outros países – representa uma permanente tensão entre a necessidade dos artistas de se expressarem na linguagem dos quadrinhos e as imposições da moderna indústria de entretenimento, cujo principal objetivo é o retorno imediato do capital investido”. (2017, p. 23)

Já que o Brasil importava várias HQs americanas, acabou importando também a censura. A grande campanha contra os quadrinhos chegou também ao Brasil, “os professores e pais proibiam sua leitura dizendo que era prejudicial às crianças e jovens[...] As acusações contra os quadrinhos foram tão fortes que, até hoje, muitos adultos - que eram crianças então - ainda não as vêem com bons olhos. (LUYTEN, 1985, p. 71).

Em 1960 surge o personagem O Pererê de Ziraldo (Figura 12), conforme Lachtermacher e Miguel (1985) finalmente surge algo genuinamente nacional no campo dos quadrinhos O Pererê, de Ziraldo, cuja figura central é o saci, elemento representativo de nosso folclore. Além disso, Ziraldo retrata nossos costumes através de suas propostas temáticas.

Figura 12 - O Pererê



Para Luyten:

Ziraldo teve a capacidade de aglutinar toda uma ambiência brasileira, a "Mata do Fundão" e as propostas temáticas inspiradas em nossos costumes e superstições. Os próprios personagens são muito típicos: Saci Pererê — o símbolo folclórico brasileiro, Tininim — o índio, Galileu — a onça pintada, e o Compadre Tônico — o caipira do interior do Brasil. Todos reunidos num bom desenho, uso eficiente de técnica de quadrinização e um conteúdo compatível com a realidade brasileira (LUYTEN, 1985, p. 76).

Não podemos falar dos quadrinhos no Brasil, sem mencionar Mauricio de Souza, o quadrinista brasileiro mais conhecido no Brasil e no exterior. Seus personagens Mônica, Cebolinha, Cascão, Chico Bento e muitos outros lançados pela Editora Abril, caíram nas graças do público no início dos anos 70, Luyten (1985) comenta que a consolidação deu-se, mesmo, através da utilização de seus personagens em produtos comerciais. Daí por diante, as portas se abriram. Maurício conseguiu combater o esquema estrangeiro com as mesmas armas, para vencê-los e, até, suplantá-los.

De acordo Ingrid Luisa em um matéria na revista Superinteressante, no auge, em 1987, a turma da Mônica vendia 5 milhões de revistinhas mensais. As únicas publicações que competiam com as de Mauricio eram as da Disney. Hoje, quase não há mais concorrência: a turminha ocupa cerca de 80% do mercado nacional de quadrinhos.

As HQs nacionais enfrentaram muitas dificuldades para se firmarem na indústria brasileira, muito devido a concorrência estrangeira, na qual, era mais barato importar de lá fora, do que subsidiar aqui dentro. Hoje em dia, a distribuição em bancas de jornal ainda é monopolizada, porém, autores independentes estão conseguindo publicar suas obras com a ajuda de programas de incentivo à cultura e pela internet, agora considerada o novo motor de disseminação dos quadrinhos.

O prêmio maior veio com a inclusão das histórias em quadrinhos no Prêmio Jabuti, o mais tradicional prêmio literário do Brasil, concedido pela Câmara Brasileira do Livro. Vergueiro (apud LOPES, 2017, não paginado) afirma que “a valorização de histórias em quadrinhos por um prêmio de prestígio como o Jabuti — que não

premia apenas obras da literatura, mas a indústria editorial como um todo — é muito importante. Isso sinaliza para a sociedade que nós temos um produto editorial consumido, que tem as suas grandes obras e que merece destaque”.

Os quadrinhos nacionais estão ao nosso alcance muito mais do que já estiveram antigamente, mesmo que a quantidade de tiragens tenha diminuído e não se encontre mais quadrinhos em toda banca de jornal, basta um click que milhares de histórias aparecem na tela do computador. Temos que prestigiar nossos desenhistas brasileiros, procurar descobrir as tantas boas histórias que temos por aqui, só assim novos surgiram, e os que já existem não irão desistir.

4 QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Hoje em dia é inegável a popularidade dos quadrinhos, considerados um meio de comunicação em massa, a arte sequencial, que começou há tanto tempo e sem muitas ambições nas páginas dos jornais, hoje, se tornou um império econômico e cultural.

Se por um lado as HQs tiveram uma certa demora em serem reconhecidas no âmbito cultural, no meio quadrinista, os próprios autores e as principais revistas distribuidoras de quadrinhos já os consideravam como um meio eficaz de transmissão de conhecimentos. Algo corriqueiro no meio artístico, obras e artistas estão na maiorias das vezes a frente de seu tempo, inovando, vendo e expressando o mundo de uma forma diferente dos demais.

Os quadrinhos eram utilizados em analogias de personagens famosos da história , figuras literárias e eventos históricos, também publicavam histórias religiosas com um fundo moral e buscavam aproximar as histórias em quadrinhos das grandes obras literárias, vertendo para a linguagem das HQs os livros dos maiores autores da literatura mundial, como Charles Dickens, William Shakespeare, Daniel Defoe, Victor Hugo, Jonathan Swift, Edgar Allan Poe etc. (VERGUEIRO, 2005)

Essa aproximação que ocorreu entre as HQs com a literatura, levou algumas pessoas a ver os quadrinhos como um forma de literatura, Ramos (2005) comenta que chamar quadrinhos de literatura é uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens”. (RAMOS, 2005, p.17).

Barbieri (2017) explica que não devemos pensar as linguagens de forma separada, cada uma delas teria características das outras, cada uma compondo um ambiente único, porém, compartilhando elementos entre si. Para a autora:

[...]a linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narrativa, assim como o cinema e muitas outras linguagens que nos são familiares. Todas as linguagens narrativas têm obviamente algumas características em comum, enquanto fazem parte do mesmo grande ambiente[...]a linguagem do quadrinho é “filha” de outras linguagens. Historicamente, nasce como uma derivação de linguagens como a da ilustração, da caricatura, da literatura ilustrada. Compartilha, em consequência disso, muitas das características dessas linguagens, mas é por natureza muito distinta de cada uma delas (BARBIERI, 2017, p.25).

No contexto educativo atual, em que muito se fala de aprendizagem significativa⁴, as aulas precisam ser reinventadas de forma que convidem o aluno para o conteúdo, as HQs podem ser um meio de explorar a união da realidade do aluno e seus conhecimentos prévios, com os conteúdos do componente curricular, tecendo assim, uma relação entre os dois.

Presentes na vidas das crianças desde a infância, a linguagem dos quadrinhos atrai o interesse dos alunos quando utilizada em conjunto com outros conteúdos. “As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando o senso crítico”.(RAMA; VERGUEIRO, 2005, p. 21). Para Carvalho (2009, não paginado) entre os motivos para utilizar os quadrinhos na sala de aula, “estão a atração dos estudantes por esse tipo de leitura, a conjunção de palavras e imagens, que representa uma forma mais eficiente de ensino, o alto nível de informação deles, o enriquecimento da comunicação pelas histórias em quadrinhos, o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura e a ampliação do vocabulário”.

Luyten e Lovetro argumentam que:

⁴ A teoria da aprendizagem de Ausubel propõe que os conhecimentos prévios dos alunos sejam valorizados, para que possam construir estruturas mentais utilizando, como meio, mapas conceituais que permitem descobrir e redescobrir outros conhecimentos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e eficaz.

Crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, o seu enredo, os personagens, a noção de tempo e espaço, sem a necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação. É a linguagem perfeita para introduzir qualquer matéria na sala de aula. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Os Quadrinhos atuam como uma espécie de andaime para o conhecimento do estudante (LUYTEN; LOVETRO, 2017, p. 5).

A utilização dos quadrinhos na sala de aula tem inúmeras possibilidades, tudo dependerá da capacidade do professor em traçar uma estratégia e utilizá-los de uma forma significativa, sempre levando em consideração a idade dos seus alunos, o nível de compreensão estética, e o nível de conhecimentos deles sobre o tema.

Tendo em mente esses métodos, os quadrinhos tanto poderão ser utilizados para “introduzir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma idéia, como uma forma lúdica para tratamento de um tema árido ou como contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação”. (RAMA; VERGUEIRO, 2005, p. 26).

Outro fato que precisamos mencionar é sobre a qualidade dos quadrinhos presentes nos livros didáticos, Silva (1985) explica que devemos estar atentos a inserção dos quadrinhos nos livros didáticos, apenas como mais um modismo no ensino como tantos outros instrumentos visuais destinados ao consumismo tecnológico.

Várias edições didáticas contêm os quadrinhos como um recurso a mais à atração de crianças e docentes, já acostumados aos desenhos animados da TV e às revistas em quadrinhos tradicionais. Nestas, ainda se observa a “preocupação” com um mínimo de estética, enquanto nos livros didáticos, com poucas exceções, impera o grotesco. Estão aí livros escolares cheios da fantasia do tecnicismo, com falas realizadas num mundo de passividade, cor-de-rosa, idílico e puro; com mensagens de autoritarismo e de preconceitos; resgatando um consenso de dominação e de incomunicação que leva a se comprovar nas histórias em quadrinhos uma perda da visão real do mundo pelas crianças (SILVA, 1985, p.57).

Luyten (1985, p. 82-83) também comenta, que devido ao caráter comercial de muitos livros didáticos, ocorrem distorções. Muitos inserem elementos de quadrinhos (balões ou onomatopéias) em velhas imagens conhecidas, apenas para vender mais, outros, têm quadrinhos com excesso de texto, o que acaba tirando o dinamismo e ação da HQ. Pondera, ainda, a respeito da disciplina ser afeita à quadrinização, “no campo das Ciências Humanas (Geografia, História, Sociologia), quando a quadrinização é mal feita, a imagem pode transmitir figuras deturpadas, gerar estereótipos, conotações ideológicas, ou seja, interpretações errôneas dos acontecimentos.”

4.1 HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

Uma das principais formas de utilização dos quadrinhos na sala de aula é como meio de despertar o interesse e criar o hábito da leitura. As HQs unem texto com imagem, um formato que chama atenção das crianças e pode ser usado em favor dos que são relutantes em questão da leitura de livros. Bari e Vergueiro (2011) afirmam que a linguagem híbrida das histórias em quadrinhos suaviza os primeiros contatos com a leitura, sendo também igualmente interessante para leitores em diferentes níveis de letramento. Os autores ainda comentam que em um pesquisa feita por eles em 2001, as primeiras memórias de leitura de vários alunos são relativas à apropriação da leitura pelas histórias em quadrinhos e “quase a totalidade dos alunos manifestou ter lido continuamente histórias em quadrinhos durante a infância: alguns prosseguiram essas leituras de modo regular na adolescência, enquanto outros mudaram de interesses.” (BARI; VERGUEIRO, 2007, p. 17-18).

A formação do leitor só chega ao seu amadurecimento pleno se o indivíduo gostar de ler, ou seja, o vínculo emocional é um elemento imprescindível na proficiência de leitura. As histórias em quadrinhos, além da facilidade da veiculação de conteúdos complexos aos leitores novatos, amadurecem também a relação emocional entre o leitor e a sua leitura. Essa relação emocional tem teor eclético, ou seja, cria leitores que apreciam todos os

tipos de leitura, da mais popular a mais erudita. Comprovadamente, a leitura de histórias em quadrinhos forma leitores que gostam de toda a natureza de obras, com a vantagem de gerar uma cultura leitora infanto-juvenil, comunidades leitoras de grande abrangência e perenidade por toda a vida (BARI; VERGUEIRO, 2011, p.4).

Nas aulas de História as HQs podem servir para a contextualização de um acontecimento histórico. Vários personagens tiveram suas histórias inseridas em eventos de proporção mundial, o exemplo mais famoso e conhecido pela maioria dos jovens é a saga do Capitão América na luta contra os nazistas (Figura 13), não só o capitão, mas vários heróis tiveram suas histórias relacionadas com a segunda guerra e com outros acontecimentos históricos.

Figura 13 - Capitão América



Fonte: Disponível

em:<<https://www.torredevigilancia.com/o-nazismo-em-quadrinhos-conheca-otimas-hqs-sobre-a-segunda-guerra/>>. Acesso em 10/11/2019.

O professor pode utilizar esses quadrinhos tanto para despertar o interesse da turma em relação ao tema, como também para facilitar a compreensão do acontecimento, por aqueles alunos que têm dificuldade com textos totalmente

linguísticos, e tem maior facilidade quando as mensagens são transmitidas de forma icônica.

Para Vilela (2005), os quadrinhos além de serem usados na contextualização histórica, também podem ser utilizados pelos professores para trabalhar o conceito de tempo e suas dimensões: sucessão, duração e simultaneidade. Os recordatório⁵ onde se lê "Mais tarde.?" ou "Logo depois..." podem ser um exemplo de sucessão e, de outro lado, aquele em que se lê "Enquanto isso.." pode facilitar ao aluno a percepção da idéia de simultaneidade. Além dos elementos visuais indicando a passagem do tempo, a lua para indicar o anoitecer ou um relógio aparecendo em dois quadrinhos com horários diferentes indicando a passagem do tempo, isso tudo pode ser usado para uma reflexão sobre as diferentes passagens do tempo.

Sobre a utilização dos quadrinhos nas aulas de História, Vergueiro resalta que:

[...]uma atenção especial deve ser dada em relação a possíveis anacronismos⁶, não se deixando o professor demasiadamente levar seja pela beleza do traço, seja pela sagacidade do enredo. A experiência demonstra que informações adquiridas por meio das histórias em quadrinhos tendem a se fixar com mais firmeza na mente dos alunos do que aquelas recebidas no processo tradicional de aula, o que é válido tanto para as informações corretas quanto para as incorretas. Além disso, a experiência também demonstra que as informações incorretas tornam-se evidentes com muito maior rapidez (VERGUEIRO, 2003, não paginado).

Luyten e Lovetro (2017) também comentam que muitos livros se utilizam dos quadrinhos para contar sobre acontecimentos históricos mas o fazem erroneamente com um roteiro simplório e sem graça. Colocam Dom Pedro I no momento do Grito de Independência com um um balão escrito Independência ou Morte, isso não precisa ser transformado em um quadrinho, a imagem por si só já explica. "Uma HQ com essa falta de ação e criatividade não serve para que os alunos sintam que há um interesse em ganhar sua atenção. Contar esse momento a partir de um

⁵ O recordatório é um painel, usado pelo narrador para tratar de algo que não está visível no quadrinho.

⁶ Anacronismo é um erro cronológico, expressado na falta de alinhamento, consonância ou correspondência com uma época.

personagem secundário daquele quadro, como o carroceiro que passa por ali e assiste ao fato, é muito mais interessante.”(LUYTEN; LOVETRO, 2017 p. 41).

A linguagem sequencial assim como nas aulas de história, pode ser utilizada para ensinar alguns conceitos de geografia. Rama(2005) explica que os quadrinhos podem ser um meio de auxílio no ensino de leitura de mapas, trabalhando as escalas, espaço e leitura de símbolos. A autora comenta que em “uma história em quadrinhos há uma diversidade de escalas, em função do que se quer mostrar ou enfatizar em cada cena (Figura 14). Mesmo no interior de um único quadrinho (vinheta) não há uma escala única de representação, devido à perspectiva utilizada”. (2005, p. 91). Assim, pode-se começar os estudos de escala com os quadrinhos e depois dando continuidade no mapas cartográficos.

Além da escala, os quadrinhos podem auxiliar na leitura de imagens, identificando a perspectiva da mesma. Rama (2005) explica que na confecção dos mapas a perspectiva utilizada é a vertical. Os quadrinhos têm vários exemplos de diferentes ângulos de visão que podem ser utilizados na compreensão do assunto(Figura 15).

Figura 14 - Território de Bravos

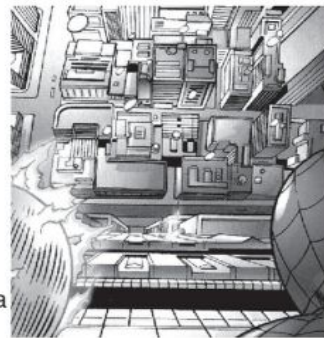


Fonte: RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.

Figura 15 - Quadrinhos exemplos de perspectiva



Exemplo de visão oblíqua, de cima e de lado, retirada de *Martins livro 2: Monstros*



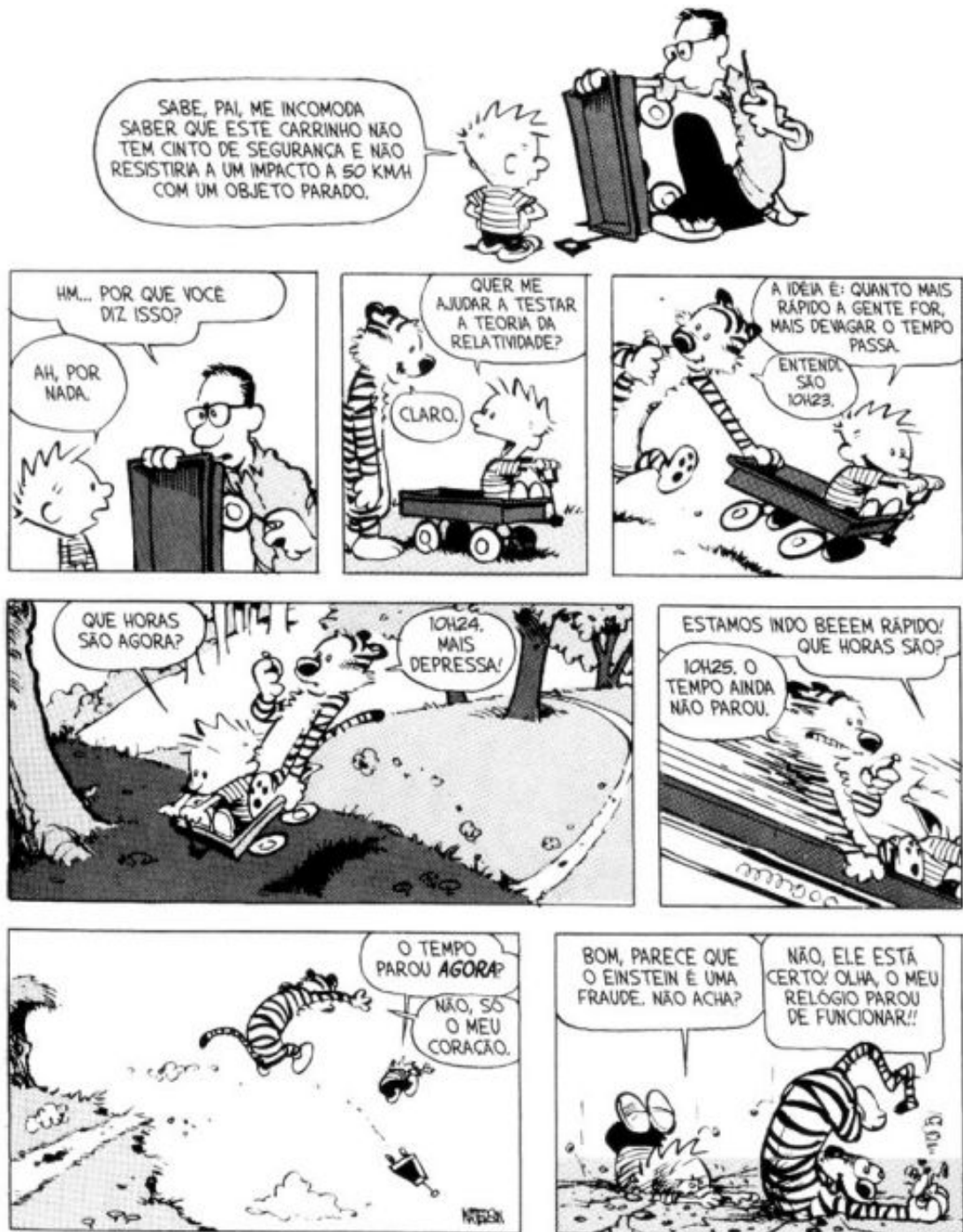
Exemplo de visão vertical, de cima para baixo, em *Homem-Aranha*

Fonte: RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.

No ensino da Física, a linguagem sequencial pode ser uma forma de gerar no aluno uma atitude motivadora em relação ao tema (Figura 16). Textos introdutórios sobre esses conteúdos, às vezes são de difícil compreensão e tratados com certo descaso pelos estudantes. Muito se deve a eles terem uma visão estereotipada de que as aulas de física somente são um conjunto de cálculos e fórmulas sem sentido e finalidade para seu próprio mundo.

As tirinhas, por seu caráter lúdico, podem ser utilizadas pelo professor como instrumento de apoio em suas aulas capaz de "prender a atenção" dos alunos. Elas têm a vantagem de permitir que qualquer assunto de Física ou de Ciências possa ser abordado sem recorrer, num primeiro momento, à matematização do fenômeno. Levando-se em conta que muitas vezes é a deficiência em Matemática que desestimula o jovem a estudar ciências, recorrer aos quadrinhos pode ser uma decisão efetiva no sentido de motivar o estudante. (CARUSO; FREITAS, 2009, p. 364)

Figura 16 - Calvin e Haroldo



Fonte: Disponível em: <http://www.cbpf.br/~caruso/fcn/publicacoes/pdfs/205_10894.pdf>. Acesso em 10/11/2019.

Os quadrinhos também podem ser um meio do aluno criar sua própria história, utilizando o conceito de interdisciplinaridade, é possível unir os componentes curriculares de Arte, Português e Literatura, todos auxiliando e participando na composição da história. Luyten e Lovetro comentam que os quadrinhos são uma ótima forma de mostrar a eles, que a construção de uma história tem início, meio e fim. Em seu livro Efeito HQ, os autores demonstram um forma simples de criação.

Inicialmente o professor mostrará um tirinha (Figura 17) de uma história construída em três quadrinhos, no primeiro quadrinho há uma colocação de um problema ou assunto e seus personagens, o quadrinho do meio é o desenvolvimento desse tema e preparação para finalizá-lo a seguir e no terceiro quadrinho é a solução do problema ou final do tema.

Em seguida, a mesma tirinha poderá ser entregue com texto apagado, para a criação de outra história, ou poderá ser disponibilizado outra tirinha (Figura 18), com o início e o meio da história, deixando o final para criação do aluno. São várias as possibilidades possíveis dentro de um simples contexto, tudo dependerá do conhecimento e planejamento do professor em relação aos quadrinhos e aos temas propostos.

Figura 17 - Tirinha presente no livro Efeito HQ



Fonte: LUYTEN, Sonia Maria Bibe; LOVETRO, José Aberto. Efeito HQ. 2017

Figura 18 - Tirinha presente no livro Efeito HQ



Fonte: LUYTEN, Sonia Maria Bibe; LOVETRO, José Aberto. Efeito HQ. 2017

4.2 HQs NA ARTE EDUCAÇÃO

Quem sabe a maior dificuldade enfrentada pelos quadrinhos foi sua legitimação, vista com um certo descaso por grande parte dos “especialistas” em arte.

O quadrinista curitibano José Aguiar (2000) faz uma crítica pesada sobre a questão, ele analisa o fato de que várias obras consideradas como arte, não passam de “coisas” feitas para uma elite que diz saber o que é bom e aplaude sem entender.

A maioria das pessoas entende por arte o inatingível, o complexo, até mesmo o incompreensível. Coisa de artista é algo de quem está além das pessoas comuns. É papo de visionário. Um ser iluminado a quem não podemos nem sonhar tocar os pés. Mas responda, qual o valor de uma instalação pretensiosa, um ready-made nas coxas, uma série de manchas feitas ao acaso e rotuladas como arte abstrata. Não que tudo isso seja besteira. De forma alguma. Mas a coisa perdeu o sentido há tanto tempo no mundo das artes, que hoje qualquer um com coragem de introduzir tinta no ânus e evacuar sobre uma tela é considerado artista. Por isso a pergunta: Essas coisas feitas para uma elite que diz saber o que é bom e aplaude sem entender, tem mesmo tanto valor a mais que os quadrinhos. (AGUIAR, 2000, não paginado).

A inserção das HQs na Feira do Livro de Frankfurt, na Alemanha, considerada o maior evento do mercado editorial, e a inclusão das histórias em quadrinhos no Prêmio Jabuti no Brasil, são alguns dos fatores que demonstraram a mudança de visão e a importância que os quadrinhos vem exercendo no mundo.

Chamados agora até de nona arte, então, nada mais justo levar a arte dos quadrinhos para dentro das aulas de Arte.

Uma das grandes dificuldades dos alunos nas aulas de arte é a resistência que eles têm com a linguagem do desenho, com exceção de alguns que dominam a técnica com facilidade, a maioria, não acredita que possa desenhar apenas com treino e repetição. Além disso, grande parte dos professores utilizam objetos tridimensionais e figuras humanas como modelos para os desenhos, o que normalmente não atrai os alunos, é difícil criar interesse no desenho com algo que não se quer desenhar.

Então, por que não usar os quadrinhos como forma de atrair os alunos para a arte do desenho? Como já foi falado anteriormente, as HQs despertam o interesse deles, como é uma linguagem que eles conhecem, desenhar a partir de personagens que eles gostam vai facilitar o interesse e empenho com as atividades. Os quadrinhos podem auxiliar na definição do traço, após vários desenhos cada aluno começa a desenvolver um traço próprio, os mangás são um excelente exemplo, temos várias obras com traços simplesmente magníficos, como Air Gear⁷ (Figura 19) e próprio Death Note (Figura 20) já mencionado anteriormente.

⁷ Air Gear foi criado pelo mangaká conhecido por "Oh! Great" e seu primeiro volume foi publicado na Shonen Magazine em Dezembro de 2002. O mangá conta a história de Itsuki Minami, mais conhecido como "Ikki", e sobre o mundo dos Air Treks (O nome dos patins dentro do universo criado para o mangá).

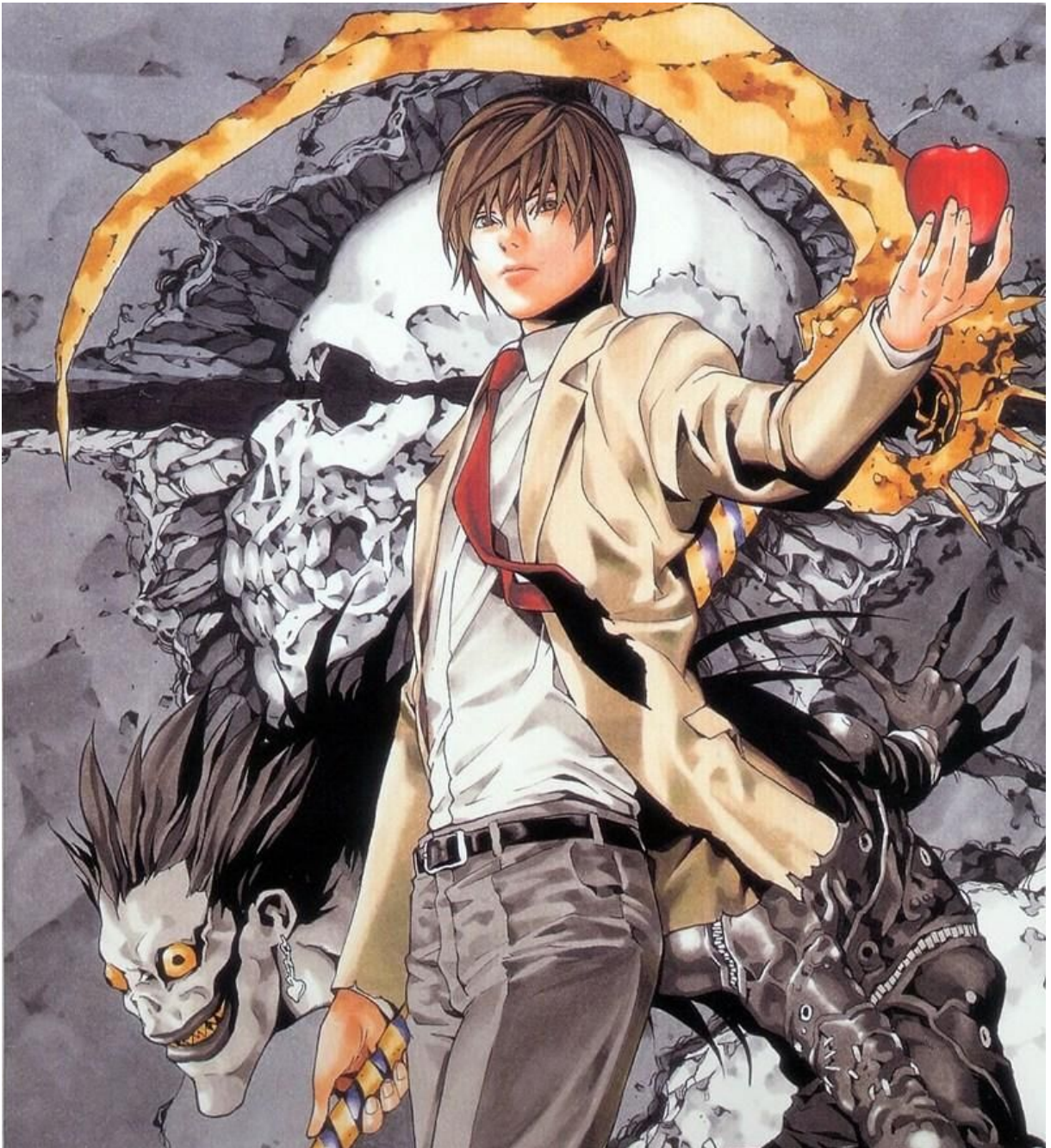
Figura 19 - Air Gear



Fonte: Disponível em:

<<https://apanhadodefolhas.wordpress.com/2014/11/29/air-gear-o-manga-que-mais-me-decepcionou/>>. Acesso em: 19/10/2019

Figura 20 - Death Note



Fonte: Disponível em:

<<https://pipcamoderna.com.br/2016/09/death-note-diretor-promete-violencia-e-nudez-na-adaptacao-americana-do-manga/>>. Acesso em: 19/10/2019.

Tomando gosto pelo desenho, os quadrinhos também podem ser utilizados no aperfeiçoamento de alguns conceitos, como perspectiva, anatomia e luz e sombra.

As hqs utilizam várias técnicas de ponto de fuga para situar os personagens e o espaço no quadrinho e criar a ideia de profundidade. Barbosa (2005, p. 131) comenta que “assim como nas primeiras obras de arte da história da humanidade, inicialmente as histórias em quadrinhos pouco aplicavam os conceitos básicos da perspectiva”. A autora ainda faz uma comparação dizendo que os primeiros quadrinhos se assemelham às obras até o renascimento, não só na questão da perspectiva como também na anatomia, e após esse período, tanto na arte como nas HQs a utilização da perspectiva e anatomia das formas foi essencial.

Nesse momento além de trabalhar com os conceitos do desenho é possível fazer uma analogia entre a história da arte e os quadrinhos, desenvolvendo a ideia de como a evolução da arte e principalmente o período renascentista influenciou na evolução dos quadrinhos.

Artistas das mais variadas áreas sempre utilizaram suas obras como forma de crítica social, com os quadrinhos não foi diferente. As HQs sempre tiveram histórias e personagens que faziam referências a temas políticos e sociais, não foi por nada que sofreram inúmeras censuras ao longo do tempo.

Como os mais conhecidos podemos citar os quadrinistas Quino com a personagem Mafalda e o brasileiro Alexandre Beck com seu personagem Armandinho. Ambos os personagens têm um visão de mundo totalmente diferente da maioria, as tirinhas falam sobre temas da atualidade, e os personagens sempre estão expressando sua opinião em defesa da diversidade, da liberdade de expressão e do respeito ao próximo.

Ano passado, no mês de novembro, Alexandre Beck foi alvo de críticas e ameaças depois de ter publicado uma tirinha no jornal zero hora. Tratando de questões raciais, a tirinha (figura 21) mostra o personagem Camilo não querendo correr perto da polícia por ser negro.

Figura 21 - Tirinha Armandinho



Fonte: Disponível em:

<<https://ponte.org/me-senti-intimidado-diz-alexandre-beck-autor-de-tirinha-que-incomodou-a-pm/>>.

Acesso em: 23/10/2019.

Na Pop Art o artista Roy Lichtenstein utilizou vários quadrinhos (Figura 22) como base para suas pinturas, ele “recortava” uma cena qualquer e a modificava, com cores vivas, traços delineados e as vezes até mudando a fala do balão, transformava um recorte de quadrinho em um pintura. Ao meu ver as obras de Lichtenstein podem ser interpretadas de duas maneiras, como uma crítica a produção em massa, especialmente sobre o fato de que várias HQs eram publicadas com histórias simplórias e semelhantes somente para a obtenção de lucro, desse modo, quando tiradas daquele meio, e transformadas em pinturas as imagens eram vazias e sem nenhum objetivo. Por outro lado, gosto de pensar que por Lichtenstein gostar da linguagem sequencial, quis dar a eles uma dimensão maior, transformá-los em arte e despejá-los na elite artística e acadêmica.

Em ambos os casos os quadrinhos foram palco e motivo de críticas e discussões, podemos fazer essas mesmas coisas em sala de aula, utilizar as hqs como um forma de pesquisa, um tema de discussões e até um meio de expressão. No mundo em que vivemos hoje, em que questões humanitárias ainda não têm a devida importância que merecem, os quadrinhos podem ser uma forma de debate e entendimento sobre vários temas pertinentes às questões sociais.

Figura 22 - The Drowning Girl - Roy Lichtenstein, Tinta a óleo, 1963, Museu de Arte Moderna de Nova Iorque



Fonte: Disponível em:

<<http://hqcafe.com.br/hqs-nos-quadrinhos/roy-lichtenstein-levando-a-estetica-da-nona-arte-a-elite-artistica-e-academica/>>. Acesso em: 23/10/2019.

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, 2005, p. 131). A USP (Universidade de São Paulo) têm desde 1990 um núcleo de pesquisa sobre HQs, chamado de Observatório de Histórias em Quadrinhos, o grupo é responsável por divulgação de pesquisas, publicações, eventos e produção acadêmica relacionada com histórias em quadrinhos e áreas correlatas.

Então, porque não recriar essa iniciativa na escola e formar um grupo de leitura, estudo e até quem sabe de criação de quadrinhos. Se temos os grêmios

estudantis, clubes de xadrez, grupos de literatura e matemática, podemos também ter o clube/grupo de quadrinhos, um espaço onde os alunos podem compartilhar HQs, falar sobre as histórias e até criar seus próprios quadrinhos.

A questão é que se tratando de quadrinhos “pode se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.(RAMA; VERGUEIRO, 2005, p.26). No início poderá parecer difícil, sair da zona de conforto e partir para algo novo sempre é complicado, porém, com um pouco de empenho e estudo sobre o tema, com certeza o resultado final vai ser de enorme satisfação, tanto para o professor quanto para os alunos.

O quadrinho está em nossa vida não apenas como mais uma diversão, ele está aqui como arte e como linguagem, como cultura e forma de expressão. Está aqui resgatando seu valor e mostrando cada dia mais sua importância, tanto cultural quanto pedagógica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos tiveram uma árdua caminhada até o reconhecimento como arte, passaram das páginas dos jornais para revistas com milhares de publicações, seus personagens deram início a impérios cinematográficos, foram alvo de censuras, entraram para o meio digital. Para enfim, serem reconhecidos, não só como arte, mas, também como uma linguagem autônoma, a linguagem dos quadrinhos.

A inserção na educação também foi conturbada, levados por análises mal intencionadas de pedagogos, pais e professores acreditavam que os quadrinhos afastavam as crianças da verdadeira literatura. Com o tempo, essa visão foi mudando, e as HQs começaram a fazer parte também da sala de aula, transformando-se em um recurso pedagógico, como meio de auxílio nos conteúdos e disciplinas.

Ao longo do trabalho foram listadas uma série de possibilidades de utilização dos quadrinhos no processo educativo, incentivo a leitura, contextualização histórica, fomentador de discussões e críticas e sua utilização como uma forma de linguagem e manifestação artística. “Em cada um desses casos, caberá ao professor, quando do planejamento e desenvolvimento de atividades na escola, em qualquer disciplina, estabelecer a estratégia mais adequada às suas necessidades e às características de faixa etária, nível de conhecimento e capacidade de compreensão de seus alunos.”(RAMA; VERGUEIRO, 2005, p. 27).

A linguagem dos quadrinhos é uma linguagem autônoma, uma forma de manifestação artística, carregada de influências e características culturais. Para Barbosa (2008 apud SILVA, 2013, p. 5) “hoje, a aspiração dos arte/educadores é influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte que inclui a potencialização da recepção crítica e a produção.” Quando se fala em desenvolvimento cultural por meio de recepção e produção de

imagens na arte, engloba-se todo tipo de imagem, estejam elas em revistas, outdoors, celulares e nas histórias em quadrinhos.

Os resultados da pesquisa, buscam valorizar a linguagem dos quadrinhos e procuram demonstrar meios de utilizar as HQs na sala de aula, seja como uma forma de arte ou como um aporte para diversos conteúdos, e além disso, como uma forma de cultura visual, trazendo para dentro da sala aula, um pouco da vivência e contato que os alunos têm com as imagens que os cercam no dia dia, unindo a experiência visual que eles têm com os quadrinhos e a sala de aula.

No momento em que os os professores, escolas e os estudos, levarem em consideração uma pouco da cultura e a experiência cotidiana dos alunos e utilizarem imagens e signos vivenciados por eles, as correlações farão com que eles encontrem o “sentido das situações e contextos vivenciados, compreendendo melhor a sua cultura e também de outros povos” (ZAMPERETTI; BAZILI, 2013, p.97).

Quando a educação

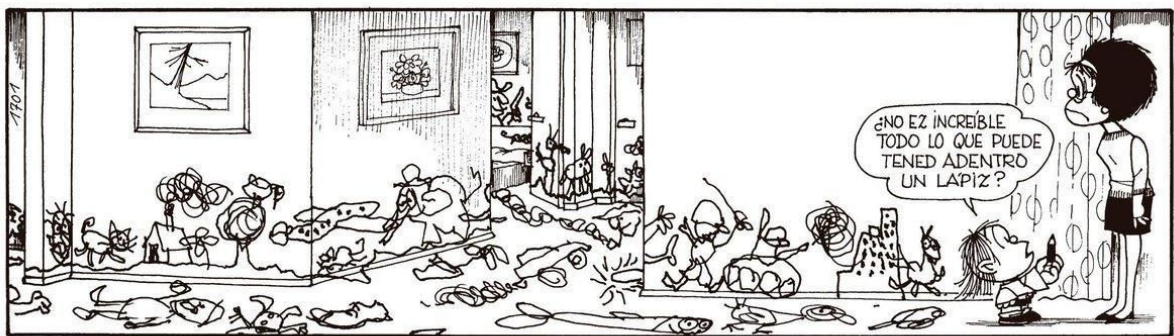
se fundamenta na realidade existencial dos educandos, a aprendizagem significativa tem maior possibilidade de ocorrência. [...] Símbolos desconectados de experiências são vazios, são insignificantes para o indivíduo. Quando a educação não leva o sujeito a criar significações fundadas em sua vida, ela se torna simples adestramento: um condicionamento a partir de meros sinais (ZAMPERETTI; BAZILI, 2013 apud DUARTE JÚNIOR, 1988, p. 61).

Quando todos nós entendermos a ligação que nossos alunos têm com as HQs e a importância e funcionalidades que elas podem ter na sala de aula, com certeza se tornarão um aliado na formação de nossas crianças, jovens e também do povo em geral.

A realização deste estudo, permitiu uma melhor compreensão sobre os quadrinhos como arte e como linguagem, podendo servir como material em estudos e pesquisas sobre o tema.

Acredita-se que as questões propostas inicialmente foram respondidas e ampliadas, abrindo espaço para novas pesquisas sobre o tema, como a diferença das HQs em diferentes países e seu impacto e influências culturais. E ampliando também, a compreensão da arte, em novas formas e em um novo jeito de transmissão de idéias e pensamentos

Figura 23 - Tira Mafalda



© Joaquín S. Lavado, QUINO. TODA MAFALDA, Ediciones de La Flor.

Fonte: Disponível em: <<https://pbs.twimg.com/media/C8LsDSfVwAIN6jP.jpg>>. Acesso em: 06/09/2019

REFERÊNCIAS

AGUIAR, José. **Quadrinhos como arte!**. Omelete. 2000. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/quadrinhos-como-arte-primeira-parte>>. Acesso em: 15/10/2019

ALUIZE, André; FONTANA, Silene. **Ensino de História e a Arte: diálogos e práticas pedagógicas**. Jundiaí, Paco Editorial: 2016.

ASSIS, Érico. **X-Men de A a X**. Omelete. 2003. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/x-men-de-a-a-x>>. Acesso em: 04/09/2019

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/read/405674031/As-linguagens-dos-quadrinhos>>. Acesso em 20/08/2019.

BARBOSA, Alexandre. In RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.

BARI, Valéria Aparecida; VERGUEIRO, Waldomiro. **As Histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos universitários**. Revista Comunicação e Educação. São Paulo: Paulinas, v. 12, n. 1, p. 15-24, jan./abr. 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37615/40329>>. Acesso em 05/10/2019.

BARI, Valéria Aparecida; VERGUEIRO, Waldomiro. **Emoção e Rebelia: Formação de Gibitecas na Biblioteca Escolar**. Em XXIV Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação: Sistemas de Informação, Multiculturalidade e Inclusão Social. CBB. 2011. Disponível em: <<https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=332131&key=db41d0457470dd36c0fa135d0076bedb>>. Acesso em 05/10/2019.

CARUSO, F; FREITAS, N. **Física Moderna no Ensino Médio: o espaço-tempo de Einstein em tirinhas**. Caderno Brasileiro de Ensino de Física, v. 26, n. 2, Florianópolis, SC, Brasil, 2009. Disponível em: <http://www.cbpf.br/~caruso/fcn/publicacoes/pdfs/205_10894.pdf>. Acesso em 10/11/2019.

CARVALHO, Juliana. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. CECIERJ - Educação Pública, 2009. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>>. Acesso em 01/10/2019

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. Desenvolvimento do grafismo infantil. São Paulo: Ed. Scipione, 1994.

DIAS, Lincoln Guimarães. **Teoria da linguagem visual**. Vitória. 1962. Universidade Federal do Espírito Santo, Núcleo de Educação Aberta e à Distância, 2011. Disponível em:

<<https://www.passeidireto.com/arquivo/48449111/notas-sobre-desenho-esbocos-para-uma-historia>>. Acesso em 13/07/2019.

FURLAN, Cleide. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

GENTILE, Paola. **Um mundo de imagens para ler**. Nova Escola. 2013. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1018/um-mundo-de-imagens-para-ler>>. Acesso em 31/08/2019.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho**. Porto alegre: Artemed, 2000.

LACHTERMACHER, Stela; MIGUEL, Edison In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

LOVETRO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem**. TV Escola canal de educação. 2011. Disponível em: <https://www.moodlelivre.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf> Acesso em 14/08/2019

LOMBOGLIA, Ruth; CAMPOS Maria de Fátima Hanaque. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

LOPES, Larissa. **Histórias em quadrinhos vivem bom momento no Brasil, diz docente**. Jornal da Usp. 2017. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/cultura/historias-em-quadrinhos-vivem-bom-momento-no-brasil-diz-docente/>> Acesso em: 25/09/2019.

LUIZA, Ingrid. **O plano realmente infalível de Mauricio de Sousa**. Superinteressante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/especiais/o-plano-realmente-infalivel-de-mauricio-de-sousa/>>. Acesso em: 25/09/2019.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe; LOVETRO, José Aberto. **Efeito HQ**. 2017. Disponível em: <<http://efeitohq.com/>>. Acesso em: 30/08/2019.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

NAGADO, Alexandre (org.). **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. E-BOOK, 2011. Disponível em: <http://nagado.blogspot.com/2011/12/cultura-pop-japonesa-e-book-gratuito.html>. Acesso em 14/08/2019

NEVES, Sílvia da Conceição. **A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula**. 2012. 30 f. Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais. Universidade de Brasília. Palmas, 2012.

OSTROWER, Fayga. **Universos da Arte**. Ed. Campus, 1983. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/x510cv>>. Acesso em 13/09/2019

PEIXOTO, Simone. **Pensar o desenho: linguagem, história e prática**. Guarapuava: Unicentro, 2013.

PEIXOTO, Reginaldo; VIDAL, Luciano da Silva. **Arte E História: Um Recorte Da Função Comunicativa Do Desenho Da Idade Antiga E Medieval**. Jornada de Estudos Antigos e Medievais. Universidade Estadual de Maringá. 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/9385374/ARTE_E_HIST%C3%93RIA_UM_RECORTE_DA_FUN%C3%87%C3%83O_COMUNICATIVA_DO_DESENHO_DA_IDADE_ANTIGA_E_MEDIEVAL?auto=download>. Acesso 15/09/2019.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho e escrita como sistemas de representação**. Porto Alegre: Penso, 2012. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B017M2HMS6/ref=rdr_kindle_ext_tmb>. Acesso em: 25/10/2019.

RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.

RAMONE, Marcus. **Os 85 anos dos quadrinhos Disney**. Universohq. 2015. Disponível em: <http://www.universohq.com/materias/os-85-anos-dos-quadrinhos-disney/>. Acesso em: 15/09/2019.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2005.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Fundamentos da prática do desenho na escola**. XXII Congresso da Federação de Arte Educadores do Brasil – CONFAEB Arte/Educação: Corpos em Trânsito. São Paulo. 2012. Disponível em: <https://www.academia.edu/3390665/Fundamentos_da_pr%C3%A1tica_do_desenho_na_escola>. Acesso em: 25/10/2019.

SILVA, Aldir Sérgio Rocha da. **Histórias em quadrinhos: um gênero para sala de aula de língua portuguesa**. RN, 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/read/415536863/HistOrias-Em-Quadrinhos>. Acesso em 27/08/2019

SILVA, Fábio Tavares. **HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DO ARTE/EDUCADOR**. Jornadas Internacionais de História em Quadrinhos. Universidade de São Paulo. 2013. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/7%20-%20ARTIGO%20-%20FABIO%20TAVARES%20DA%20SILVA%20HQ%20E%20ARTE.pdf>>. Acesso em 10/11/2019.

SILVA, João Nelson. In: LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

TOURINHO, Irene. In: **Cultura Visual e Escola**. TV Escola canal de educação. 2011. Disponível em: <<https://api.tvescola.org.br/tve/salto-acervo/publicacao>> Acesso em: 30/08/2019

VILELA, Túlio. In RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. **ÂNGELO AGOSTINI, pioneiro dos quadrinhos**. Omelete. 2014. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos>>. Acesso em: 10/09/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O Tico-Tico completa 100 anos**. Omelete. 2005. Disponível em: <<https://omelete.com.br/quadrinhos/io-tico-ticoi-completa-100-anos>>. Acesso em: 10/09/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Os quadrinhos nas aulas de história: uma empreitada que exige cuidados**. Omelete. 2003. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/os-quadrinhos-nas-aulas-de-historia-uma-empreitada-que-exige-cuidados>>. Acesso em: 10/10/2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. **PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL**. São Paulo: Ed. Peirópolis Ltda, 2017.

ZAMPERETTI, Maristani Polidori ; BAZILI, Fabiana Lopes. **A CULTURA VISUAL NA EDUCAÇÃO DAS ARTES VISUAIS - UMA PESQUISA NO ENSINO FUNDAMENTAL**. 2013. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/7657/6229>>. Acesso em 11/11/2019.

APÊNDICE A – PROJETO DE CURSO

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1.1 ÁREA DE CONHECIMENTO: Artes Visuais.

1.2 RESPONSÁVEL: Rafael Dall Agnol.

1.3 E-MAIL PARA CONTATO: rafaelspn4@gmail.com.

2 DADOS ESPECÍFICOS DO CURSO

2.1 TÍTULO

História em Quadrinhos na Arte Educação

2.2 JUSTIFICATIVA

Uma das grandes dificuldades dos alunos nas aulas de arte é a resistência que eles têm com a linguagem do desenho, com exceção de alguns que dominam a técnica com facilidade, a maioria, não acredita que possa desenhar apenas com treino e repetição. Além disso, grande parte dos professores utilizam objetos tridimensionais e figuras humanas como modelos para os desenhos, o que normalmente não atrai os alunos, é difícil criar interesse no desenho com algo que não se quer desenhar.

Os quadrinhos podem ser uma forma de atrair os alunos para a arte do desenho. As HQs despertam o interesse deles, por ser uma linguagem que eles conhecem, desenhar a partir de personagens que eles gostam vai facilitar o interesse e empenho com as atividades.

2.3 OBJETIVO GERAL

Utilizar os quadrinhos na linguagem do desenho.

2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender a linguagem dos quadrinhos;
- Conhecer alguns aspectos da história dos quadrinhos e do desenho;
- Desenvolver técnicas e convenções do desenho;
- Experimentar novos materiais e suportes;

2.5 PÚBLICO-ALVO

Público em Geral

2.6 CARGA HORÁRIA DO CURSO: 20h.

2.6.1 DIAS PREVISTOS: Encontros semanais aos sábados.

2.6.2 HORÁRIO: 9h às 11h.

3 RECURSOS HUMANOS E MATERIAIS

- Revistas em quadrinhos
- Materiais diversos para desenho;
- Datashow;
- Computadores;
- Livros de História da Arte;

4 PROGRAMA DE CONTEÚDOS/ CONHECIMENTOS

- História da Arte;
- Cultura Visual;
- Desenho
- Quadrinhos

5 RESULTADOS ESPERADOS

- Desenvolvimento e aperfeiçoamento de técnicas e convenções do desenho;
- Valorização da HQs como arte e como recurso pedagógico;

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. (Org). **Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1985.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PEIXOTO, Simone. **Pensar o desenho: linguagem, história e prática**. Guarapuava: Unicentro, 2013.

RAMA, Angela. VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ed. São Paulo: Contexto, 2005.