



**Histórias em Quadrinhos na
construção autobiográfica:
Reflexão sobre imagens.**

Adriano Duarte Cardoso



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO DEPARTAMENTO
DE LETRAS, ARTES VISUAIS E TEATRO**

Adriano Duarte Cardoso

**Histórias em Quadrinhos na construção autobiográfica: Reflexão
sobre imagens.**

**MACAPÁ-AP
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central/UNIFAP-Macapá-AP
Elaborado por Maria do Carmo Lima Marques – CRB-2 / 989

C266h Cardoso, Adriano Duarte.
Histórias em Quadrinhos na construção autobiográfica: Reflexão sobre imagens /
Adriano Duarte Cardoso. - Macapá, 2023.
1 recurso eletrônico. 96 folhas.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Amapá,
Licenciatura em Artes Visuais, Macapá, 2023.
Orientador: Dr. Fábio Wosniak .

Modo de acesso: World Wide Web.
Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Autobiografismo. 3. Imaginação. I. Wosniak, Fábio,
orientador. II. Universidade Federal do Amapá. III. Título.

CDD 23. ed. – 741.5

CARDOSO, Adriano Duarte. **Histórias em Quadrinhos na construção autobiográfica**: reflexão sobre imagens. Orientador: Dr. Fábio Wosniak. 96 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Licenciatura em Artes Visuais. Universidade Federal Do Amapá, Macapá, 2023.

Adriano Duarte Cardoso

**Histórias em Quadrinhos na construção autobiográfica: Reflexão
sobre imagens.**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentada a
Universidade Federal do Amapá – UNIFAP, como
requisito parcial para obtenção do título de
Graduação em Licenciatura Plena em Artes Visuais,
sob a orientação do Prof.º Dr. Fábio Wosniak**

**MACAPÁ-AP
2023**

Adriano Duarte Cardoso

**Histórias em Quadrinhos na construção autobiográfica: Reflexão
sobre imagens.**

Avaliado em: ____/____/____

Banca Examinadora

Dr. Fábio Wosniak (Orientador)

ADICIONAR NOME DO PROF

ADICIONAR NOME DO PROF

**MACAPÁ-AP
2023**

Agradecimentos

O desenvolvimento e execução deste trabalho de conclusão de curso contou com o apoio de diversas pessoas, entre elas; agradeço a minha mãe, Alzineia Duarte Cardoso, que me apoiou e incentivou nas horas difíceis, de desânimo e cansaço. A minha avó paterna, Maria das Graças de Souza Romano, que sempre esteve ao meu lado, orando e me incentivando a continuar, além dos meus irmãos, primas e tia que nunca questionaram minha escolha profissional, pelo contrário, sempre se propuseram a ajudar no que fosse possível.

Agradeço ao professor Fábio Wosniak, pela orientação acadêmica, apoio e confiança, o qual admiro muito sua trajetória profissional e uso como exemplo docente, também estendo esse agradecimento aos demais professores do curso por serem grandes mestres.

Agradeço aos meus amigos e colegas que sempre me incentivaram, creio que sem eles seria difícil essa caminhada. Eles tornaram esses 8 semestres mais agradáveis e divertidos, sempre estarei torcendo pelo sucesso de cada um.

Por fim, agradeço a Deus por essas experiências incríveis que tive na UNIFAP. Mas gostaria de dedicar esta pesquisa a uma pessoa que foi muito especial na minha vida, mesmo no curto tempo, nos conhecemos no primeiro dia da calourada, foi uma conexão imediata, apesar do curto tempo que passamos juntos, considero uma das pessoas mais incríveis e fantásticas que já conheci e que não pretendo esquecer jamais, a minha eterna amiga e acadêmica de Artes Visuais da turma 2019, Bruna Menezes ☆1999 +2019.



"Pinto a mim mesma porque sou sozinha e porque sou o assunto que conheço melhor."

- Frida Kahlo

SUMÁRIO

Lista de imagens.....	08
Resumo/Abstract.....	09

INTRODUÇÃO

Conceitos, teóricos e objetivos	11
---------------------------------------	----

CAPÍTULO I - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO POSSIBILIDADE DE INVESTIGAÇÃO NO CAMPO DAS ARTES VISUAIS

1.1 O surgimento das Histórias em Quadrinhos e a necessidade de exploração das narrativas visuais.	18
1.2 HQs como extensão da imaginação humana.....	23

CAPÍTULO II - HQ E ARTE EDUCAÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

2.1 Histórias em Quadrinhos no ensino das artes visuais: linguagens artísticas.....	30
2.2 Histórias em quadrinhos e arte contemporânea: Coexistência.....	36

CAPÍTULO III - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS & AUTOBIOGRAFISMO

3.1 Procedimentos metodológicos e processo criativo..	41
3.2 Primeiro Encontro: Transgredir Fronteiras.....	44
3.3 Segundo Encontro: Emoções Expansíveis.....	47
3.4 Terceiro Encontro: Experiência artística no campo Tecnológico	50
3.5 Quarto Encontro: Construção e Desconstrução na Formação Humana.....	53
3.6 Quinto Encontro: Essência Artística.....	55
3.7 Oficina : HQ e autobiografismo na Escola Mário Quirino da Silva.....	57

CAPÍTULO IV - ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Análise e discussão dos dados.....	65
Considerações finais	70
Referências.....	89

1. Nhô-Quim por Angelo Agostini	19
2. Yellow Kid	19
3. Hieróglifos Egípcios	20
4. Tirinhas do Os cabuçus por Honorato.....	22
5,6 e 7. Ultimate Spider-Man #200	27
8. Persépolis 2007.....	30
9 e 10. Capa e cena da HQ A Infância do Brasil	33
11. Cavaleiro das trevas: Uma História real do Batman, de Paul Dini e Eduardo Risso	37
12. Mini curso: HQ e Autobiografismo	43
13. Oficina Histórias em Quadrinhos e Autobiografismo	43
14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Primeiro Encontro: Transgredir Fronteiras	46
21, 22, 23, 24, 25 e 26. Segundo Encontro: Emoções Expansíveis.....	49
27, 28, 29, 31 e 32: Terceiro Encontro: Experiência artística no campo Tecnológico	52
33, 34, 35, 36, 37 e 38. Quarto Encontro: Construção e Desconstrução na Formação Humana	54
39, 40, 41, 42, 43, 44 e 45: Quinto Encontro: Essência Artística	56
46, 47, 48, 49, 50, 51 e 52. Oficina Histórias em Quadrinhos e Autobiografismo.	60
53, 54, 55, 56, 57, 58 e 59. Produção dos alunos	61
60. HQ de nanquim em papel-EU	67

Resumo

O presente trabalho, buscou investigar através da prática artística da Arte Sequencial (Will Eisner, 1985) e da metodologia do Autobiografismo (Luciana Germano, 2022) experiências docentes. Para a coleta de dados foi realizado um minicurso: HQ & Autobiografismo: Articulações entre prática artística e docente, realizado com estudantes da Licenciatura em Artes Visuais da UNIFAP e uma Oficina na Escola Estadual Mário Quirino para alunos/as do 9º ano. Para pensar a oficina e a formação inicial a Proposta Triangular (Ana Mae Barbosa, 1991) foi acionada, o que tornou possível pensar e articular os saberes em três eixos: Ver (pesquisar artistas que tematizam as HQs nas suas práticas), Contextualizar (refletir sobre o ensino de artes visuais na contemporaneidade) e fazer (praticar e exercitar a poética dos participantes do minicurso e da oficina). A pesquisa aponta que é possível pensar em estratégias didático-artísticas envolvendo autobiografismo e HQs no ensino de Arte nas escolas e na formação inicial de professores/as de Artes Visuais, ressalto ainda, que saber sobre si em uma perspectiva da experimentação da prática artística, potencializa saberes docentes e movimenta para investigações mais criativas e significativas na Arte/Educação.

Palavra-Chave: História em Quadrinhos, Autobiografismo, Imaginação

Abstract

The present work sought to investigate through the artistic practice of sequential art (Will Eisner, 1985) and the methodology of autobiografismo (Luciana Germano, 2022) teaching experiences. For data collection, a short course was held: Comics & Autobiography: Articulations between artistic practice and teaching, carried out with students of the Degree in Visual Arts at UNIFAP and a workshop at the Mário Quirino State School for 9th grade students. To think about the workshop and the initial training, the Triangular Proposal (Barbosa, 1991) was activated, which made it possible to think and articulate the knowledge in three axes: See (research artists who thematize comics in their practices), Contextualize (reflect on the teaching visual arts in contemporary times) and doing (practicing and controlling the poetics of the mini-course and workshop participants). The of this research point out that it is possible to think of didactic-artistic strategies involving autobigraphism and comics in the teaching of Art in schools and in the initial training of teachers of Visual Arts, I also emphasize that knowing about oneself in a perspective of experimentation of the practice artistic, enhances teaching knowledge and moves to think more creatively and reflect on Art/Education.

Key-Words: Comics, Autobiography, Imagination

INTRODUÇÃO



A utilização de *Histórias em Quadrinhos* na construção de pesquisas no campo das Artes Visuais, mostra-se ampla e diversificada, podendo ser explorada em várias vertentes da arte-educação. Desse modo, possibilitando a construção do autoconhecimento, partindo do processo artístico e da trajetória do indivíduo como fonte de conhecimento.

Meu interesse pelas HQs vem desde muito cedo. Na minha infância colecionava gibis e mangás, os quais tiveram influência direta no meu interesse pelo mundo das artes visuais. Me fascinava aquele universo ao qual eu tinha acesso através daquelas páginas. Um mundo que só existia enquanto eu o observava e lia, me sentia instigado a criar. Tais experiências motivaram meu interesse em entrar no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Amapá, por ser o curso mais próximo que havia do meu sonho de ser *quadrinista*.

Portanto, essa pesquisa traz como problema a ser investigado: como propiciar experiências artísticas contemporâneas, para licenciandos/as de Artes Visuais (UNIFAP) e estudantes, a partir das HQs, tomando como referência a autobiografia? Tendo este problema a ser analisado, traçamos dos seguintes objetivos: Geral: **propiciar e analisar experiências na prática artística e docente com a criação de HQs autobiográficas**; Específicos: pesquisar artistas (*quadrinistas*) da contemporaneidade que usam HQs autobiográficos para explorar sua poética artística; produzir HQs autobiográficos com acadêmicos/as do curso de Licenciatura em Artes Visuais da UNIFAP, por meio de minicurso e com alunos do 9º ano, por oficina; realizar coleta de dados, através do objeto artístico (HQS) produzido no minicurso, oficina e observação das experimentações artísticas dos/as participantes.

Dentre as referências teóricas para o desenvolvimento dessa pesquisa, foi o artista/pesquisador/professor; Nick Sousanis (2015), criador do livro; *Desaplanar*, o qual através de sua pesquisa traz questões como o ser humano (*quadrinista*) constrói o seu conhecimento. Porém um dos pontos altos do livro são as ilustrações e a forma com que, há uma conversa das imagens com a escrita, característica principal das HQs. Assim sendo, é possível apresentar ao olhar do leitor mais do que é realmente dito nas palavras, como se as palavras não fossem capazes de expressar toda a mensagem que o autor deseja expressar.

Por isso, as imagens se fazem presentes, sendo importante para o desenvolvimento e para a narrativa da pesquisa, a partir do momento em que ele utiliza as práticas das Histórias em Quadrinhos com uma forma de se contrapor às pesquisas rígidas e inflexíveis da academia. Segundo o autor, "Buscar continuamente o que está além do nosso horizonte chama-se curiosidade", (SOUSANIS, 2015, p. 42), portanto uma pesquisa, utilizando quadrinhos na investigação como referência para o desenvolvimento de autobiografia, possibilita um olhar além do que estamos, normalmente, acostumados, desenvolvendo essa relação entre imagem e escrita. Desse modo, "a conscientização deriva de nossa capacidade de refletir sobre nós mesmo" (SOUSANIS, 2015, p.130), portanto, os indivíduos possuem necessidades diferentes, assim possibilitando a criação de estéticas próprias e a abordagens poéticas individuais, tornando cada trabalho único, sobretudo, porque a principal fonte de informação é ele próprio.

A autora e pesquisadora, Luciana Germano Goldberg (2022), explana sobre o termo Autobiografismo que consiste na capacidade de refletir sobre si mesmo (autor), sobre sua vida (bíos) e com desenhos (grafismo). Sendo o processo artístico desenvolvido mediante as experiências vividas pelo artista. "A ideia de expressão ou de produção, na qual se objetiva o pensamento humano, oculta justamente o que há de mais humano: o processo criador do ato de desenhar, narrar, conceber, criar", (GERMANO,2021, p.1). Portanto, autobiografismo não é apenas uma narração da própria vida, mas também se torna uma forma de se fazer arte a partir do momento que um dos aspectos principais é o desenho, e as histórias em quadrinhos são feitas de desenhos, para ser mais exato; Arte sequencial, definida por Will Eisner (1985), claro que podemos desenvolver a partir daí outras definições como, por exemplo, "imagens pictures e outras justapostas em sequência deliberada", por Scott McCloud, (2004, p. 9), ou até mesmo desenvolver a nossa própria definição do que é uma história em quadrinhos, justamente por se tratar de outras duas gerações de artistas que não necessariamente essas definições irão conseguir contemplar as nossas necessidades, segundo McCloudn, "Nossa tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo que não terminará logo, uma outra geração, sem dúvida, vai rejeitar o que está decidiu aceitar e tentar reinventar os quadrinhos" (2004, p. 23).

Portanto, a utilização de uma linguagem aberta, como os Quadrinhos, e o Autobiografismo como uma metodologia de pesquisa a qual o próprio pesquisador se torna o objeto de estudo, permite construir uma pesquisa ligada ao emocional, assim segundo Luciana Germano, "fazendo pesquisa com compromisso e afeto. Uma pesquisa que nos move, nos transforma e transforma o mundo também" (2021, p.18).

Histórias em quadrinhos não são vistas como uma forma de arte e literatura por parte da sociedade, mas como uma forma de entretenimento, menos ainda uma forma de arte contemporânea pela própria academia. Nesses quatro anos que passei no curso de Licenciatura em Artes Visuais, poucas vezes tive a oportunidade de falar sobre histórias em quadrinhos ou de ter alguma aula relacionado a isso:

O raciocínio tradicional há muito tempo tem sustentado que obras de arte e literatura só são realmente boas quanto mantidas a uma certa distância uma da outra, palavras e figuras juntas são consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão pras massas, na pior das hipóteses, um produto do comercialismo crasso. Quando crianças, nossos primeiros livros tinham muitas figuras e pouquíssimas palavras por ser "mais fácil" assim. À medida em que crescemos, fomos lendo livros com muito mais texto, figuras só ocasionais até que no finalmente chegamos aos livros de "verdade" aqueles sem figura alguma. (McCLOUD, 2004, p.140).

Em vista disso, contrapor a estética e a forma tradicional de se escrever uma pesquisa acadêmica, se torna um desafio, principalmente, partindo do "EU", como fonte de informação para compreender o processo de aprendizagem do indivíduo sobre sua trajetória, sendo uma pesquisa em arte, resguardada pela pesquisa qualitativa mostrando subjetividade ao se trabalhar autobiografismo, sendo assim uma expressão da autobiografia, para Luciana Germano;

Escrevo para tentar responder (mais uma vez) as minhas grandes questões, na verdade, as grandes questões da humanidade que habitam em cada um de nós: quem sou eu? Por exemplo, ou ainda, qual a minha missão nesse planeta? E aí, esta história começa em mim, na minha trajetória, nas minhas primeiras perguntas, que derivam dessas perguntas maiores e que me levaram a escolher temas, sujeitos, campo, metodologia. (2021, p.22)

Pensar sobre si próprio, provoca reflexões sobre as experiências vividas. Contudo, não somente algo ligado à memória, mas também ligada ao íntimo, ao que se esconde, ao que os olhos não veem, que somente o sujeito da reflexão sente. Criar histórias em quadrinhos vai além do que simplesmente desenhar, narrar, roteirizar. Mostra e explora a criatividade no indivíduo, nos permitindo explorar o universo presente no artista, pois não somos apenas o que externamos para o mundo, mas também aquilo que está dentro do sujeito "EU", guardado no interior. Através dos quadrinhos podemos explorar esse mundo escondido e exteriorizar, segundo Sousanis, "esta criatura, que já tentou definir o universo a partir de sua própria proporções, e viu dentro de si um microCosmo de esferas ainda mais magnífica" (2015, p.14). Portanto, a humanidade não tem necessidade apenas de explorar o mundo visível, mas também o mundo invisível e a arte nos permite explorar esses mundos por meio da prática artística e desenvolver essas práticas através das experiências fazendo-nos repensar nossas trajetórias e o que nos levou a sermos o que somos, hoje, levando em consideração momentos bons e ruins, mas ainda desse modo é natural do ser humano filtrar informações. Segundo Luciana Germano "todo desenho guarda uma história a ser contada, que pode estar visível em signo, ou não" (2021, p.59).

Logo, as histórias em quadrinhos nos possibilitam narrar todas essas histórias, todas as vivências que desejamos que sejam expressas através das artes visuais. Frida Kahlo através de suas pinturas, pintava a sua "realidade", "realidade" essa que não necessariamente estaria no mundo visível, mas também aquelas que estavam dentro da sua mente. A realidade dentro da sua prática artística, portanto expressando toda sua dor, sua angústia, sofrimento, mas também alegria, cultura e amor. Sendo assim, não há limitação para a expressão artística, independente da forma que o indivíduo encontra para se expressar, seja externando aquilo que se encontra no sujeito, podendo serem utilizadas várias formas de se fazer Artes, desde pintura, performances, esculturas, instalação entre outros. A forma artística do indivíduo se expressar, está diretamente ligado ao "EU", a partir do momento em que ele se encontra em uma prática artística, ele também se encontra como artista. Por esse motivo, optei pelas histórias em quadrinhos, pois me encontro como artista.

Um dos primeiros quadrinhos que li sobre a autobiografia se chama; Não era você que eu esperava

do quadrinista Fabiem Tomé (2014), o qual narra sua experiência após o nascimento da sua segunda filha com Síndrome de Down. A forma com que ele explora o sentimento e a angústia por ter uma filha com Trissomia do cromossomo 21, sendo sincero com o leitor, mostrando o seu pior lado, através da narração dos acontecimentos e as imagens em sequência. A HQ trata praticamente sobre o processo de aceitação e comemoração da vida, para o artista desenvolver essa HQ, ele precisou relembrar os momentos principais do passado, momentos em que ele mesmo, provavelmente, deve sentir vergonha, revelando um processo de aprendizagem, partindo do próprio sujeito.

É importante escolher um momento central para a criação da HQ, para ela seguir uma narração direcionada a tal acontecimento, porém, permitindo aquelas variações que irão surgir em torno do caminho, criando assim algo orgânico, que ganha um novo propósito ao longo do processo, permitindo surgir novas perguntas ou novas informações e até mesmo uma nova estética. Portanto a autoeducação partindo do autoconhecimento em Artes Visuais é usada como metodologia de pensar sobre si no processo de criação artística. Por esse motivo, essa pesquisa está direcionada a desvendar algumas dessas novas possibilidades que vão surgindo em torno da criação de História em Quadrinhos autobiográficos.



Capítulo I



Histórias em Quadrinhos como possibilidade de investigação no campo das Artes Visuais.

1.1 O surgimento das Histórias em Quadrinhos e a necessidade de exploração das narrativas visuais.

Desde o início da civilização, a humanidade possui a necessidade de registrar acontecimentos do seu cotidiano, através da visualidade, como é caso das imagens feitas nas paredes das cavernas, que foram se desenvolvendo ao longo dos períodos da pré-história, o que hoje conhecemos como pinturas rupestres, se iniciou com a chamada mãos em negativo. Logo, passando a ser possível notar formas mais detalhadas, profundidade, volume e um dos pontos principais; imagens em sequência, com objetivo de passar a sensação de movimento ou narrar um acontecimento. Dessa forma já contendo o objetivo de comunicação.

E é neste momento que se pode notar o aparecimento, de forma ainda tímida, do termo criado por Will Eisner para se referir às histórias em quadrinhos, a chamada Arte Sequencial (1985). O termo se refere a transmitir uma informação graficamente, justamente por se tratar de narrativa visual. Essa característica de arte em sequência ao possuir o objetivo de passar uma mensagem, assim comunicando algo ao leitor; leitura visual das imagens e escrita, foi usada em muitos períodos da história da arte, como por exemplo; pelos "pais" das histórias em quadrinhos, como, William Hogarth 1697 –1764; o qual desenhava a Revolução Industrial na Inglaterra e o cotidiano do reino, Rodolphe Töpffer 1799–1846; na Suíça desenhou a famosa Histoire de Monsieur Cryptogame de 1830 e o brasileiro Angelo Agostini 1843 –1910; o criador de As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte de 1869, sendo um retrato do povo brasileiro, que passava de Minas Gerais ao Rio de Janeiro, portando um dos primeiros quadrinhos brasileiros.

Claro que a manifestação artística das histórias em quadrinhos como conhecemos atualmente, devido a estruturação do conceito do que é uma história em quadrinhos, é algo que foi se construindo e ganhando forma, próximo ao século XIX,. Um dos primeiros quadrinhos que se popularizou, foi do autor e ilustrador Richard Outcault, criador das HQs The Yellow Kid (1896), a história do menino com pijama amarelo que vivia nos becos/favelas, cenário de miséria comum nas regiões periféricas de Nova York do século XIX. Sucesso no jornal New York Word, o autor se baseou nas pinturas medievais das igrejas europeias, que possuíam o objetivo de narrar acontecimentos bíblicos, através da visualidade, justamente, por grande parte dos seus fiéis serem analfabetos.

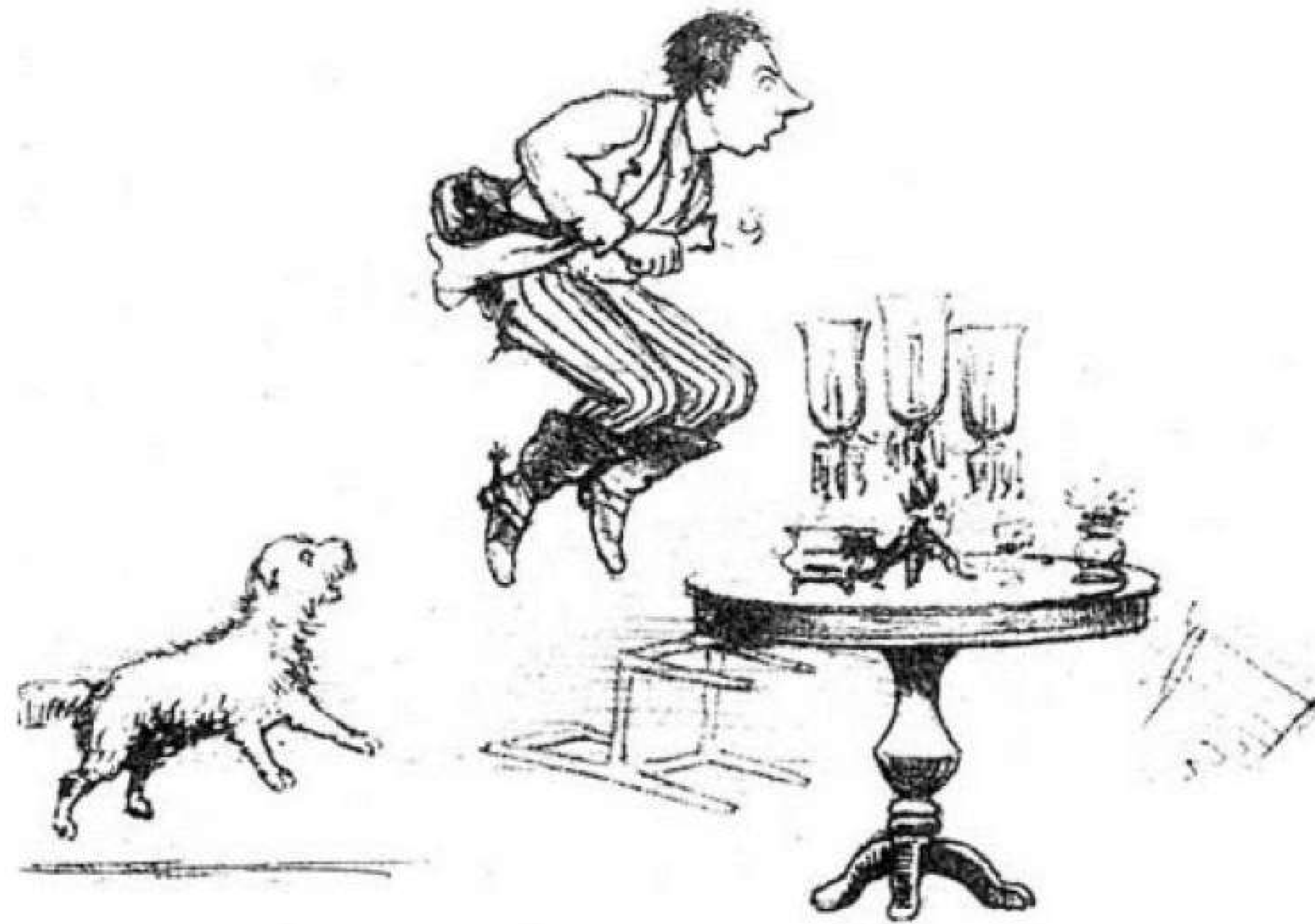


Imagem 1 : Nhô-Quim por Angelo Agostini
Fonte: Site Medium

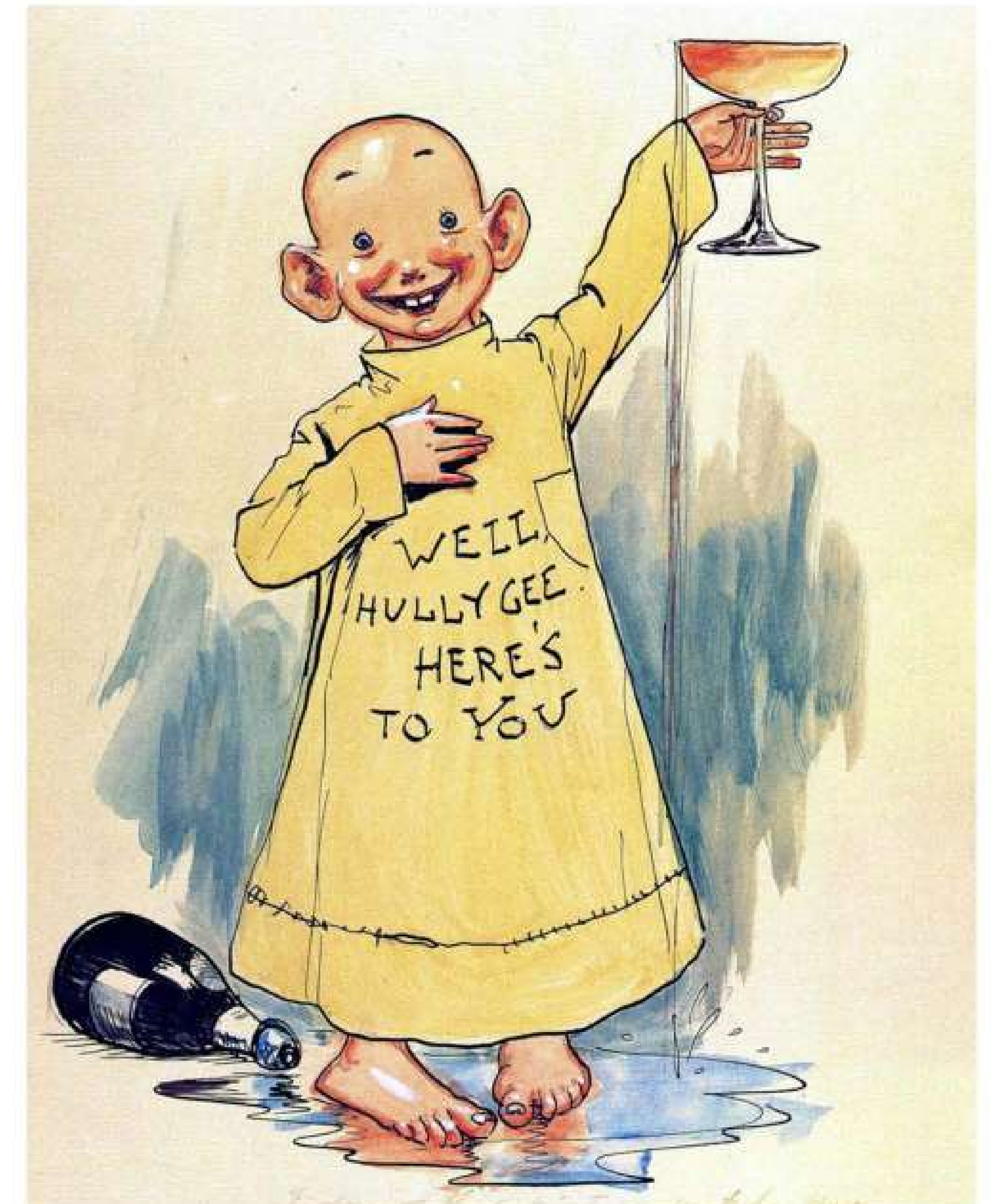


Imagem 2- Yellow Kid
Fonte: Ilustração por Richard Outcault,
disponível em Wikipedia

Daí pode se notar uma das principais diferenças, as histórias em quadrinhos são uma arte híbrida da escrita com a imagem,. McCloud fala sobre a junção da imagem com a escrita, no seu livro Reinventando os quadrinhos (2006), ao se referir a arte e a escrita egípcia, o hieróglifo; figura ou símbolo enigmático, “reunidos após milênios de separação, num relacionamento muito mais íntimo do que em qualquer outra forma. Como outros meios, os quadrinhos são meramente uma ideia simples, em busca de aplicações complexas” (McCLOUD, 2004, p.3).



Imagem 3: Hieróglifos Egípcios
Fonte: Site AntigoEgito.org

A ideia simples se refere a imagens em sequências com a adição da escrita. A mentalidade tradicional que a grande massa da população tem das HQs, com os quadrados, balões de conversas, desenhos com objetivo de entreter o público jovem. Já, a busca por uma aplicação complexa, está se referindo a necessidade do quadrinista enquanto criador da própria estética, de desenvolver uma narrativa visual e escrita para explorar sua poética artística.

É impossível negar a importância dos Estados Unidos na proliferação do estilo das histórias em quadrinhos, a chamadas Comics, a qual é dividida em eras, iniciando com a era da Platina de 1897-1937, nessa era os personagens como Mickey Mouse, Flash Gordon e Dick Tracy se transformaram em grandes ícones da cultura de massa e também surgiram os grandes nomes e referências de artistas/quadrinistas que foram responsáveis por massificar essa prática artística; Will Eisner, Bob Kane, Jerry Siegel e Joe Shuster os quais estavam no começo de carreira. A próxima foi a Era de Ouro dos Quadrinhos 1938-1955, essa era se inicia com a publicação do Action Comics # 1 em 1938, o nascimento do Superman, é nesse momento que os super-heróis ganham grande notoriedade e se transformaram em um dos estilos de quadrinhos favoritos da cultura POP. Devido ao cenário de guerra e o sentimento de patriotismo reforçado na população, surgem os heróis patriotas como o Capitão América e o Superman, como símbolos dos valores americanos.

Já na Era de Prata dos Quadrinhos 1956-1969, nota se a crescente fama das histórias em quadrinhos de horror como The Crypt of Terror, Weird Fantasy e The Vault of Horror, mas na metade dessa era a popularidade dos super-heróis foram revividas graças às formações de grupos de super-heróis, por exemplo; os Vingadores, uma nova Liga da Justiça, O Quarteto Fantástico e os X-men. A Era de Bronze dos Quadrinhos 1970-1979, pode se notar uma maior humanização dos personagens, trazendo problemas da sociedade. Apesar das histórias em quadrinhos já abordarem os temas sociais, justamente pela Arte dos quadrinhos serem um reflexo da sociedade e do momento histórico, nesta era foi mais potencializado além de notar os primeiros passos em direção a chamada Era Moderna dos Quadrinhos 1980- atualidade. A partir desse ano as histórias em quadrinhos começaram a conter temas mais adultos, como, Watchmen em 1986, de Alan Moore, e Dark Knight Returns em 1986, de Frank Miller, o qual possuem nudez, violência extrema, palavrões e restrição de mais 16+. É a partir desse momento as HQs começaram a cutucar a ferida e a hipocrisia da sociedade através dos personagens. Um dos meus quadrinhos favoritos dessa era é The boys (2009), que mostra como o mundo seria se pessoas tivessem super poderes, sendo assim uma crítica direta ao endeusamento dos super-heróis pela MARVEL e DC, parodiando os personagens dessas duas concorrentes, além de fazer uma crítica aos Estados Unidos, ao patriotismo, a política e também aos digital influencers,

mostrando que os Super Heróis na vida real, seriam bem diferente da idealização dos quadrinhos, potencializado pelas Eras passadas.

Já no Brasil, as HQs brasileiras foram acompanhando a crescente popularização das histórias em quadrinhos internacionais e assim também foram ganhando espaço no mercado. Porém, a fabricação de histórias em quadrinhos nacionais se deu principalmente de HQs de celebridades, como; Gugu Liberato, Xuxa, Faustão e Angélica foram alguns famosos que tiveram seus gibis vendidos e viraram sucesso dos anos 70 a 90. Os quadrinhos de personagens fictícios como do menino Malukinho, Turma do Pererê e Turma da Mônica se tornaram grandes referências das HQs brasileiras, principalmente internacionalmente.

Na minha infância um dos meus quadrinhos favoritos foi; Os Cabuços (2006), os personagens Vardico e Lúdico traziam a cultura dos povos ribeirinhos da Amazônia, não somente do Amapá, através do humor e criatividade, além da linguagem exagerada e os temas do cotidiano do interior. Aliás, o linguajar próprio é uma característica que encanta na leitura. Um dos pontos fortes era a ilustração feita pelo artista Honorato, o desenho dos cenários me lembrava a casa dos meus parentes do interior, uma representação perfeita que me fazia sentir saudades, portanto desencadeando o sentimento. Algumas pessoas podem considerar estereotipado, mas particularmente, foi um das HQs mais injustiçados por não alcançar a fama nacional que deveria.



Imagem 4: Tirinhas dos Os Cabuços por Honorato
Fonte: Diário do Amapá 2006

Uma das características mais interessantes das histórias em quadrinhos é a capacidade de ser mutável e se adaptar conforme a necessidade contemporânea, como, as Webcomics; são quadrinho exclusivamente digitais e grande parte estar disponível gratuitamente, porém, era normal fazerem campanhas para financiar artistas para que eles continuassem publicando os capítulos das Webcomics, gratuitamente. Esse tipo de histórias em quadrinhos surgiu na internet entre os artistas que não conseguiam publicar suas histórias pelos meios impressos, nas grandes editoras. Então, com a necessidade de externar para o público o que estavam sentindo e criando enquanto prática artística, foram sendo publicadas em sites gratuitamente, mas claro que o mercado não poderia perder essa oportunidade de lucrar e começaram a capitalizar em cima das Webcomics, o anime One Punch Man, da Netflix, é uma leitura da Webcomics Homônima publicada desde 2009, além de várias séries baseado em outros trabalhos, fazendo assim sites de webcomics gratuitos, perderem sua identidade acessível ao se tornarem exclusivamente pagos.

As histórias em quadrinhos possuem tipos como charges, cartuns, tirinhas, mangá entre outros, porém cada uma delas possui a sua própria característica, estética e linguística se tornando únicas ao seu modo. Por exemplo, os Mangás, remonta sua origem ao período feudal no Japão, possuem uma estética própria com personagens de olhos grandes e expressivos, lido de trás para frente, bastante movimento e elementos metalinguísticos, se tornando bastante popular no mundo inteiro. No entanto, as Histórias em Quadrinhos sempre estão abertas a agregar novos tipos, estilos e abordagens visuais, não estando presas a essas mais populares.

1.2 HQs como extensão da imaginação humana.

Porém, uma das principais características que mais me encanta nas histórias em quadrinhos, não é no produto em si, como objeto artístico, mas no artista e na capacidade que ele tem de explorar diversos mundos e a capacidade de externar toda criatividade pertencente à sua imaginação e a sensação de dar vida. Anamelia Buenos Buoro (1996), chama essa imaginação de Imaginação Criadora, ao se referir como uma das funções centrais na produção de arte; "remete-se a importantes

questões dos processos mentais humanos provocadores de ações, produto da relação direta do homem com o mundo. É buscar compreender como os processos criativos transformam a humanidade" (1996, p.80).

O quadrinista, enquanto o criador da sua própria história em quadrinho, busca externar aquilo que precisa ser externado, como se algo precisasse e gritasse para ser criado, como uma bebê no ventre que precisa nascer. Histórias em quadrinhos são uma extensão interna do seu criador que precisa se tornar externo, uma parte presente nele, "A imaginação nos possibilita superar nosso ponto de vista inevitavelmente limitado e encontrar perspectivas que não existem ou dimensões ainda inacessíveis." (SOUSANIS, 2015, p.88).

Portanto, a imaginação é capaz de derrubar os muros que limitam nossa visão e compreensão do mundo contemporâneo. É ela que nos possibilita expressar artisticamente e de acessar lugares ainda inacessíveis dentro da nossa própria mente. Infelizmente, a sociedade não é capaz de compreender as potencialidades da Imaginação. Porém a imaginação não está presente apenas no fazer artístico, mas também no acreditar, pois, quando lemos uma história em quadrinhos é necessário que a nossa imaginação entre em ação, e é através dela, somos capazes de viajar dentro das histórias em quadrinhos. Assim, somos capazes de ir para onde o artista quiser nos levar, desde da Bat-caverna, até um planeta distante em outra galáxia. Esse papel da Imaginação no processo de leitura e visualização de uma história em quadrinhos é baseada na nossa experiência. Quando éramos crianças de achávamos que o mundo só existia enquanto nós os víamos; "quando eu era pequeno, tinha a fantasia de que o mundo inteiro era espetáculo que acontecia só para mim, que, a menos que eu estivesse presente pra ver as coisas, elas simplesmente deixariam de existir." (McCLOUD, 2004, p.60).

É através dessa concepção que nos baseamos ao ler e visualizar uma história em quadrinhos, ela só existe enquanto a consumimos. É como se fossemos responsáveis por dar vida aquelas imagens, "aqui, não há vida só a que você dá a ele" (McCLOUD, 2004, p 59). Esta mesma questão é discutida por Sousanis (2015), ao se referir aos planolandeses, moradores das histórias em quadrinhos do mundo da Planolândia, que são criados para ficarem presos na bidimensionalidade, porém só vivem

graças à leitura e visualidade, poderíamos entrar na discussão que seria ou não uma arte interativa, entretanto, não é este o foco da questão. O foco é o poder da imaginação na expressão artística dos quadrinhos.

Mas, para isso é necessário acreditar, por exemplo, que eu nunca estive no Egito, mas sei que existe, baseado em informações que chegaram até mim por meio de imagens. Quando criança, esse processo de acreditar é potencializado, mas com a maturidade é desgastado. Talvez por isso a falta de imaginação de muitos adultos, pois deixaram de acreditar. Nesse sentido, Anamelia Bueno Buoro (1996), baseada na compreensão de Vigotsky, também acrescenta como uma das principais causas o repertório, pois enquanto a criança está construindo o seu repertório, os adultos já têm acumulado e continuam a se ampliando. Porém, os das crianças ainda estão em construção, e por isso, são mais propensas a acreditar, "a imaginação criadora antecede a razão e predomina em toda a ação infantil. Por esse motivo, percebemos a criança, desde pequena, como um ser potencialmente criativo e imaginativo." (BUORO, 1996 ,p.83).

Ao ler uma história em quadrinho é necessário que você se permita imaginar, acreditar e concluir, deixando claro que o processo de acreditar não se refere a crença fanática de que algo existe, mas de acreditar naquilo que está lendo enquanto processo de leitura e visualidade. Quando leio uma HQ da Turma da Mônica, não acredito que os personagens existam no mundo real, mas acredito na história a qual estou lendo, ou seja, enquanto estou lendo e visualizando me permito mergulhar na história, abrindo mão da descrença absoluta, mergulhando na experiência.

Já o processo de conclusão é a etapa que consegue unir as artes sequenciais e assim ler as imagens, segundo Scott McCloud: "se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática" (2004, p. 67). Então histórias em quadrinhos são pequenos fragmentos os quais o leitor é responsável por unir. Sousanis descreve como; "cruzando os lapsos entre fragmentos e costurando-os - daí emerge um todo que tem significado. Uma dança participativa, um ato da Imaginação, no qual o leitor anima e transforma o estático em cinético... e lhe dá vida" (2015, p. 61).

Quando comparamos uma história em quadrinhos e um vídeo, uma das principais diferenças está na ação contínua, através da visualidade, pois a partir do momento em que se aperta o play em um vídeo

mesmo que o indivíduo não esteja visualizando ou saia do ambiente, o vídeo, vai continuar e quando a pessoa voltar, ele vai estar em outro momento, diferente da história em quadrinhos que só existe movimento/vida, enquanto o indivíduo visualiza e lê. Assim, dependendo do leitor e visualizador para existir movimento cinético, então não sendo movimento involuntário. "A conclusão da mídia eletrônica é contínua, amplamente involuntária e virtualmente imperceptível. Na história em quadrinhos, a conclusão está longe de ser contínua, e pode ser tudo, menos involuntária." (McCLOUD, 2004, p.68).

Há cerca de 8 bilhões de pessoas no mundo, segundo estimativas da Organização das Nações Unidas (ONU)¹, porém nem todas essas pessoas possuem estrutura, conhecimento ou ferramentas para explorar o universo dentro delas. Contudo, quando exploramos esses universos através das artes, independente da forma, somos capazes de expandir nossa imaginação, olhar, percepção, experiência, enfim, nossa interpretação de mundo. O quadrinista Stan Lee (FINGEROTH, 2021), criou centenas de super-heróis, cada herói possuía sua própria personalidade, história, confronto interno, amigos, família e etc. Como por exemplo o Homem-Aranha, Miles Morales (2011), um super herói negro, que possui grande importância para a representatividade racial nas HQs da MARVEL, ou seja, não se trata apenas de criar algo vazio, mas de criar algo com conteúdo, com o universo ao qual outras pessoas possam se identificar, admirar, aprender e até mesmo se inspirar para criar o seu próprio mundo. Deve ter vários indivíduos com a necessidade de criar, através das histórias em quadrinhos, escrita, música, dança e outras formas de artes, porém, infelizmente nem todas possuem a oportunidade e nem a instrução para mergulhar, via imaginação, nas profundezas da própria mente.

Possuímos profundezas dentro das profundezas, dimensões enroscadas dentro de nós que só acessamos via imaginação. Se termos um super poder, ele é a capacidade de abrigar uma multiplicidade de mundos dentro de nós, que todos temos." (SOUSANIS, 2015, p.96).

¹Organização das Nações Unidas. Disponível em > <https://news.un.org/pt/story/2022/11/1805342>> acessado em: 01. Fev, 2023

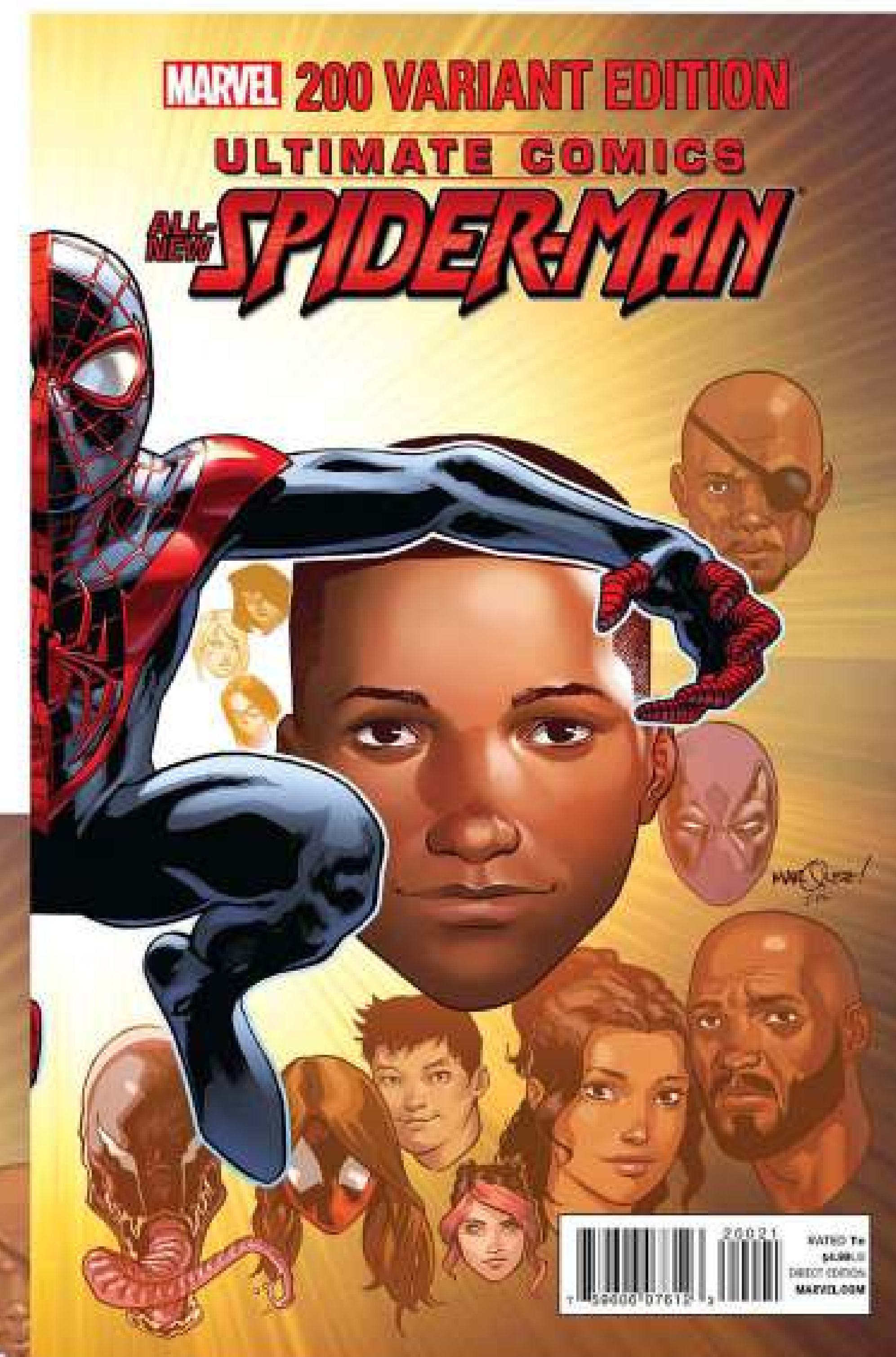
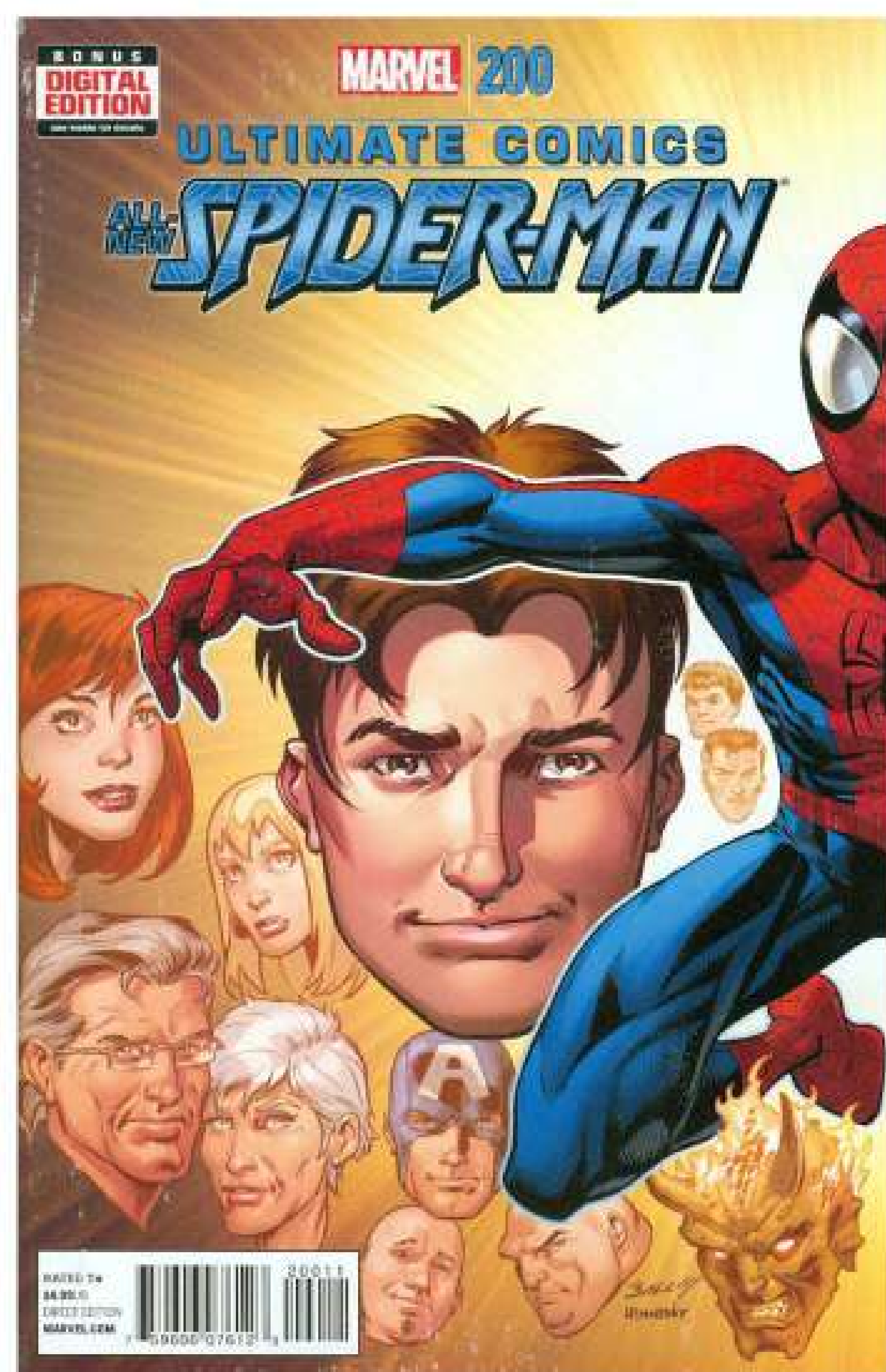
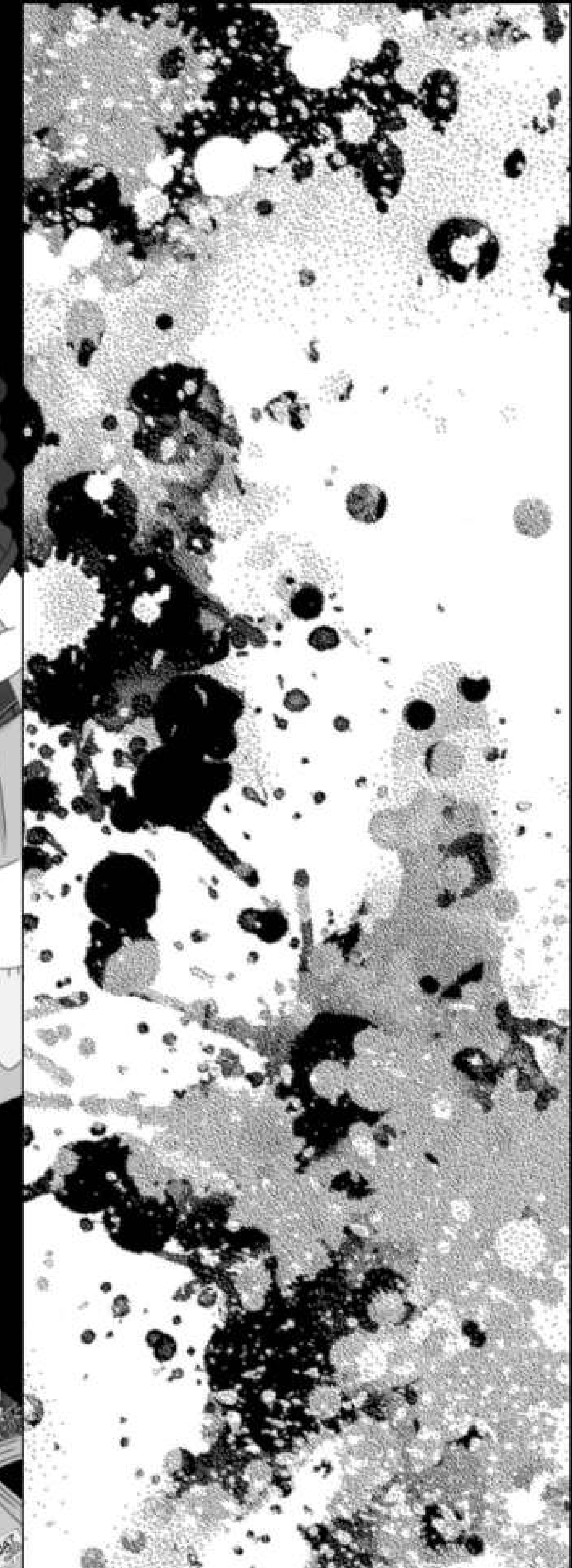
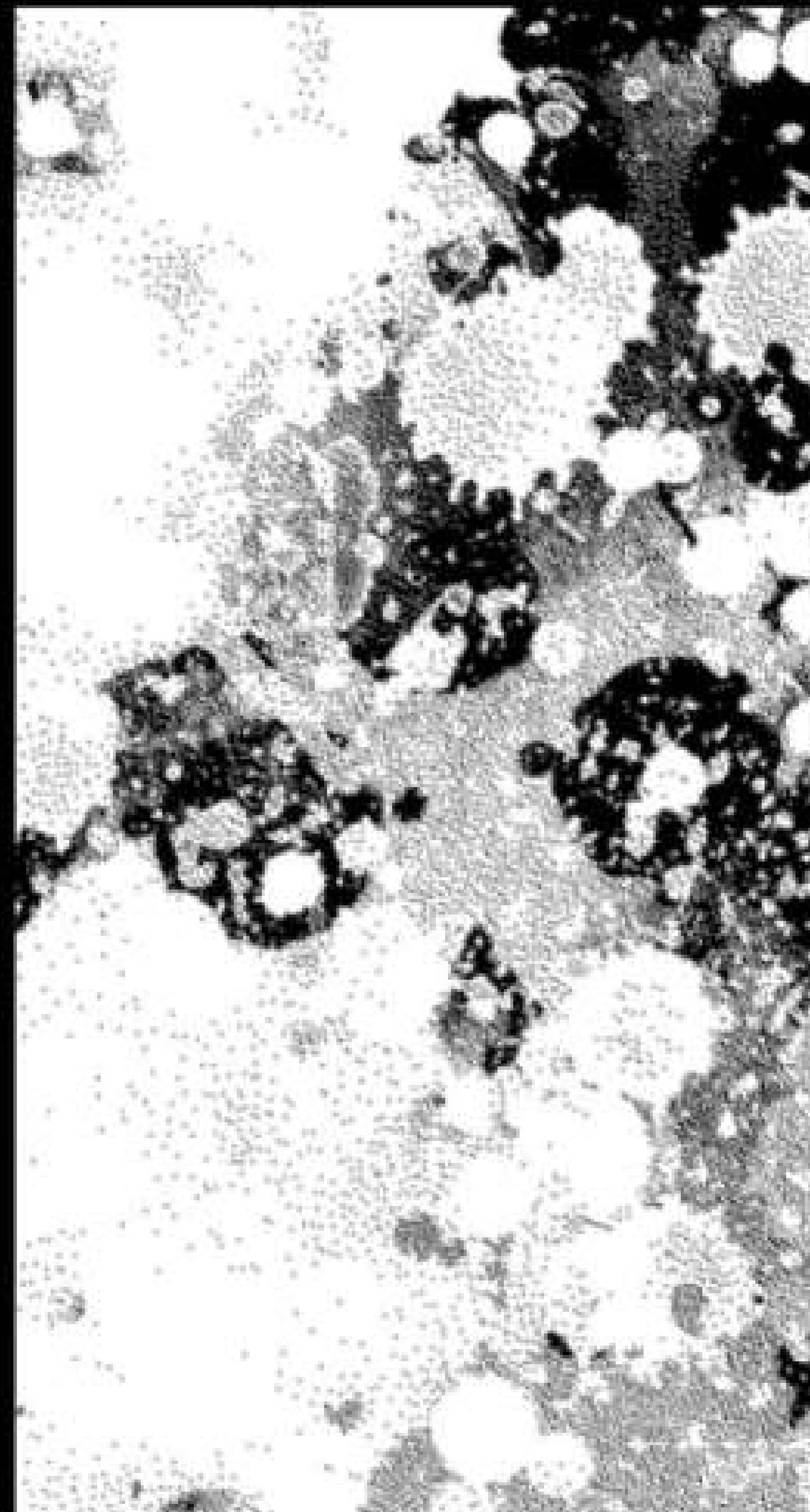
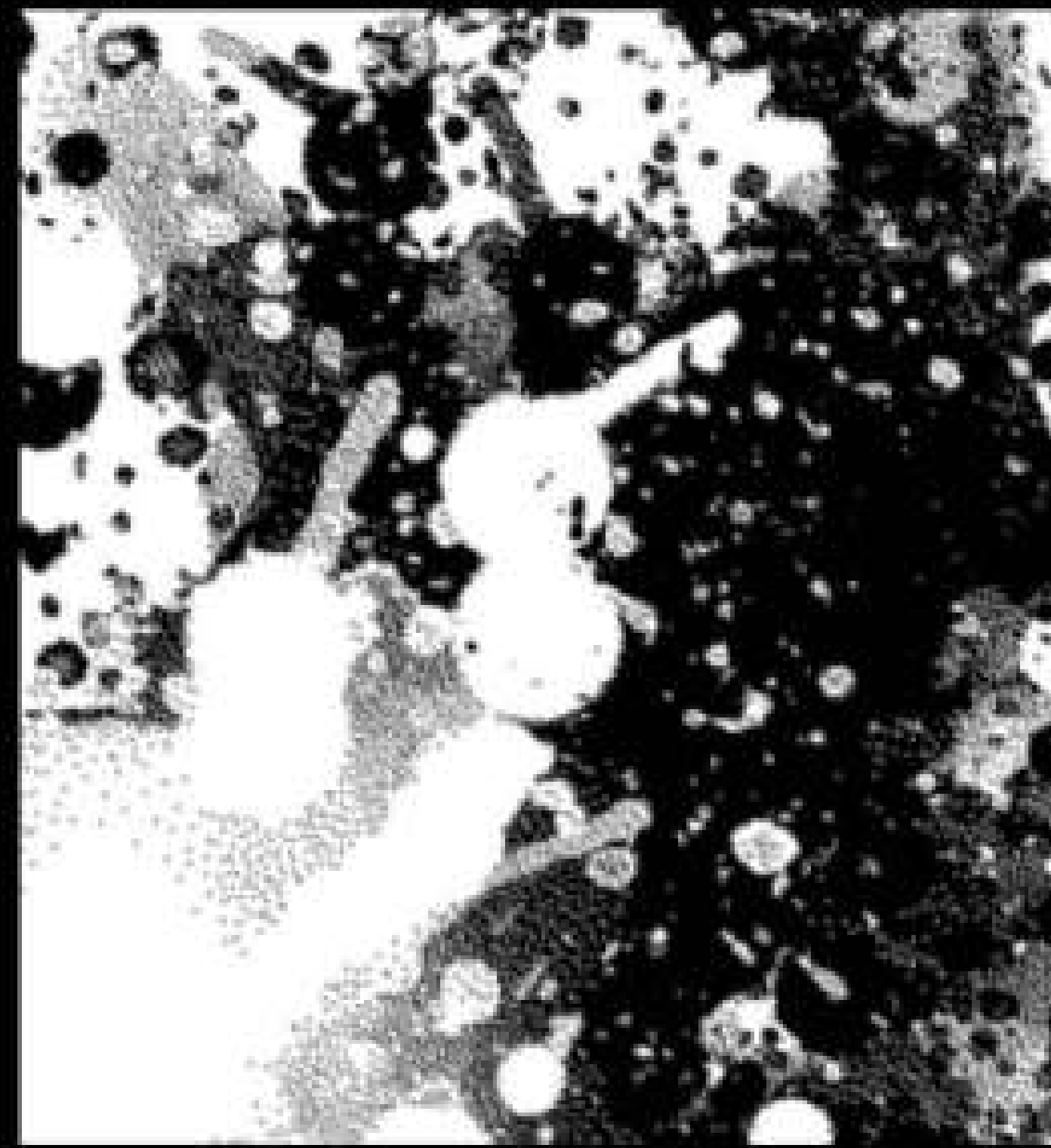


Imagem 5, 6 e 7:Ultimate Spider-Man #200
Fonte: Site PopOptiq publicado pela Marvel Comics

As Histórias em Quadrinhos na contemporaneidade também são responsáveis por dar voz às minorias, com temas envolvendo sexualidade, gênero, raça, etnia, ideologias entre outras pautas contemporâneas. Mas um dos pontos principais é o papel da mulher enquanto quadrinista, o espaço que a Arte dá às mulheres é bastante questionável em todas as vertentes, mas nas Histórias em Quadrinhos são quase que nulas, tanto como pesquisadoras, também como artistas ou ambas. E ainda são vítimas do mercado machista, Mary Cagnin (2016), criadora da HQ Black Silence, aliás essa história em quadrinhos é um exemplo perfeito de tudo que foi abordado neste primeiro capítulo, pois, é uma ficção científica ambientada em um futuro distópico pós-apocalíptico, o qual a criadora se permitiu explorar mundos presentes em si própria. Mergulhou na própria mente, a qual só foi possível acessar via imaginação, porém o trabalho foi vítima de reprodução não autorizada da obra, pela série da Netflix; 1899, semelhanças estão nos aspectos visuais, os quais, os "autores" da série, acusaram a artista de tentar promover o seu livro através das acusações, porém a HQ é gratuita na Internet.

Segundo o Cristianismo, existe um ser todo poderoso, criador do universo e todas as coisas que nele habitam, desde a folha seca que cai da árvore até as montanhas mais altas do mundo, quando eu era criança sempre achei que esse ser onipotente fosse um artista/quadrinista, criando aquilo que tem vontade, talvez realmente seja.

CAPÍTULO II
HQ E ARTE EDUCAÇÃO NA
CONTEMPORANEIDADE



2.1 Histórias em Quadrinhos no ensino das artes visuais: linguagens artísticas.

Com a popularização das histórias em quadrinhos na sociedade, principalmente entre os jovens, fazendo parte da cultura de massa, as instituições de ensino público perceberam a necessidade de adicionar histórias em quadrinhos na sala de aula. A LDB (Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional) de 20 de dezembro de 1996 promoveu a inserção de outras linguagens e manifestações artísticas no Ensino Fundamental e Médio, através de formas contemporâneas e linguagens, assim permitindo a exploração de histórias em quadrinhos na sala de aula. " No entanto, pode-se afirmar que os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade de sala de aula no ano seguinte ano da promulgação da LDB" (VERGUEIRO,2009 ,p.9).

No PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) de 2008, no ensino fundamental de 5° ao 8° série, o quadrinhos foram incluídos como apreciação significativa em artes visuais para trabalhar as formas de leitura de diversos meios de linguagem visuais como; " fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc" (2008 ,p.67). Porém antes, em 2006 as histórias em quadrinhos foram incluídas na PNBE (Programa Nacional de Biblioteca da Escola), e assim continuou nos anos seguintes, até que em 2009, histórias em quadrinhos eram sugeridas para serem usadas como "ferramentas" no ensino pelo Governo, por considerarem mais atraente que livros tradicionais (VERGUEIRO, 2009). Aliás, foi através das histórias em quadrinhos disponíveis na biblioteca da minha escola do ensino fundamental I, que me interessei por essa linguagem artística, sendo a Persépolis (2007), o primeiro quadrinho que li, história autobiográfica que me levou através da visualidade e da leitura ao drama vivido por uma jovem menina com sua família moderna, localizado no Irã no início do regime Xiita.



A partir daí as histórias em quadrinhos começaram a ser incluídas nos documentos referentes à Educação Básica, assim conquistando seu lugar na educação como linguagem artística autônoma. E ao longo do tempo, foi perdendo esse aspecto de "ferramenta", começando a ser usada como expressão artística e literária por oferecerem vastas possibilidades de abordagens/metodologias em artes e em outras disciplinas do Componente Curricular, podendo provocar várias reações nos alunos e incentivar no aprendizado. Aliás, a arte possui essa necessidade de provocar e encontrar alguma forma para que aquele indivíduo possa pensar.

A arte na educação contribui de forma substancial e significativa para incitar o pensamento, sendo agente transformador e formador do cidadão que reconheça a si mesmo, reforce a relação com a cultura em que está inserido, sendo esse um dos principais apontamentos do ensino de Arte na contemporaneidade. (MENDONÇA, 2006, p. 37).

A utilização de histórias em quadrinhos no ensino de Artes Visuais, propicia ao indivíduo aprender com as imagens em sequência, levando em consideração as potencialidades da visualidade na cultura contemporânea. Alguns artistas contemporâneos se apropriaram da estética dos quadrinhos para criar objetos artísticos e assim a estética das HQs puderam ser inserida nos museus, "elas adentraram o ambiente museológico por meio da arte pop, especialmente na obra de artistas como Andy Warhol e Roy Lichtenstein" (TAVARES, 2021 ,p.43).

As HQs, incentivam não somente a leitura da escrita, mas também a leitura visual, para conseguir identificar a mensagem, a qual o artista deseja passar, por intermédio do seu discurso visual. Segundo Ana Mae Barbosa; "A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte" (2012, p. 17). As HQs foram e ainda são vistas com desconfiança "Havia uma desconfiança de que o contato com as histórias de aventuras fantasiosas das HQs pudessem afastar os jovens de leituras mais sérias e prejudicar o seu amadurecimento intelectual." (TAVARES, 2021, p. 52). Aos 11 anos, meu pai me proibiu de consumir HQs, pois acreditava que iria atrapalhar o meu desenvolvimento intelectual, social e incentivar o meu interesse pelos desenhos, pelo menos não errou na última afirmação.

Por esse motivo, a importância das Artes Visuais serem trabalhadas para se desconstruir essa desconfiança e criar narrativas, não exclusivamente narrativas escritas, mas também, não necessariamente narrativas imagéticas, mas podendo utilizar ambas, simultaneamente, para assim desenvolver uma narrativa partindo da hibridização das linguagens visuais e verbais para que dessa forma possa se explorar a linguagem como um todo;

Os meios que temos para organizar nossa experiência de mundo é estruturar nossos pensamentos- nossas linguagens- são o ar que inspiramos e o mar em que nadamos. Linguagem são excelentes instrumentos para explorar as profundezas ainda maiores da nossa compreensão, apesar de toda sua força, contudo, as linguagens também podem virar armadilhas, ao confundir seus limites com a realidade, nós nos vemos, tal como planolandeses, cegos as possibilidades que ficam além destas fronteiras artificiais, e nos falta tanto a consciência quanto os recursos para escapar, o meio no qual pensamos definir o que podemos ver. (SOUSANIS, 2015, p. 51-52)

A forma do indivíduo ver o mundo está diretamente ligada à sua educação, a sua aprendizagem, as suas vivências e o meio a qual ele está inserido, portanto, seu repertório. Incentivar a leitura visual e a criação de narrativas visuais e verbais, possibilita apropriação de todas essas linguagens, permitindo criar, rompendo com essa fronteira entre Arte e Vida, imagem e escrita.

Na sala de aula, a alfabetização visual se torna uma necessidade a partir do momento que vivemos no período contemporâneo, onde somos bombardeados a todo momento por imagens, às quais essas imagens tem o objetivo de passar uma mensagem para o interlocutor, assim nos tornamos apenas receptores de imagens. Mas as Artes Visuais na educação propiciam, não somente leitura das imagens, como também, a criação, para que assim o sujeito possa fabricar imagens para o seu próprio interesse e não sendo apenas um receptáculo de informações, " após décadas de ausência na escola a imagem retorna para ocupar um lugar central nas aulas de arte" (ROSSI, 2009, p. 9). Ana Mae Barbosa defende a alfabetização visual para que assim seja trabalhado leitura de imagem nas escolas, dessa forma criando indivíduos que sejam capazes de compreender essas imagens as quais eles são expostos cotidianamente e assim os tornando capazes de aprender com as imagens.

As *histórias em quadrinhos* são trabalhadas em diversas disciplinas. Por exemplo, na língua portuguesa com o objetivo de ler, de forma autônoma e compreender, portanto, sendo um conteúdo interdisciplinar, já que os *quadrinhos* são uma linguagem artística de Artes Visuais. Portanto, as *HQs* possibilitam diversos contextos de aplicação na sala de aula, não sendo restritas às aulas de Arte e nem ao nível escolar.

Por ser um dos produtos artísticos mais famosos da cultura pop, não é por acaso, que séries e filmes baseados em *histórias em quadrinhos* sejam lançadas anualmente, como o sucesso de 2022; *Sandman*, que traz discussões sobre arquétipos e o inconsciente coletivo. Porém, as *histórias em quadrinhos* não estão presas ao mercado capitalista, pelo contrário, se utilizada da forma que deseja pode se tornar um meio de expressão visual para se combater injustiças e denunciar ações preconceituosas ou opressoras, por exemplo o gibi, *A Infância do Brasil* (2022), da Nemo, que traz questões de como as crianças negras e indígenas nascem e crescem, precisando lidar com o racismo presente no Brasil.



Imagem 9 e 10: Capa e cena da HQ A Infância do Brasil
Fonte: Site revistasRorum

Um potencial esquecido pelos professores de forma geral; “o potencial dessa ideia é ilimitado, mas perpetuamente obscurecido por sua aplicação limitada na cultura popular”, (CcCLOUD, 2006, p.1), um exemplo das aplicações limitadas na cultura popular das *Histórias em Quadrinhos* é no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), que na aplicação de 2021, teve 6 questões envolvendo quadrinhos, já na de 2022, apenas 2, tornando a prova quase que toda de leitura verbal.

É necessário entender que as *HQs* são uma arte mutável, que se transformam conforme as gerações e a necessidade que essas gerações possuem, se adequando a contemporaneidade, mas sem perder a sua própria identidade como narrativa visual e escrita. Porém, em Artes Visuais, por ser uma das expressões artísticas que permite grande liberdade criativa, até mesmo anárquico, aliás a *HQ*; *His name is Banksy* (2022), que traz a trajetória do artista contemporâneo Banksy, com obras que possuem teor anárquico.

A forma de fazer *histórias em quadrinhos* é vasta, podendo surgir novos estilos e tipos a cada momento. Existem *histórias em quadrinhos* que são feitas de fotografias, imagens capturadas de jogos, colagens digitais e manuais, fotografias de objetos, efêmeras, de aquarela e outras formas. Se mostrando completamente aberta a possibilidades dos fazeres artísticos.

Não se diz nada sobre o papel e a tinta, não se menciona processo de impressão, a imprensa em si não é nem especificada! Não se diz nada sobre canetas técnicas ou papel Schoeller ou o pincel de número 2 da Série 7 da marca Windsor e Newton. Nenhum material é excluído por nossa definição, nenhuma ferramenta é proibida. não há menção de traços pretos, cores chapadas. Não se fala de anatomia exagerada nem de arte representacional de qualquer tipo (McCLOUD, 2006, p. 27)

A ideia de que a educação está presa nos muros das escolas é um pensamento extremamente arcaico, mesmo que, infelizmente, grande parte das pessoas ainda possuem essa mentalidade, a educação está presente no cotidiano, na vida dos indivíduos, por esse motivo, jovens que consomem

histórias em quadrinhos têm uma maior facilidade na leitura visual e de desenvolver interesse por essa área. Para Best “A educação não está, de modo nenhum, limitada ao que acontece nas escolas, colégios e universidades. Há muito que aprender com as artes, ao longo de uma vida”. (1996, p. 52).

Portanto, ao trabalhar autobiografia na construção de histórias em quadrinhos, não me referindo a ideia estereotipada que a sociedade tem sobre as HQs, mas da identidade como objeto artístico, que pode e deve ser estudado em sala de aula, desconstruindo a mentalidade ainda atrasada e provocando os alunos ao desenvolvimento do senso crítico, reflexivo e criador, através das narrativas visuais híbridas.

Porém, surge um questionamento, onde esses professores que desejam trabalhar com *histórias em quadrinhos* na prática pedagógica, podem procurar referências para criar Planos de Ensino pautados em competências e habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) ? A pesquisa de mestrado do quadrinista/professor/pesquisador Junior Misaki, criou uma revista, pautada na *A/r/tografia*, com passo a passo de uma proposta metodológica de artes para ser desenvolvido, criação de quadrinhos na sala de aula com o título; *Quadrinizando nas aulas de arte; de professor para professor*, (2020), é um ótimo trabalho para ser usado como referência pelos professores de artes no planejamento, na execução da criação de estéticas e experimentação artística das HQs, porém é uma das poucas pesquisas voltado para esse assunto.

Quando falamos de Histórias em Quadrinhos em Artes Visuais, no ensino superior, sobre a perspectiva de estudos e pesquisas, automaticamente nos dirigimos a questões de comunicação, semiótica e linguagens, ignorando a importância do estudo da estética e das possibilidades de abordagem poética artística "Estudos sobre suas possibilidades artísticas e estéticas ainda são pouco explorados." (TAVARES, p. 38). Mas essa falta de exploração por parte da academia está enraizada no preconceito pelas histórias em quadrinhos serem uma expressão artística que alcança a grande massa, literalmente da cultura pop. Mas não é exatamente esse o objetivo da arte? Alcançar os indivíduos que não têm acesso a arte elitizada? Dar voz aos que são marginalizados, ignorados? Levantar pautas contemporâneas através da visualidade? Arte precisa estar na galeria? Ou precisa de um conceito super subjetivo para ser arte da contemporaneidade?

Talvez as próprias instituições de ensino superior estejam mais presas à arte elitizada do que pensam, Vergueiro (2009), Tavares (2021), Mendonça (2006) abordam esse abandono da história em quadrinhos como prática artística e pesquisa estética pela elite intelectual. O livro de Gonçalo Junior, *A guerra dos gibis* (2004), relata esse preconceito no início das publicações das histórias em quadrinhos no Brasil em meados de 1930, o ataque por uma parte, considerável, dos intelectuais, políticos, artistas, mídia e professores da época, envolvendo grandes figuras históricas brasileiras como Getúlio Vargas, Jorge Amado, Carlos Lacerda, Gilberto Freyre entre outros, através de uma pesquisa de mais de 10 anos, porém o formato da escrita se parece com um romance, o que se torna mais acessível ao público em geral.

2.2 Histórias em quadrinhos e arte contemporânea: Coexistência.

Arte contemporânea traz consigo liberdade criativa e de captura da realidade social, trazendo discussões e provocando vários setores da sociedade, com foco no processo e não no produto final. Porém, quando se fala em histórias em quadrinhos, é inevitável pensar no produto final, o que é algo comum, contudo, é necessário que essa mentalidade seja desconstruída através de pesquisas que coloquem o artista/quadrinista como protagonista.

A arte contemporânea traz esse teor de artista protagonista, justamente por obras contemporâneas estarem presente, a poética desse artista, sua ideologia, sua cor, sexualidade, classe social, entre outros, ou seja, a identidade deste artista. Portanto, a vida do artista influencia diretamente na obra. Histórias em quadrinhos como *Cavaleiro das Trevas- uma história real do Batman* (2016); Paul Dini logo no primeiro capítulo, inicia demonstrando o processo de criação dessa HQ, por ser uma autobiografia, enquanto discorre sobre sua vida, mostra exatamente a relação entre Arte e Vida, presente na arte contemporânea o momento em que a vida e a arte se misturam, Isso está muito presente na HQ, mais ainda na vida do autor, pois tem vários momentos na história em que ele faz essa mistura do que é real e do que é imaginário, por ter trabalhado por muito tempo nas animações,

quadrinhos e filmes do Batman, em vários momentos, personagens dos quadrinhos do Batman e o próprio Batman, aparecem e conversam com Paul Dini, porém, a todo momento o provocando de alguma forma, como por exemplo a Hera Venenosa, vilã que possui doutorado e uma das mais inteligentes do universo DC, o provoca sobre o seu machismo latente, e escancarando sua masculinidade frágil, além da necessidade de possuir uma mulher "Troféu". A HQ vai tocando em vários outros assuntos importantes a serem debatidos na contemporaneidade, como violência, políticas armamentistas, racismo, depressão e traumas. Dessa forma expondo assuntos do cotidiano, ao ler essa HQ, me remete a ideias sobre arte contemporânea de Sindel " fazer pensar sobre o mundo em que se está inserido e sobre a própria forma de vida, tudo isso porque a arte é um conhecimento, uma expressão humana muito forte, é um grito que provém da alma" (2006, p.3).



Imagem 11: Cavaleiro das Trevas: Uma História Real do Batman, de Paul Dini e Eduardo Risso
Fonte: Site splashpages.wordpress.com

Portanto, as histórias em quadrinhos são uma linguagem artística que permite fazer diálogos diretos ao ponto de também ser arte contemporânea, dependendo de alguns fatores. Mas também surgem alguns questionamentos que no primeiro momento parecem simples. Por exemplo, o que, realmente, é Arte Contemporânea? Onde é o local dessas artes? A arte contemporânea possui o objetivo de fazer o indivíduo pensar sobre sua própria vida, através da arte, as histórias em quadrinhos propiciam essa experiência através da visualidade e da prática. A autora Maria Beatriz Furtado Rahde (2000), faz uma defesa de que é impossível desvincular as Artes Visuais dos quadrinhos ou vice-versa. Aliás, pelas histórias em quadrinhos terem nascido do conceito de narrativa visual ela está ligada à História da Arte, estando presente desde o início das primeiras manifestações artísticas da humanidade, como já foi dito anteriormente.

Por esta pesquisa que possui como objeto de estudo Histórias em Quadrinhos, optei por trazer referências de HQs que trazem essas características da arte contemporânea e questões da contemporaneidade, que tive a oportunidade de ler durante a vida. Para demonstrar como é vasta a utilização de histórias em quadrinhos como prática artística da arte contemporânea e abordagens poética, trazendo várias discussões sobre o momento em que vivemos, não somente no campo educacional, acadêmico, mercado , digital, mas também de reportagem, como a HQ; A sala de espera da Europa; uma história de refugiado (2023), ela traz uma reportagem feita no campo de refugiados na Ilha Grega de Lesbos, porém a autora só foi permitida desenhar e não tirar fotos, mostrando o quanto a arte é necessária também para fazer denúncias e mostrar a realidade de pessoas que são caladas e que muitas vezes são escondidas, não querendo que sejam vistas. Uma das imagens que ainda me comove é o desenho de uma criança afogada. Sendo um dos poucos quadrinhos renomados feitos por uma mulher; Aimée de Jongh (2023).

Portanto, histórias em quadrinhos são fundamentais na contemporaneidade, como "meio" para provocar a sociedade a repensar situações do cotidiano, mas principalmente como expressão do indivíduo, segundo o autor Gerges; "As imagens tomam parte do que os outros pobres mortais inventam para registrar o seu tremores (desejo e de temor) e suas próprias consumações."(2012, p. 05).

Dessa forma, histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas através de outra perspectivas, propondo novas abordagens de criações visuais e investigações poéticas, partindo da proposta do próprio quadrinista, a estética que deseja desenvolver, particularmente, os graphic novels são um tipo de quadrinhos que é impossível não se apaixonar, por trazer temas mais adultos, envolvendo a profundidade do sentimento humano, além de normalmente serem premiados, esses quadrinhos como; O solitário (2008), Contrato com Deus (1978), Maus (1980), Gramma (2017) são alguns que os artistas exploram suas poéticas através da construção de visualidades que se tornam quase impossível não se comover.



CAPÍTULO III
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E
AUTOBIOGRAFISMO

3.1 Procedimentos metodológicos e processo criativo

Este capítulo pretende explorar e analisar histórias em quadrinhos como experiência na prática artística e docente através do minicurso: HQs e autobiografismo: articulações entre a prática artística e a prática docente, o qual foi ofertado nos dias 27/02, 28/02, 01/03, 02/03 e 03/03, o mesmo tinha como objetivo analisar e pensar histórias em quadrinhos a partir da metodologia autobiográfica. Partindo de narrativas visuais para potencializar a construção de Histórias de Vida, assim propiciando reflexões sobre o que o/a levou ao curso de licenciatura em Artes Visuais, assim como suas frustrações e expectativas para o futuro, passado e presente, portanto, visando a criação e imaginação através da prática e memórias, os quais se propuseram a narrar histórias pessoais, porém abordando de forma poética e se propondo a desconstruir e construir a ideia que temos sobre histórias em quadrinhos, passeando nas suas fronteiras.

Também expor e discutir o trabalho desenvolvido com os alunos do 9º ano, da Escola Estadual Mário Quirino da Silva, localizado no município de Macapá, com oficina no dia 17/03, com objetivo de propor aproximação no mundo das histórias em quadrinhos é propícia experiência do fazer artísticos, na construção de HQ autobiográfica.

Portanto, quando se trabalha com o conceito de biografia, narrativa contada por terceira pessoa, e suas variações, como, autobiografia, narrativa é contada pela primeira pessoa, autobiografismo, narrativa contada em primeira pessoa, porém através da visualidade dos desenhos ou ilustrações, deve-se levar em consideração o objetivo macro, segundo Sergio Vilas Boas, "o objetivo macro da narrativa biográfica e gerar conhecimento sobre o passado de alguém ou alguma coisa" (1990, p.21). Portanto, é um ato de conhecimento sobre o passado do indivíduo e suas experiências de vida. Mas diferente da biografia a qual existem variadas fontes de informação, tão importante quando as outras, a autobiografia e o autobiografismo dependem de uma fonte mais importante que as demais, a qual Augusto Cury (2006) chama de fonte primária, onde é registrado, cotidianamente, todas as nossas experiências, conhecimentos, habilidades, e etc. Ficam armazenadas nesta chamada fonte primária, similar a memória RAM de computadores;

O aprendizado depende do registro diário de milhares de estímulos externos (visuais, auditivos, táteis) e internos (pensamentos e relações emocionais) nas matrizes da memória. Anualmente arquivamos milhões de experiências. Diferentemente dos computadores, o registro em nossa memória é involuntário, produzido pelo fenômeno RAM (registro automático da memória). (CURY, 2006, p. 22).

Essa comparação a memória RAM, dos computadores, por ser volátil e armazena temporariamente os arquivos, diferente da memória ROM que não é volátil e armazena permanentemente as instruções no computador. Portanto a memória humana se demonstra completamente volátil. Não somos capazes de lembrar com exatidão tudo que vivemos e como vivemos. Somos capazes de lembrar umas coisas e outras não, "*Não existe lembrança pura do passado, mas reconstrução do passado com micro ou macrodiferenças.*" (CURY, 2006, p.69). A forma com que lembramos do passado é como um quebra-cabeça, em que sempre está faltando peças e utilizamos a imaginação para as completar.

A abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (1991), foi utilizada como referência metodológica para o desenvolvimento do minicurso e da oficina, partindo primeiramente da análise ou leitura da imagem, no caso foram utilizados quadrinhos autobiográficos e artistas contemporâneos. A segunda foi a contextualização com o objetivo de provocar reflexão sobre os trabalhos expostos e compreender a escolha da prática artística do artista sobre seu trabalho, e por último, o fazer artístico, o qual os participantes puderam desenvolver e praticar com formas e materiais diversificados para explorar suas memórias via imaginação e criatividade, assim ao longo do minicurso e da oficina, foram direcionados ao desenvolvimento do senso crítico, dialógico e reflexivo no ensino das Artes Visuais e de suas vidas.

Apotheke em Dissidência apresenta:
HQs & Autobiografismo: Articulações
entre a prática artística e a prática
docente

Ministrantes: Adriano Duarte
Supervisão: Prof. Dr. Fábio Wosniak

27 e 28/02, 01, 02 e 03/3
09h. às 12h. no Lab de Desenho

Inscrição no site:
<https://www.poeticasdissidentes.com/inscrições>

Idealização e organização: Apotheke em
Dissidência e GPEDAV



EXPERIÊNCIAS
E DISSIDÊNCIAS
NAS ARTES VISUAIS

APOTHEKE
em dissidência

Imagem 12: Mini Curso HQ e Autobiografismo
Fonte: Flyer criado por Denne Santos



Imagem 13: Oficina Histórias em quadrinhos e Autobiografismo
Fonte: Cartaz criado por Adrian Duarte

3.2 Primeiro Encontro: Transgredir Fronteiras.

No primeiro encontro o objetivo girava em torno de entender histórias em quadrinhos como um meio de expressão para criação de narrativas visuais que não precisam e não devem estar presas a materiais caros e inacessíveis para grande parte da população, rompendo a fronteira dessa ideia ainda dominante e capitalista. Partindo da discussão, novamente, trazida por Scott McCloud,

Não se diz nada sobre o papel e a tinta, não se menciona processo de impressão, a imprensa em si não é nem especificada! Não se diz nada sobre canetas técnicas ou papel Schoeller ou o pincel de número 2 da Série 7 da marca Windsor e Newton. Nenhum material é excluído por nossa definição, nenhuma ferramenta é proibida. não há menção de traços pretos, cores chapadas. Não se fala de anatomia exagerada nem de arte representacional de qualquer tipo (...). Nossa tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo que não terminará logo. Uma Outra Geração sem dúvida, vai rejeitar o que esta decidiu aceitar é tentará reinventar os quadrinhos. (McCLOUD, 2004, p. 27)

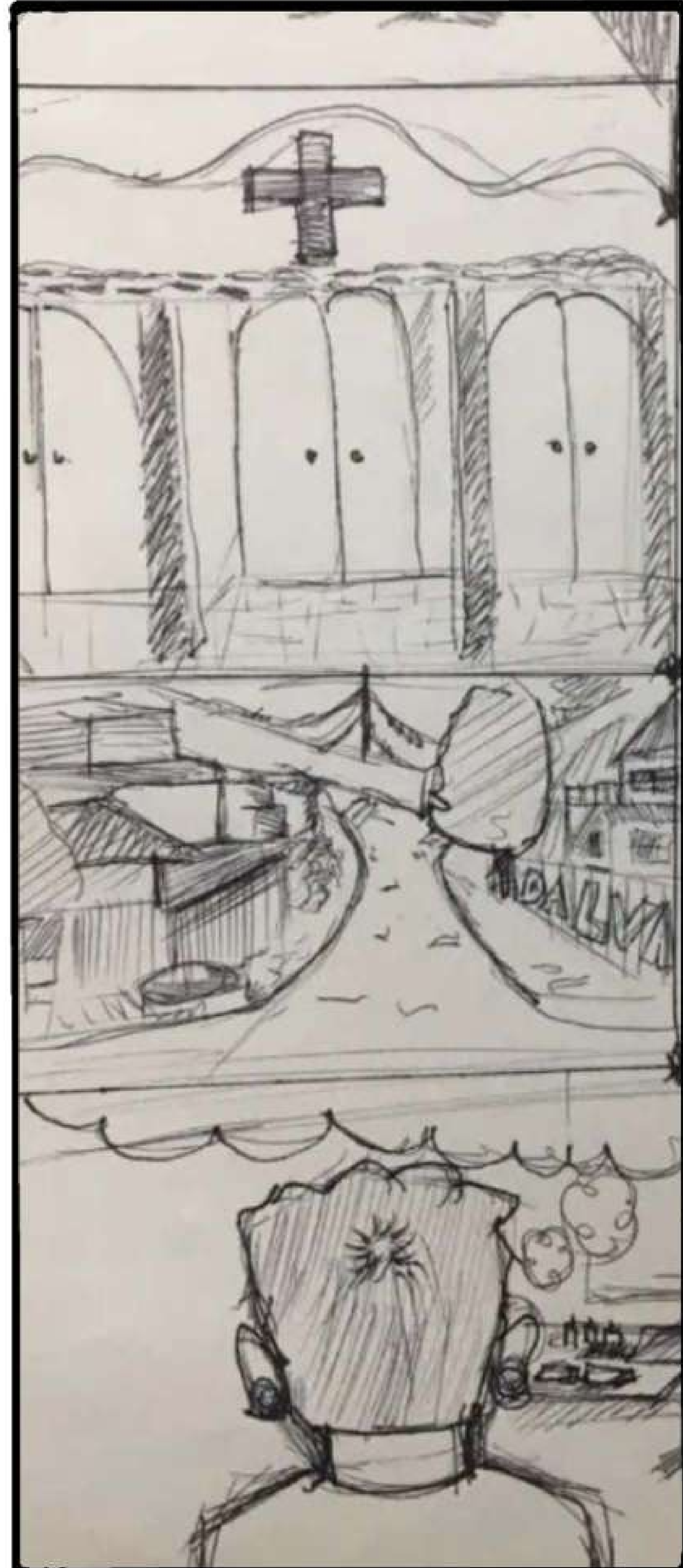
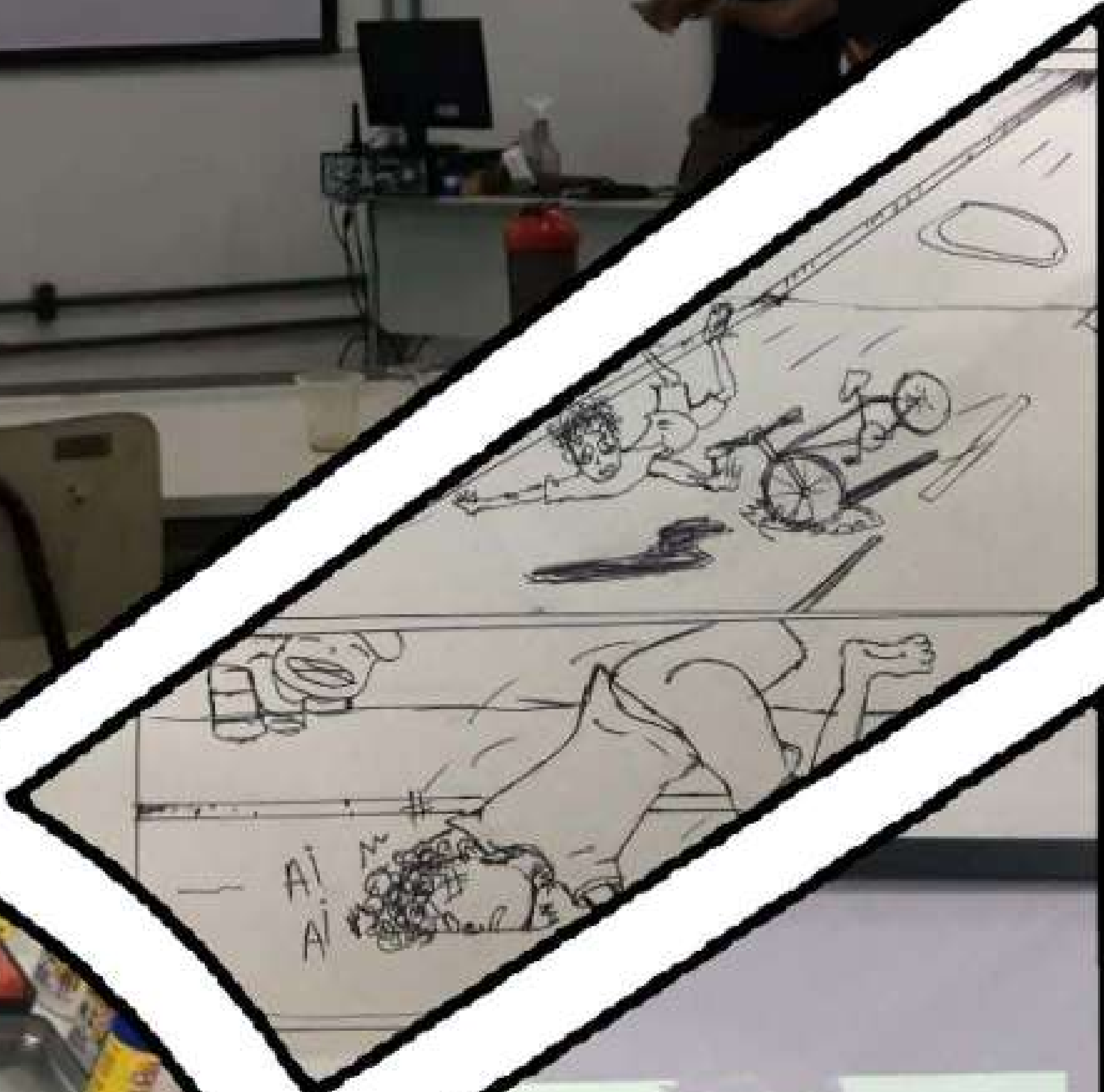
Portanto, demonstrando que é possível trabalhar com histórias em quadrinhos na sala de aula com materiais já disponíveis ou de fácil acesso, como, folhas de caderno comum, lápis e caneta Bic, sendo importante a imaginação e a criatividade para criar HQs com materiais acessíveis. Contudo, a experiência de trabalhar na construção de histórias em quadrinhos com materiais considerados caros e de difícil acesso, como, as canetas nanquim descartáveis com numerações diversificadas, porém se torna algo extremamente vantajoso no desenvolvimento dos alunos que já possuem interesse por essa área.

Porém, a realidade dos alunos do ensino regular público é completamente diferente das escolas particulares, mas devemos oferecer o máximo de experiência possível com os materiais disponíveis.

Ainda no primeiro encontro também discutimos o conceito de autobiografismo, a estética das histórias em quadrinhos e a vivência que desejávamos compartilhar através desse primeiro encontro, usando como referência HQs autobiográficas que traziam propostas simples na estética, porém extremamente relevantes para a sociedade, o primeiro; Cuspa Três Vezes, de Davide Reviati (2022),

lançado pela editora Veneta no Brasil, a HQ possui prêmios Boscarato, Micheluzzi e Lo Straniero, além de ser finalista no festival de Angoulême, a narrativa gira em torno da busca pelo autoconhecimento, amizades, amor e preconceito, demonstrando o amadurecimento ao longo da vida pelo grupo de jovens protagonistas, além da perseguição ao povo cigano, o artista opta por traços simples, porém visualmente, extremamente fortes, que conseguem narrar visualmente o sentimento e a angústia daqueles personagens, veracidade, amor e calma, apenas utilizando diferentes intensidades ao desenhar as linhas e formas, deixando claro que a intensidade das linhas está diretamente ligado à história e assim desenvolvendo sua poética, não com precisão, mas com velocidade e força.

O segundo quadrinho utilizado, apesar de vir com uma proposta similar, pois também traz traços mais simples que simulam desenhos em um simples papel de caderno, a qual o autor traz, traços completamente limpos, claros e cartunescos, com objetivo de simular sketchbook, aliás é exatamente essas escolhas que permite que a HQ; A solidão de um quadrinho sem fim, de Adrian Tomine, (2020), consiga nos prender na história. Sentimos como se estivéssemos manuseando o seu sketchbook/diário pessoal, trazendo essa simplicidade de uma vida rotineira, a qual o próprio autor se questiona se sua vida realmente valeu a pena, após sofrer um acidente, por ser autobiográfica, trata de um processo de reflexões sobre as escolhas que fazemos ao longo da vida e como os momentos de humilhação, medo, angústia e dor conseguem sobressair mais do que momento de felicidade nas nossas memórias.



3.3 Segundo Encontro: Emoções Expansíveis

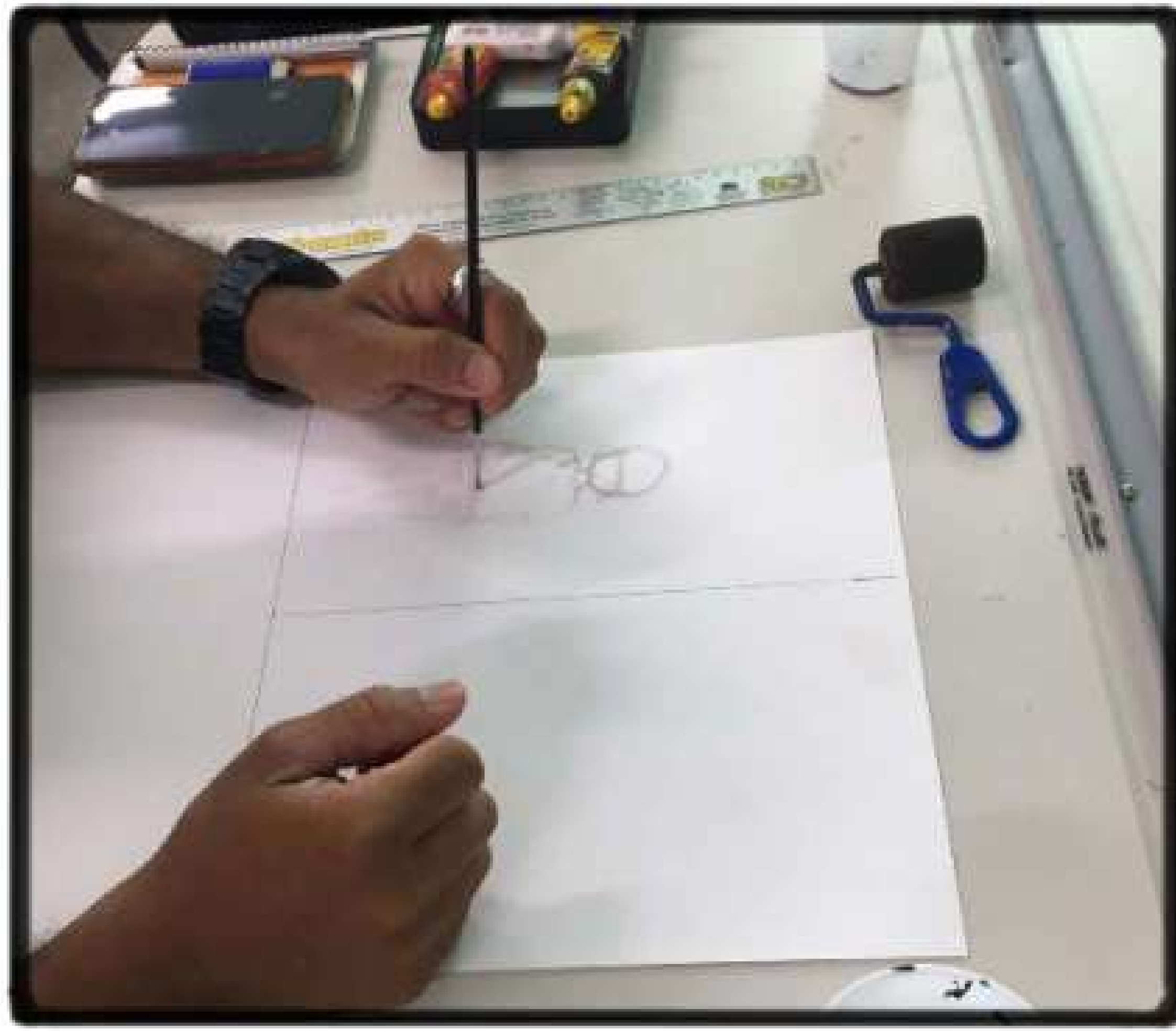
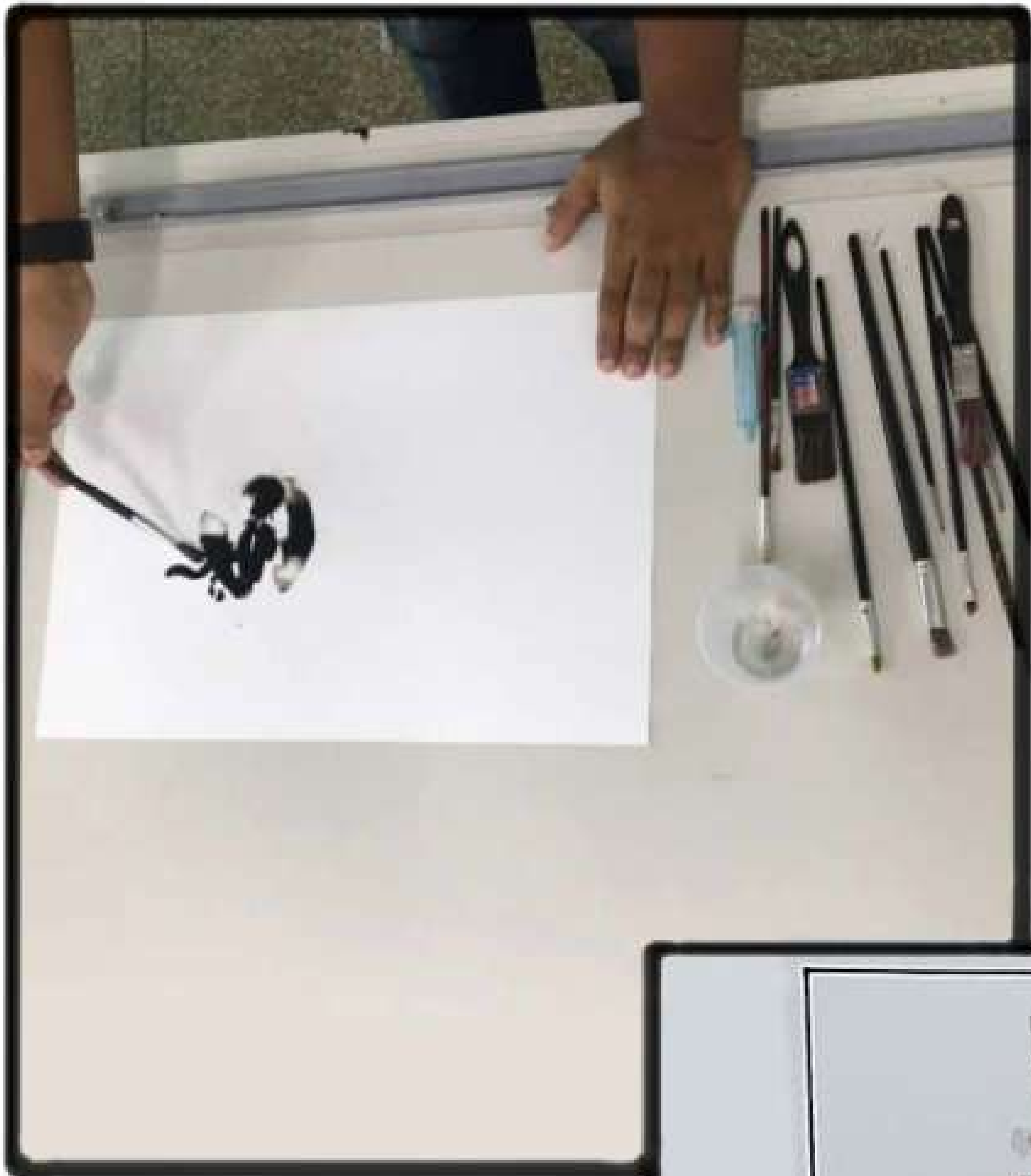
No segundo encontro, partimos rumo às emoções e sentimentos, utilizando nanquim, sendo um material bastante utilizado na construção de *histórias em quadrinhos*, principalmente os *Mangás* e *Comics* preto e branco, envolvida em centenas de técnicas, extremamente elaboradas, bem construídas e detalhadas.

Utilizamos como um meio para explorar as emoções presentes nas memórias, não se tratando de narrar um acontecimento, mas de expressar as emoções mediante as recordações desencadeadas através da reflexão sobre as experiências de vida, não estando presa às formas humanas, naturalistas, e geométricas, portanto não estando presas a signos, mas se tratando de uma ruptura com a estética tradicional do que se espera que seja uma história em quadrinho. Desse modo, passeando na fronteira do que é e do que não é uma história em quadrinhos, não estando presas aos tentáculos da indústria capitalista, mas sendo subjetiva, criativa, conceitual. Sendo assim uma proposta de Quadrinho experimental.

Quando falamos de emoção e sentimento, nos referimos a algo que não controlamos, não se pode usar técnica nos sentimentos, não se controla às emoções. Podemos aprender a conviver com elas, a direcioná-las, mas elas são orgânicas, explodem, se direcionam a rumos diferentes com intensidades diferentes, assim como um toque suave de um pingo de nanquim em um papel molhado, simplesmente se expande. Portanto, trabalhamos com liberdade pitoresca e poética, controle e desapego, a partir do momento em que as manchas de nanquim em contato com a água são difíceis de controlar, mas não impossível, quando permitimos que haja fluxo nas camadas de nanquim e água, assim praticamos e desenvolvemos a fruição, permitindo que o nosso impulso criativo entre em ação, deixando o desenvolvimento da percepção e emoção humana a experimentação artística.

Os acadêmicos/as puderam explorar essa Fronteira através das emoções e da prática artística. Utilizando a HQ *Todas as bicicletas que eu tive*, da artista Colombiana-equatoriana, Powerpaola (2022), a qual traz discursos sobre a mobilidade do amor, o qual a bicicleta é utilizada como ferramenta para que o leitor e visualizador viaje junto com a artista ao sentir e se questionar sobre

sentimentos e busca pelo outro e por si mesmo, sendo um trabalho de autoconhecimento e autobiográfico. Também foi usada como referência a artista contemporânea, Sylvia Baldevar, que trabalha com manchas e fruição, a qual trabalha diretamente no papel, sem uso de esboço ou conceitos prévios, aliás o próprio conceito é o impulso no ato criativo de se permitir criar, intuitivamente, sem roteiro, apenas criando continuamente, explorando a liberdade criativa, sem amarras em técnicas, sendo uma artista adepta da arte espontânea.



3.4 Terceiro Encontro: Experiência artística no campo Tecnológico

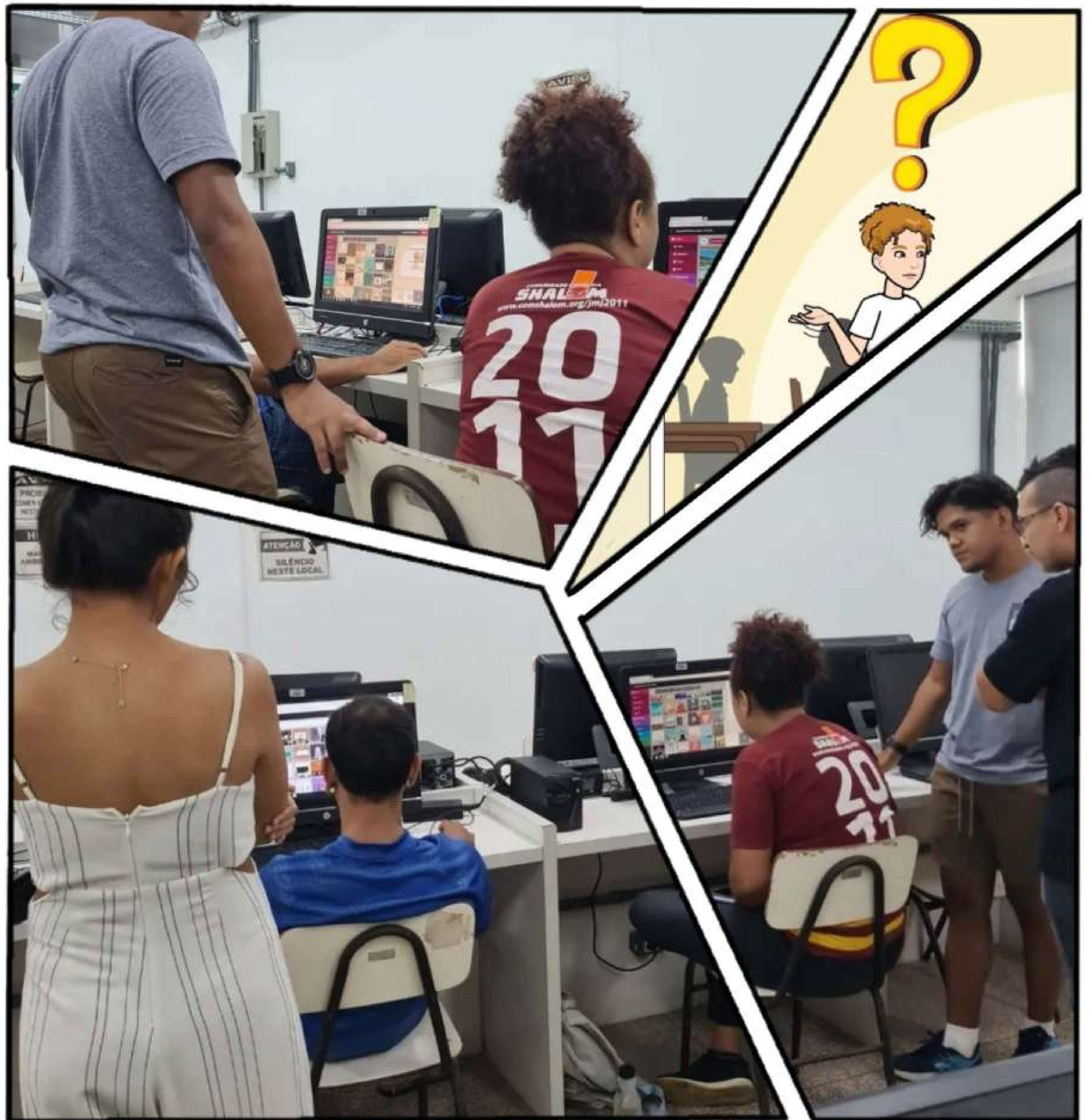
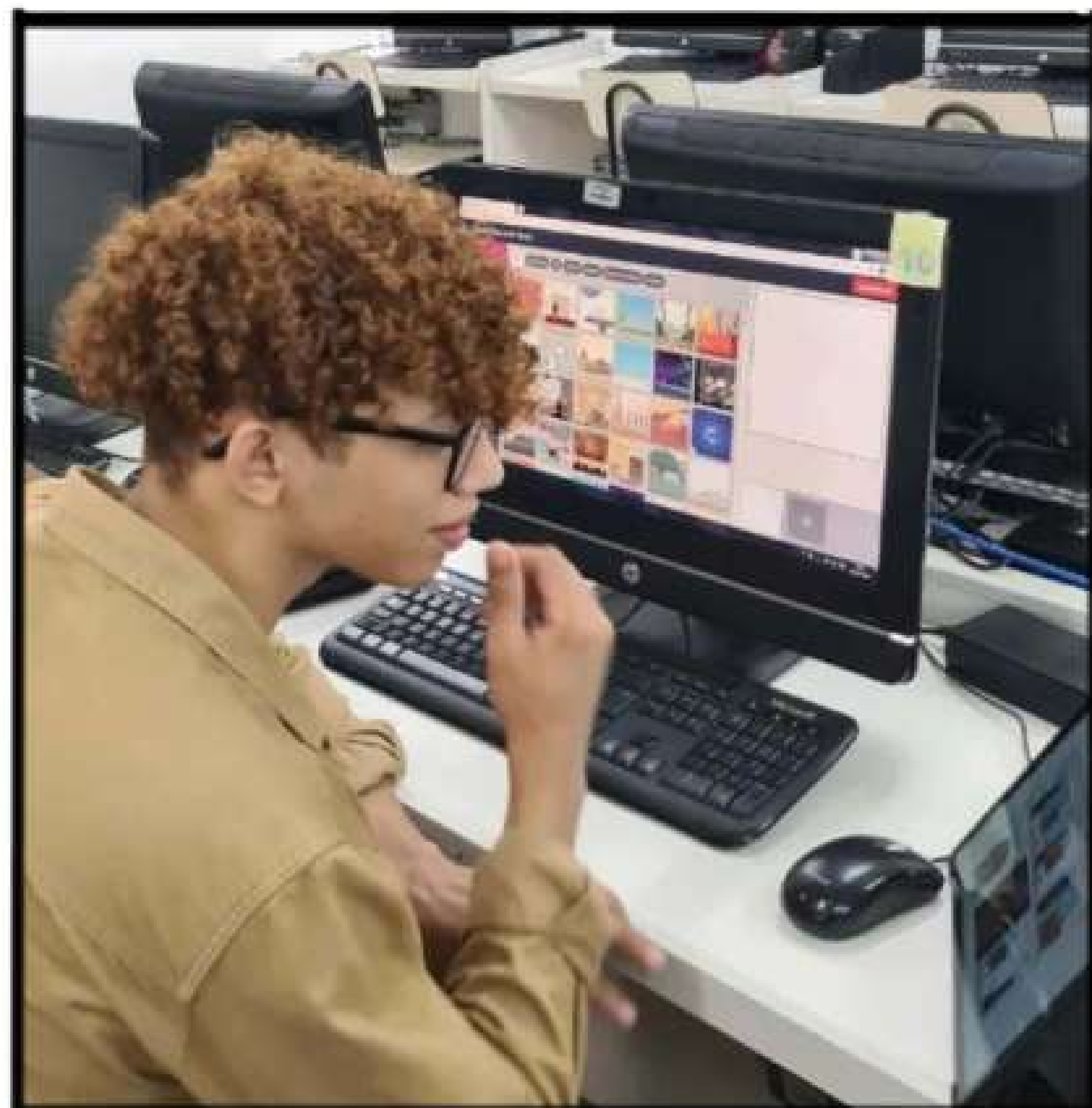
No terceiro encontro, partimos da percepção de que a tecnologia deve ser uma aliada na educação, portanto, estando presente nas aulas de Artes Visuais, por estar presente no cotidiano dos alunos e professores. Vivemos em um período em que a tecnologia se tornou fundamental na convivência humana, no consumo e na prática artística. Em meados de março de 2020, iniciou-se o primeiro Lockdown da Pandemia da COVID-19, e as escolas tiveram que se adequar a uma nova realidade. Os professores se depararam com uma nova forma de ensinar, além das salas de aulas, precisando utilizar a tecnologia como aliada para o seu trabalho. Em 2021, segundo a pesquisa elaborada pela DEED/ Inep com base nos dados do Censo da Educação Básica no Estado do Amapá, obtiveram os seguintes dados; nas escolas estaduais há 34,4% de computadores de mesa para alunos, 14,2% de computadores portáteis para alunos e 21,0% de Internet para ensino e aprendizagem, quando direcionamos esses mesmo objetos de pesquisa, nessa mesma ordem para escolas particulares, notamos que essas porcentagens duplicam em 70%, 44,8% e 68,7%, o Censo traz outros dados como o tipo de Internet, Tablet, projetor multimídia, etc.

Rosangella Leote, descreve a arte tecnológica como "um tipo de arte que existe por ser propiciada por uma estética tecnológica ao mesmo tempo que, continuamente, reconstrói esta estética" (2015, p.105). Portanto, influencia diretamente na forma com que a obra é criada e a experiência do indivíduo, além do meio de publicação, oferecendo vastas possibilidades. A autora também diz que a arte tecnológica "se expressa na ludicidade; na interatividade (percepção/reação/recriação); e na imersividade (vivência/ virtualidade)" (2015 ,p.105).

Portanto, é necessário possuir conhecimento sobre formas e meios de agregar a tecnologia nas aulas de Arte para fornecer repertório aos alunos para se expressarem através da tecnologia, não sendo apenas uma meio para consumo de informação, mas também para produção. Pensando nisso, desenvolvemos histórias em quadrinhos no laboratório de informática do DEPLA, na plataforma Pixton.com. Ao refletirmos sobre acontecimentos rotineiros que incomodam os acadêmicos/as de Artes Visuais, como, por exemplo, a incessante pergunta de todo início de semestre "por que você

escolheu o curso de artes visuais?", aliás, automaticamente, me lembra outra pergunta, que todos os professores de arte que tive no ensino básico perguntavam no início de ano "O que é arte?". Pode parecer uma interrogação fácil à primeira vista, porém é extremamente difícil a partir do momento em que boa parte dos acadêmicos/as não sabem o real motivo, nem até mesmo eu que sempre tive uma afinidade por essa área saberia responder com tanta exatidão sem levar uma bronca do professor. A parte da Licenciatura não me despertava interesse, queria ser artista, aliás, aproveito esse espaço para compartilhar uma das frases que ficou marcada na memória dos meus colegas da turma 2019, no primeiro dia de aula a qual fizeram a mesma pergunta para todos e o que tivemos foi uma simples resposta "vocês não estão aqui para serem artistas", (professor anônimo, 2019).

Portanto, era exatamente esse objetivo do terceiro dia, de despertar essas memórias para refletirmos sobre elas, nesses momentos que nos incomodaram, sentimos constrangidos, insatisfeitos e até mesmo frustrados. Esses sentimentos não devem ser reprimidos, pelo contrário devem ser expressos, e talvez uma das melhor forma de expressar esses sentimentos, sejam através de uma tirinha com leve ironia.



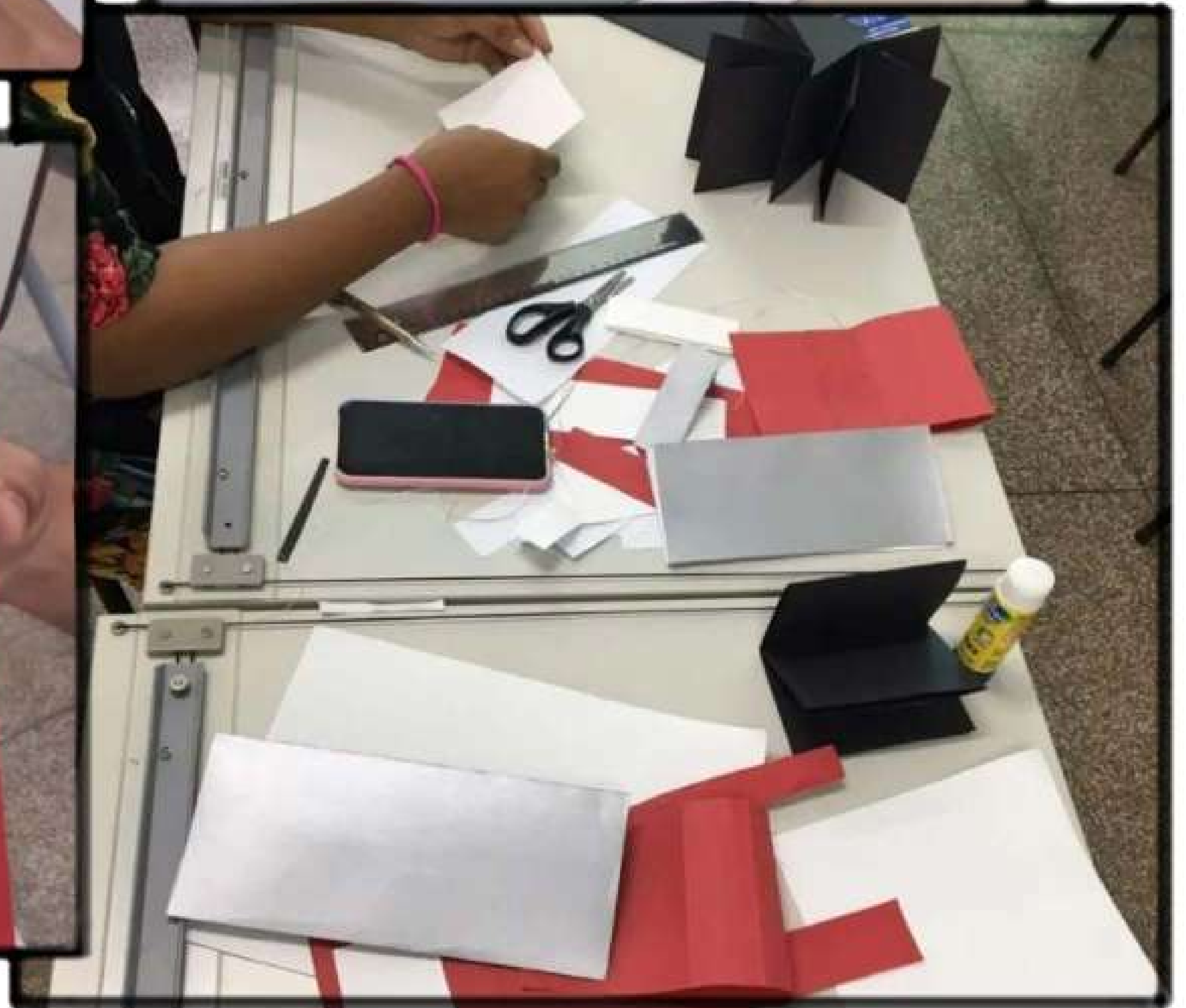
3.5 Quarto Encontro: Construção e Desconstrução na Formação Humana

No quarto dia partimos da percepção de que um indivíduo é construído e desconstruído através das experiências de vida, desconstruímos preconceito, desconstruímos percepções, desconstruímos estereótipos e paralelamente construímos repertório, construímos momentos, construímos sonhos. Portanto, vivemos nesse processo de desconstrução e construção, sucessivamente, sendo assim, uma ação presente no cotidiano de cada pessoa. Pensando dessa perspectiva, foi proposto desconstruir a estrutura física dos quadrinhos e a reconstruir com um novo formato fugindo do formato industrial e tradicional, propondo uma interação e um novo olhar para os quadrinhos, para que assim possamos repensar a arte como uma experiência expansiva, sem amarras, que vai além das fronteiras do que consideramos arte ou não, o que consideramos quadrinhos ou não, sendo experimental, criativo e expressivos.

Através da construção de narrativas visuais, de forma individual, pensando nesse processo, chegamos a algumas reflexões através de diálogos durante a prática artística. Por exemplo, nossa sexualidade, cor, gênero, ideologias, profissão, não nos define, mas enriquece nossa identidade como indivíduo, mas sozinhos não nos representam, pois, separados são apenas como tijolos soltos, porém juntos são responsáveis na nossa construção, nos enriquecendo e assim criando repertório dentro desse processo chamado Vida, em que estamos sempre abertos a novas reformas, portando sendo uma ação contínua.

O ato de simplesmente aprender é automaticamente um ato de se construir e desconstruir. Portanto, faz parte da essência humana,. Partindo dessa percepção, foi proposto pensar na vida de forma macro e a representar em quadrinhos com a forma física desconstruída e construir nessa nova estrutura uma narrativa visual sobre a vida humana.

A artista Karishma Chugani, foi referência para o quarto encontro, ela trabalha com a narração de histórias visuais, desconstruindo a estética tradicional e propondo uma nova abordagem na forma de contar histórias e as narrar, a artista faz workshops para incentivar a criatividade na forma de se criar histórias as tornando um objeto de Arte Visual, não apenas uma narrativa escrita, aliás o principal foco dos seus trabalhos está na interação com o toque é com a visualidade.

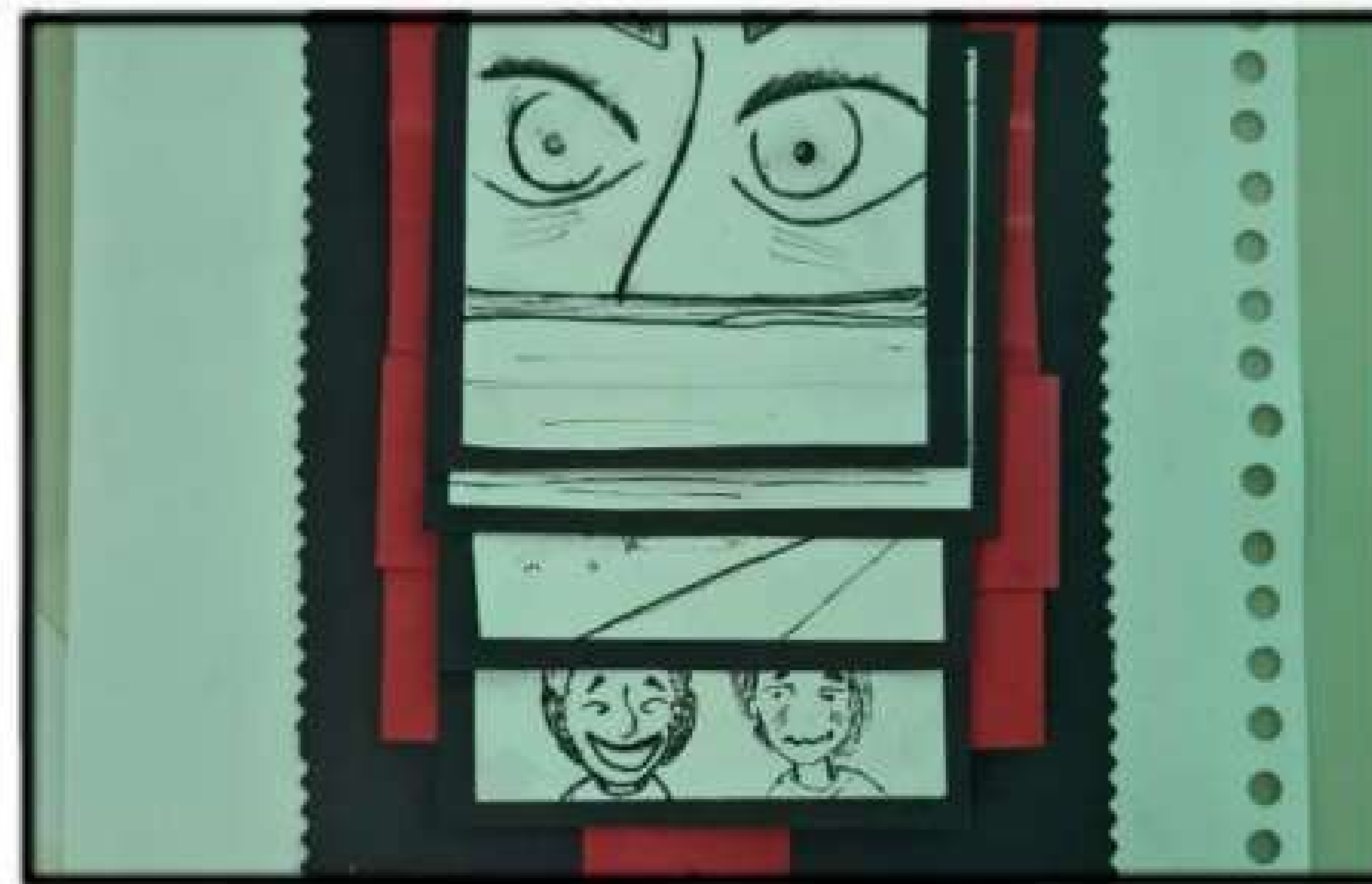


3.6 Quinto Encontro: Essência Artística

No último dia do minicurso, o objetivo foi construir uma história em quadrinhos coletivamente, colocando em prática tudo que aprendemos e discutimos nos últimos encontros. A qual cada um teria o seu próprio Capítulo, e esse capítulo deveria ter a essência do acadêmico(a), portanto se direcionando as seguintes interrogações; quem eu sou? O que eu gosto? Quais são os meus interesses? E como eu vou me expressar artisticamente? Entre outros questionamentos que surgiram durante o processo. Portanto, o indivíduo é a fonte primordial de inspiração do próprio objeto artístico, sendo o processo mais importante que o resultado, isso me faz lembrar daquela frase popular de que na vida a caminhada é mais importante que a chegada.

A essência de cada participante só é expressada, após uma reflexão sobre si próprio, seus desejos, suas memórias e inquietações, por fim as tornando em formas no mundo da bidimensionalidade, através das linhas, colagens, tintas, entre outros. As usando para construir lembranças, emoções, vivências que tomam as imagens, como um meio de auto projeção e a imaginação como uma via para produção.

No trabalho finalizado, o objetivo foi um livro com capa vermelha, pode se notar grandes diferenças em cada capítulo, demonstrando individualidade na personalidade de cada participante, desde estilo mais romântico, sonhador e delicado até estilo mais urbano, acinzentado e rebelde. Senti-me extremamente satisfeito com os trabalhos produzidos e com as lembranças construídas, graças ao minicurso.



3.7 Oficina de Histórias em Quadrinhos na escola Mario Quirino

Antes de iniciar a oficina uma das minhas primeiras preocupações, foi em realizar uma busca na biblioteca da Escola Estadual Mário Quirino da Silva de histórias em quadrinhos disponíveis para empréstimos e para a leitura local, já que a biblioteca possui um ambiente, apenas para leitura, o acervo de histórias em quadrinhos na escola é bastante diversificado, como, 1 REAL, de Federico Delicado Gallego (2014), é uma HQ apenas com ilustração, sem escrita, o qual conta a história de duas crianças com realidades completamente diferentes, mas que ambas têm que lidar com a solidão. Além de outras histórias em quadrinhos, baseadas em clássicos da literatura brasileira, como, O Grande Sertão Veredas, de João Guimarães Rosa, ilustrado por Rodrigo Rosa (2014). Portanto a oficina se iniciou apresentando vários quadrinhos que estavam disponíveis na escola, muitos dos alunos nunca haviam emprestados ou lidos quadrinhos disponíveis na biblioteca, apesar de alguns terem intimidade com leitura de quadrinhos, como os Mangás e gibis e as tirinhas nas aulas de língua portuguesa.

Em seguida foram apresentados os conceitos de Arte Sequencial, de Will Eisner (1985), autobiografismo, de Luciana Ermano (2021) e teorias dos quadrinhos na perspectiva de Scott McCloud (2006). Foi discutido as Eras dos quadrinhos, tomando como referência, HQs publicadas nas referentes Eras, levando em consideração o período histórico a qual foram publicados e o seu impacto na sociedade e no mercado editorial, para contextualizar, tomando com base o livro brasileiro A Guerra dos Gibis, de Gonçalo Junior (2004). Os alunos também tiveram acesso aos trabalhos produzidos no minicurso de HQs e autobiografismo: articulações entre a prática artística e a prática docente, com objetivo de ampliar o repertório dos alunos para a prática artística.

Também foram apresentados as diversas formas e tipos de quadrinhos, como, tirinhas, gibis, charges, mangás, entre outros. Para que eles pudessem tocar, ler e folhear as histórias em quadrinhos para ser criado uma ligação com essa expressão artística, pois a prática artística depende da compreensão e ligação dos alunos com aquela arte. O meu objetivo foi propor o máximo de experiência possível para não cair na mesmice de reprodução de técnicas artística;

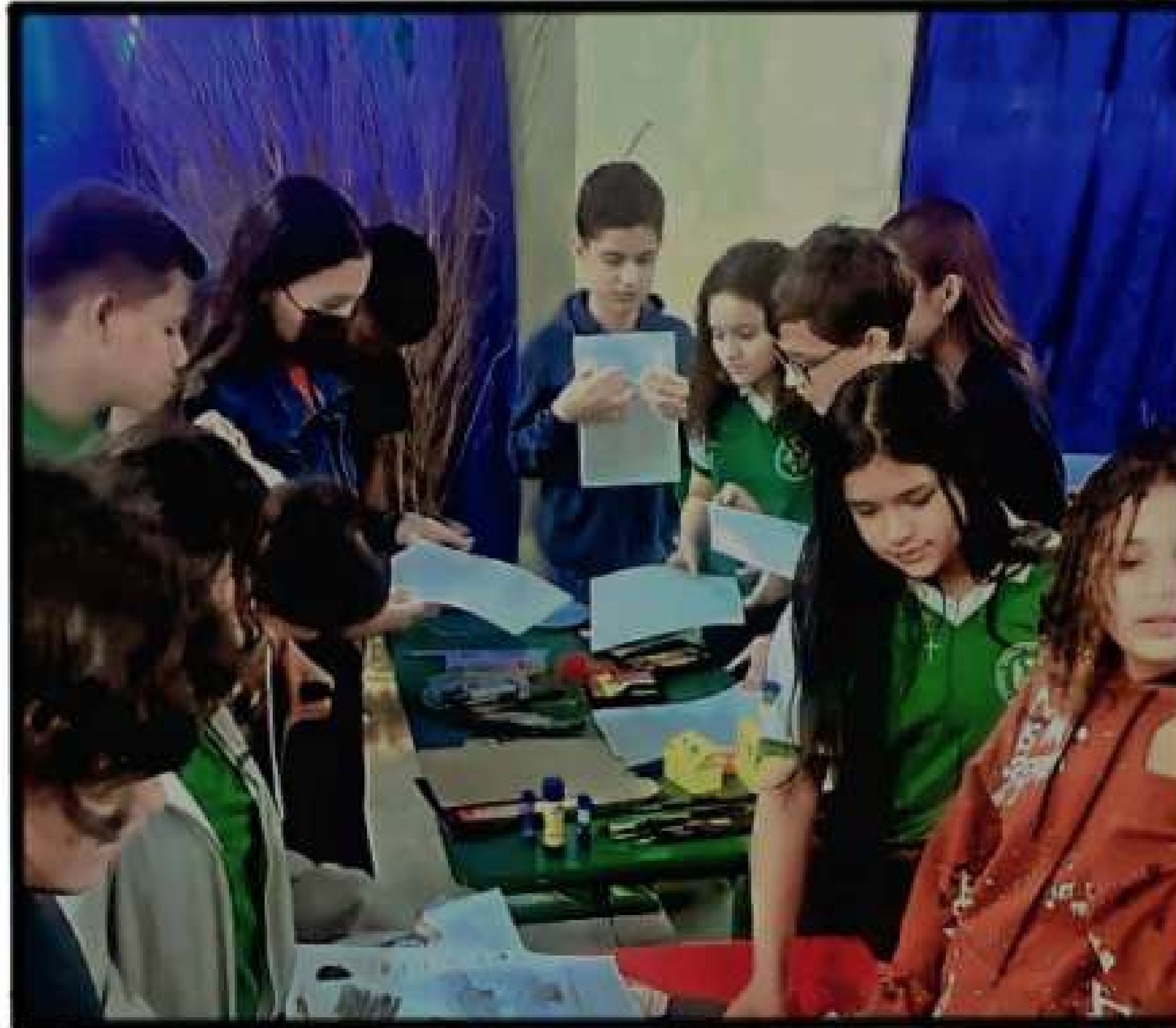
Muitas escolas que ensinam quadrinhos apenas como repetição de uma técnica determinada, impedindo os seus estudantes de criar os seus próprios personagens com traços próprios, e perdem quando não leem sobre histórias em quadrinhos, não debatem.(BARBOSA, 1991,p. 28)

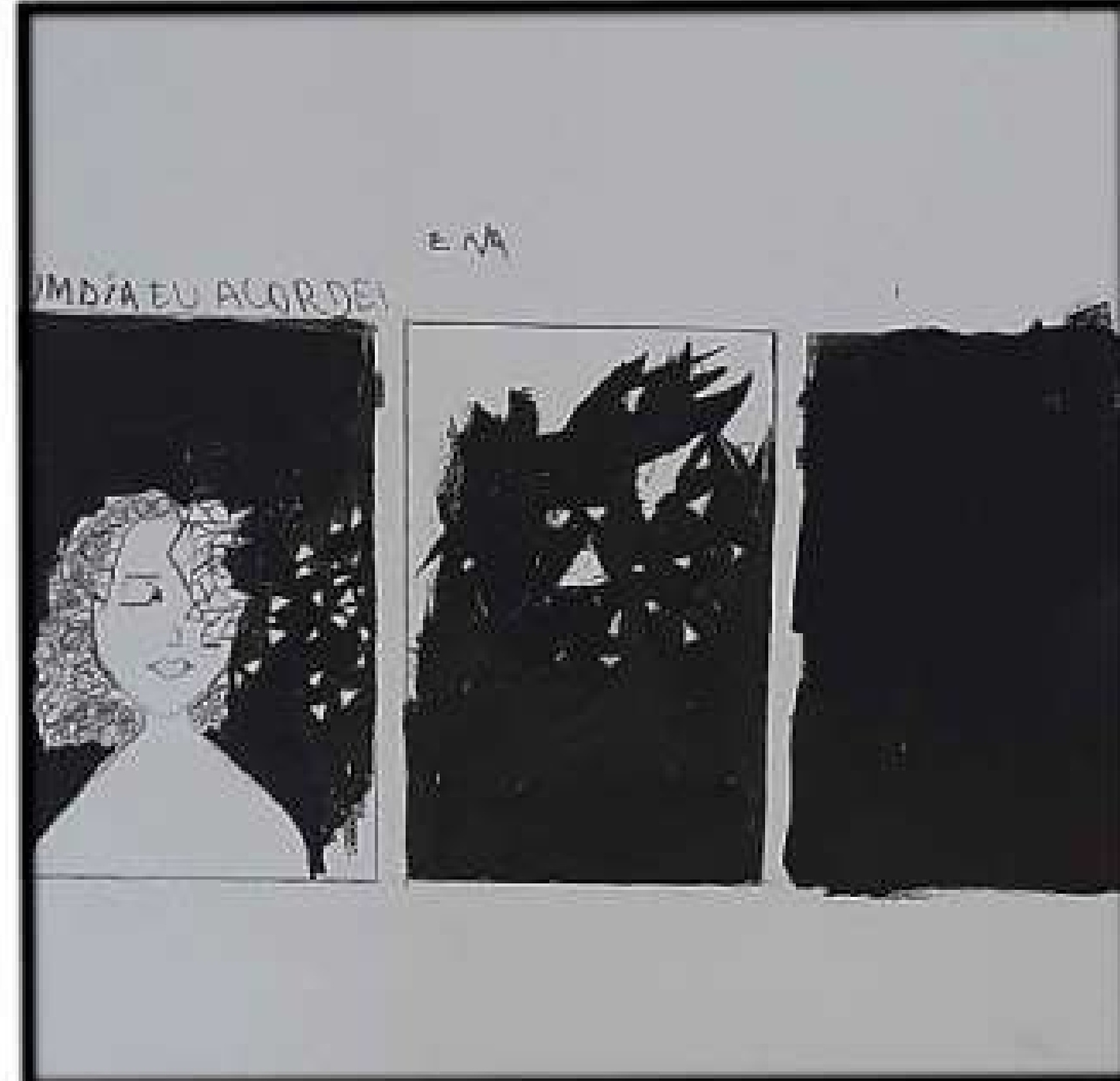
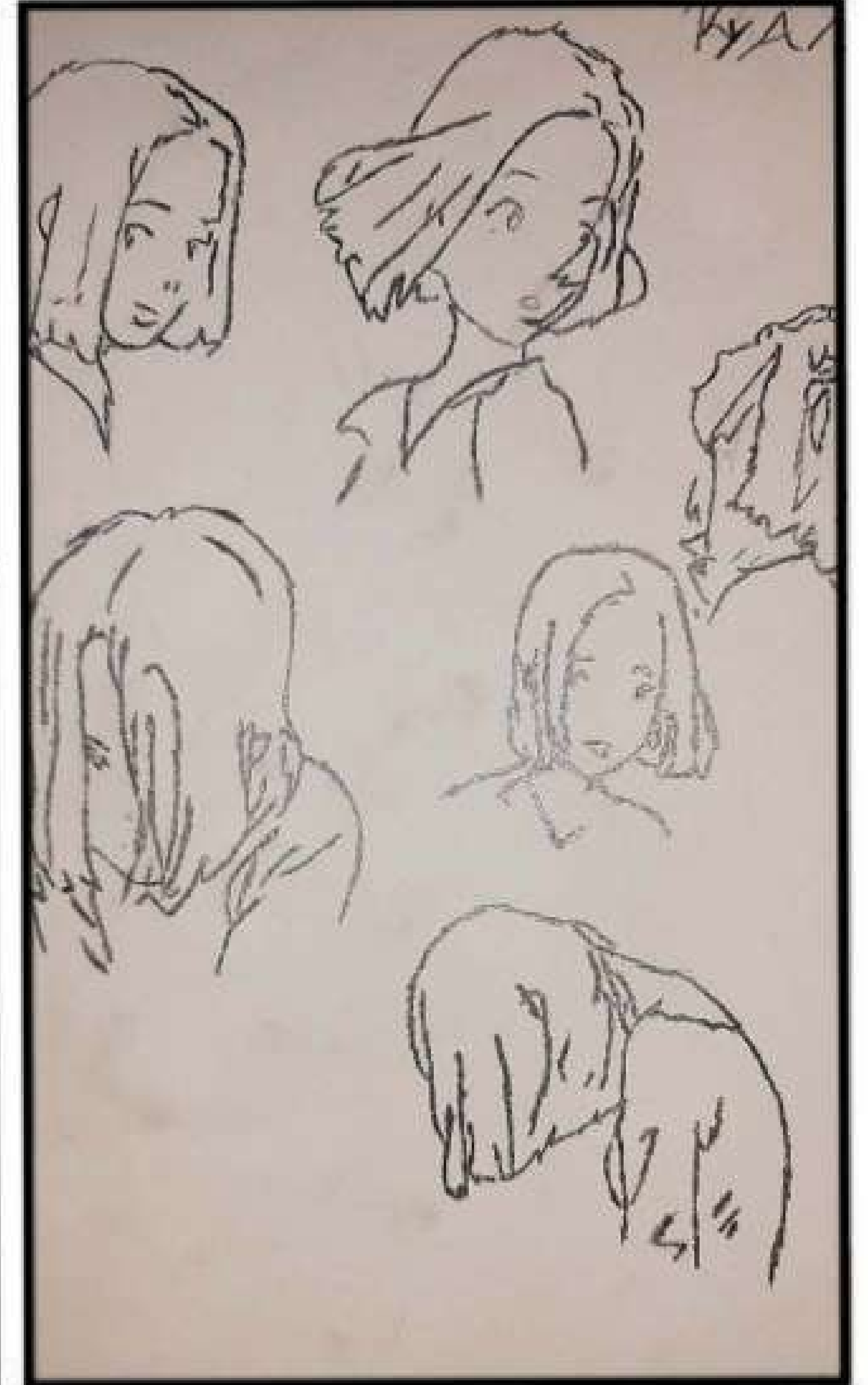
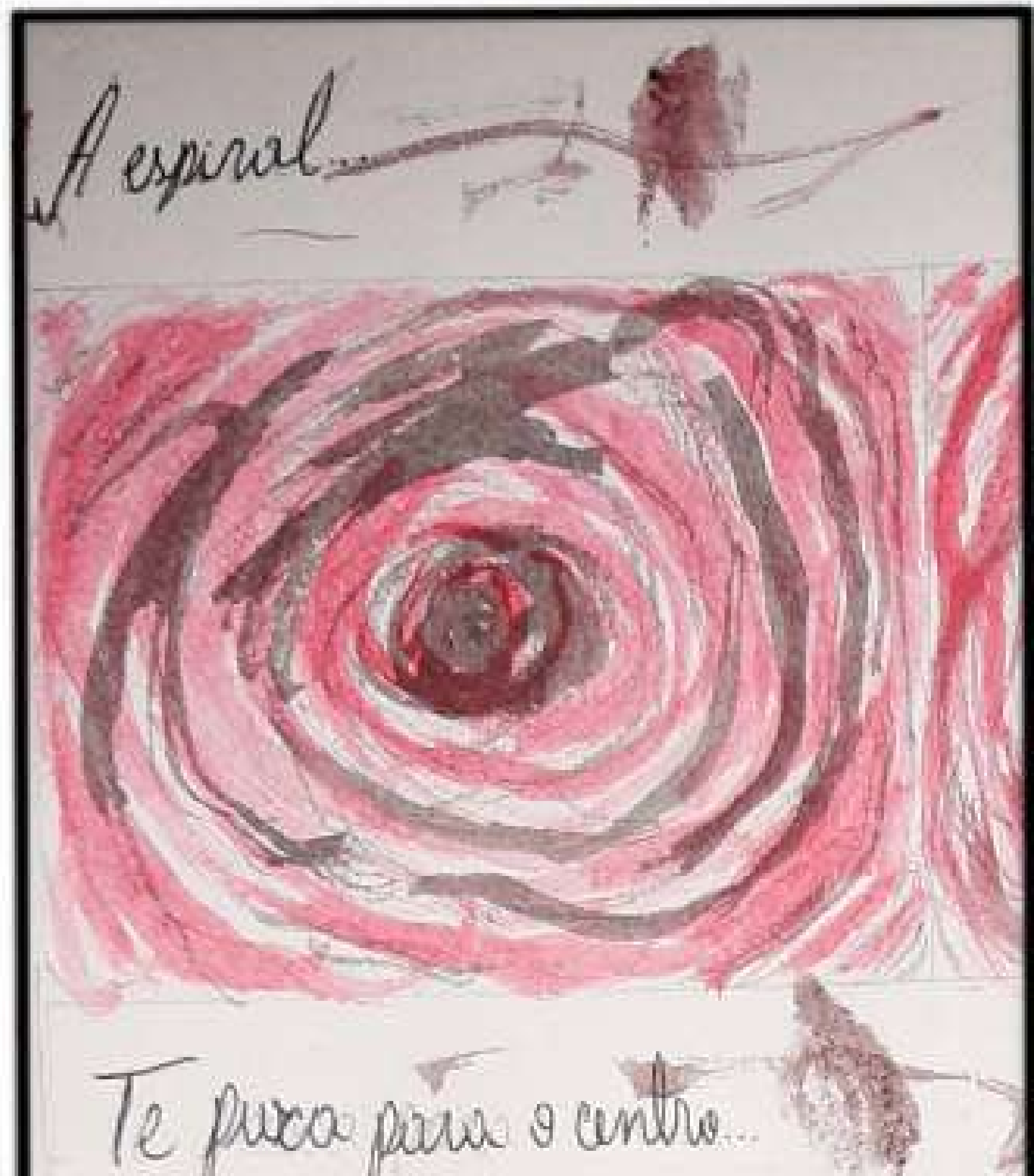
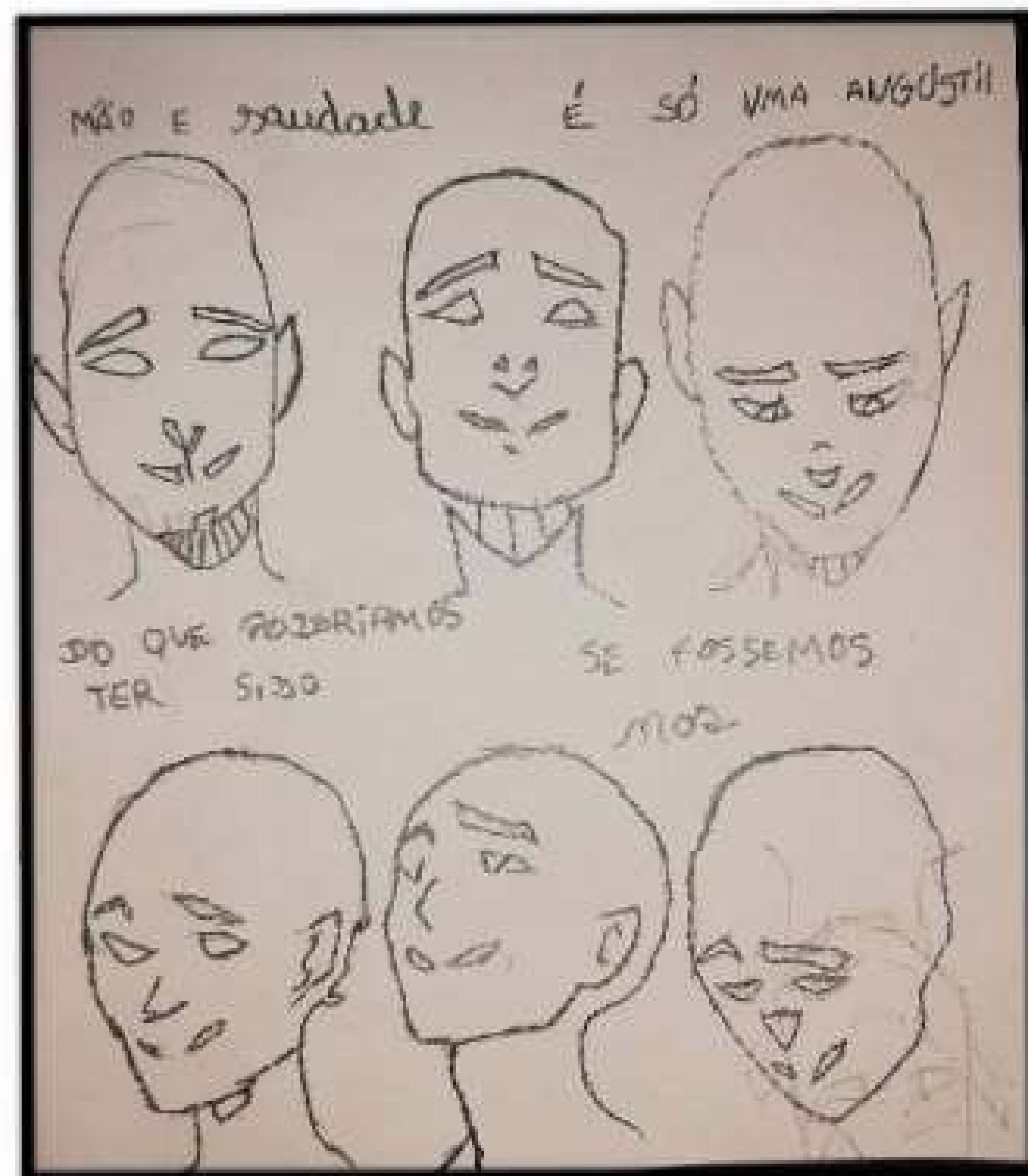
Foi disponibilizado vários materiais aos alunos, tintas, nanquim, lápis de cor, aquarela, pincel, canetas, papéis com texturas e formas diversificadas e entre outros. Os alunos se mostraram bastante empolgados em experimentar diversas formas de se fazer histórias em quadrinhos. Teve aluno que optou em utilizar nanquim dissolvida em água, tomando como referência trabalhos desenvolvidos pelos acadêmicos/as de Artes Visuais no minicurso. Outros optaram por não utilizar quadrados para delimitar a área do desenho. Alguns criaram histórias com explicações que vão além dos desenhos, como se nem o próprio desenho conseguisse expressar tudo que desejava contar. Outros alunos fizeram mais de três quadrinhos. Outros ainda passaram bastante tempo experimentando materiais antes de começar a HQ em si, como uma forma de encontrar o material ideal para sua ideia. Dessa forma, construindo um conhecimento prévio; *"O conhecimento das artes tem lugar na interseção da experimentação, decodificação e informação"* (BARBOSA,2012, p 38).

Além de ficarem bastantes concentrados e se mostraram propensos a experimentação do fazer artístico com histórias em quadrinhos com uma perspectiva contemporânea. A oficina foi a minha última prática no estágio II, com a professora Dhiuly Ricardino, a qual me apoiou e auxiliou na oficina, de modo que, já conhecia os alunos e não era comum tanta concentração, pouca conversa e sem piadas em voz alta.

A maior parte dos inscritos na oficina eram alunos que estavam fazendo o EJAII, do ensino fundamental, do 8º e 9º ano, por estarem atrasados pela sua idade, nesse pouco tempo que passei na escola criei um afeto pelos alunos, devido ao estágio. Auxiliei cada um nos seus respectivos trabalhos, fiquei surpreso com o potencial criativo e artístico. Exaltando que o principal intuito não era desenvolver a técnica, mas apresentar as histórias em quadrinhos como uma prática artística para expressão da imaginação, sentimentos, desejos e inquietudes.

Conforme eles terminavam os trabalhos, iam sendo expostos no hall de saída da escola para que os outros alunos pudessem ter acesso, muitos alunos que não participaram, pela oficina ter sido ofertada apenas para alguns alunos do 9º ano, com vagas limitada, se mostraram extremamente interessados, perguntando se também iriam participar e se daria oficina nos próximos dias. Conforme eles terminavam os trabalhos, iam sendo expostos no hall de saída da escola para que os outros alunos pudessem ter acesso, muitos alunos que não participaram, pela oficina ter sido ofertada apenas para alguns alunos do 9º ano, com vagas limitada, se mostraram extremamente interessados, perguntando se também iriam participar e se daria oficina nos próximos dias.





Conforme eles terminavam os trabalhos, iam sendo expostos no hall de saída da escola para que os outros alunos pudessem ter acesso, muitos alunos que não participaram, pela oficina ter sido ofertada apenas para alguns alunos do 9º ano, com vagas limitada, se mostraram extremamente interessados, perguntando se também iriam participar e se daria oficina nos próximos dias. Conforme eles terminavam os trabalhos, iam sendo expostos no hall de saída da escola para que os outros alunos pudessem ter acesso, muitos alunos que não participaram, pela oficina ter sido ofertada apenas para alguns alunos do 9º ano, com vagas limitada, se mostraram extremamente interessados, perguntando se também iriam participar e se daria oficina nos próximos dias.

Imagens: Minicurso e oficina

Imagem 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20: Primeiro Encontro: Transgredir Fronteiras Fonte: Denne Santos.....	46
Imagens 21, 22, 23, 24, 25 e 26: Segundo Encontro: Emoções Expansíveis Fonte: Arquivo pessoal e Denne Santos.....	49
Imagens 27, 28, 29, 31 e 32: Terceiro Encontro: Experiência artística no campo Tecnológico..... Fonte: Produção digital por Denne santo e Fotografia por Charline Almeida.	52
Imagens 33, 34, 35, 36, 37 e 38: Quarto Encontro: Construção e Desconstrução na Formação Humana. Fonte: Denne Santos e Arquivo pessoal.....	54
Imagens 39,40, 41, 42, 43, 44 e 45: Quinto Encontro: Essência Artística. Fonte: Charline Almeida, Denne santos e Arquivo pessoal.....	56
Imagens 46, 47, 48, 49, 50, 51 e 52: Oficina Histórias em Quadrinhos e Autobiografismo. Fonte: Arquivo pessoal.....	60
Imagens 53, 54, 55, 56, 57, 58 e 59: Produção dos alunos . Fonte: Arquivo pessoal.....	61

CAPÍTULO IV
ANÁLISE E DISCUSSÃO
DOS DADOS



Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, sendo a subjetividade e o comportamento humano, alguns dos, principais, pilares dessa abordagem, assim o Autobiografismo, como uma técnica metodológica qualitativa no campo das Artes Visuais, pois o desenho, nesse caso, as histórias em quadrinhos, se tornam o objeto de pesquisa central para análise e discussão dos dados, mais especificamente o processo de criação e experimentação propiciados aos acadêmicos/as e alunos/as no campo das Artes Visuais. Portanto, não priorizei rigidez na busca de resultados, como os das abordagens positivistas, mas uma pesquisa que permita fruição, liberdade poética e artística, além de provocar o ato de refletir sobre o cotidiano.

Partindo do objetivo de propiciar experiências na prática artística, no campo de formação docente e escolar, ao analisar e discutir as experiências, durante a criação de HQs autobiográficas e não da técnica, nem da beleza e muito menos de forma profissional, Luciana Germano, descreve de forma mais clara;

"O desenho que nos interessou aqui não é o desenho profissional, nem o desenho científico. Não é também o desenho artístico, de aprendizagem de técnica e de temas das artes visuais, mas um desenho que se quer espontâneo, pessoal, um desenho que se quer (auto) biográfico" (2022, p.62).

Portanto, neste capítulo, serão incluídas minhas impressões, observações e análise dos objetos produzidos no minicurso universitário e na oficina escolar, os quais foram o meio que utilizei para adquirir dados sobre os objetos de pesquisa, após a organização dos materiais coletados. Como já foi exposto, a metodologias, a proposta e a prática de ambos no capítulo anterior, então iniciaremos com as minhas observações sobre o minicurso, durante os 5 dias de atividades.

Os participantes no primeiro dia, ainda estavam presos às concepções tradicionais do que são histórias em quadrinhos, além do receio de compartilhar narrativas de vida. Porém, a partir do segundo dia, demonstraram estarem dispostos e abertos a explorar o mundo das narrativas visuais na perspectiva dos Quadrinhos,. Creio que a proposta do segundo dia, por envolver liberdade criativa, também proporcionou liberdade de diálogos, pois começaram a falar sobre suas histórias de vida.

Aliás, pessoas que convivi durante esses 4 anos e que considero amigos, não tinha ideia de que eu os conhecia tão pouco. É interessante como apenas o simples processo de conhecer alguém, através das suas experiências de vida, proporcionado por uma prática artística e diálogo, é capaz de construir admiração e respeito em tão pouco tempo.

Nos objetos produzidos, nota-se uma desconstrução da concepção do que é uma HQ, principalmente na estética e no conceito, mas principalmente, percebe-se a essência de cada participante nos trabalhos produzidos. Portanto, a sua poética, a subjetividade, conceito, fluidez, liberdade criativa, autonomia e personalidade em cada trabalho.

Ao decorrer dos dias, alguns acadêmicos e acadêmicas, que não estavam inscritos, visitavam a sala em que estávamos e falavam sobre as suas impressões a respeito dos trabalhos que estavam sendo desenvolvidos e de forma natural, também compartilharam suas vivências. Aliás, as conversas durante o processo de criação artística, uma dose de café, uma fatia de bolo e música baixa, foram ações rotineiras durante os dias que se seguiram, com objetivo de criar um ambiente confortável e de confiança para se expressar, pensar, refletir e compartilhar ideias. A prática artística girou em torno da experimentação, pois a arte contemporânea provoca o processo de experimentar, dessa forma criando um quadrinho experimental.

Para ser mais claro, a imagem 16, é um exemplo, dentro dos trabalhos que expressam, exatamente, esse processo de experimentação e reflexão sobre o EU, de cada participante, através do autorretrato. Artistas como Frida Kahlo, pintou autorretratos em quase todas as suas pinturas, Edvard Munch com seu autorretrato no inferno (1903), René Magritte com sua obra O Filho do Homem (1964), também um autorretrato, além de vários, artistas que também desenvolveram obras tomando como referência seu rosto, a si mesmo, portanto, trabalhando com o EU. O ato de pensar no próprio rosto, é um ato de reflexão sobre si, aliás, é uma representação visual da máscara que usamos para nos apresentar ao mundo. "Pense em seu rosto como uma máscara, é isso que ele é, afinal. Uma máscara virada para fora. Usada desde que você nasceu, escrava de seus comandos mentais, vista por todos que você encontra, mas nunca por você" (McCLOUD, 2004, p.34).



Imagem 60: HQ de nanquim em papel-EU
Fonte: Maria da Silva Lopes

Porém, não fizeram de forma realista, buscando o máximo naturalismo, pelo contrário, foi uma prática indo para o *cartuns*, aliás o estilo mais usado nos quadrinhos, como se buscassem dar um significado a sua imagem, várias versões de si, multiplicidade de formas, expressões, mas principalmente, de acentuar a individualidade, demonstrando que são indivíduos, não de forma proposital, mas natural, orgânico.

Também se pode notar um tema central, o qual se repetia nos encontros, porém se manifestavam de forma diferentes, como, por exemplo, o tema família. Uma acadêmica era recorrente nesse tema, seja por lembranças da infância com os primos ou falando dos filhos e paralelamente havia o que abordava temas envolvendo críticas sociais, filosofia e sociologia. Portanto cada um possuía suas próprias inquietações e tema central na vida, que automaticamente, se espelhava no papel. Como se vivêssemos para algo, um desejo o qual almejávamos com todas as forças ou simplesmente sentíamos amor profundo por algo ou alguém, até mesmo a vontade de ser amado.

Já a experiência obtida na oficina, claro que deve ser levado em consideração; local, tempo, idade, conhecimento sobre histórias em quadrinhos, afinidade com a arte e a prática artística, além de outros fatores, portanto, apesar da proposta também girar em torno das histórias em quadrinhos e autobiografismo, sendo o tema da oficina. Os resultados obtidos foram bem diferentes. Nos trabalhos produzidos, pude notar, narrativas visuais descrevendo violência na escola, solidão, indiferença, aspectos depressivos, mas também romance, necessidade de criar histórias, imaginação fértil, liberdade criativa e poética artística.

Apesar da proposta se a construção de HQ autobiográfica, alguns alunos optaram por experimentar outras expressões das artes visuais, como, pintura de céu estrelado, cenas de animações, porém não repreendi, pelo contrário, acredito que acima da proposta do tema, a experimentação artística deve ser incentivada, portanto, "as barreiras existentes desabam e as possibilidades criativas prosperam" (SOUSANIS, 2015, P.82).

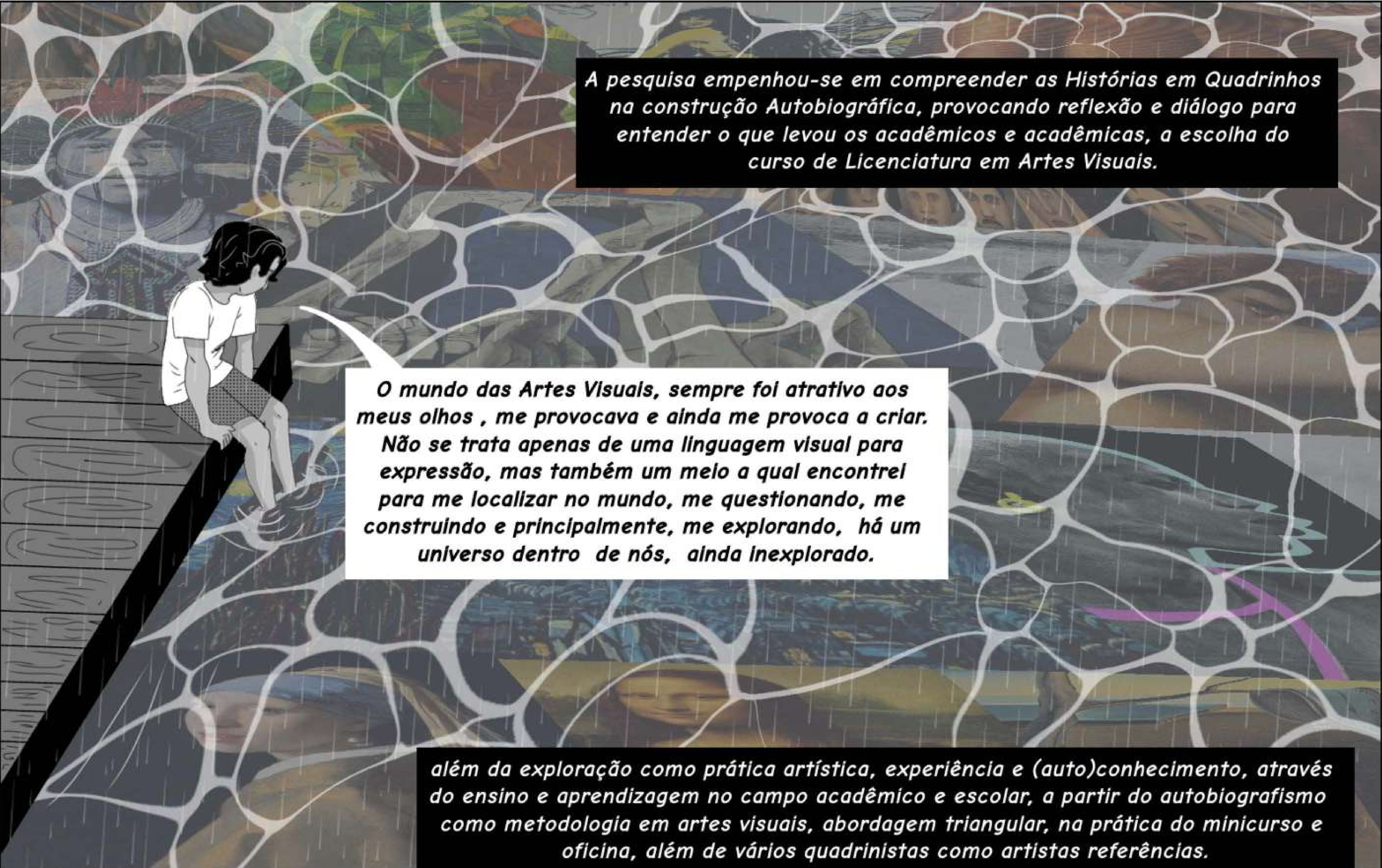
Também pude notar que alguns alunos possuíam dificuldades em se expressarem artisticamente, tendo a ideia, mas não sabendo como colocá-la no papel. No mundo das ideias, que conseguimos acessar via imaginação, mas nem sempre conseguimos trazer para o mundo real. Tive alunos com TDAH e um aluno com perda auditiva, então me esforcei ao máximo para auxiliar esses alunos, pois acima do objeto final produzido e até mesmos desta pesquisa, meu foco era o de proporcionar experiências e incentivar a curiosidade pelo mundo das artes e conhecer esses alunos, essas histórias de vida, por meio de narrativas visuais e diálogos, pois, me trataram muito bem durante meu período na escola, queria retribuir de alguma forma.

Ao terminar a produção visual, eles me apresentavam e de forma automática, sem nem ao mesmo perguntar, eles discorriam sobre seus trabalhos de forma orgulhosa e depois penduravam no hall de entrada da escola para ser exposto aos demais alunos. Deve ser levado em consideração que apesar da oficina ser sobre história de vidas, que automaticamente nos direciona as emoções e afetividade, por fazerem parte da subjetividade humana, não se trata apenas de um "grito da alma", mas é um processo de ensino e aprendizagem com objetivo de provocar reflexão no nos alunos, mas também em mim. Ana Mae Barbosa, descreve que;

Aqueles que defendem a arte na escola meramente para libertar a emoção devem lembrar que podemos aprender muito pouco sobre nossas emoções se não formos capazes de refletir sobre elas. Na educação, o subjetivo, a vida interior e a vida emocional devem progredir, mas não ao acaso. Se a arte não é tratada como um conhecimento, mas somente como um "grito da alma", não estamos oferecendo nem educação cognitiva, nem educação emocional. (2012 ,p.70)

Portanto a diferença entre a oficina e o minicurso, não está apenas nas propostas e no tempo, mas principalmente nos participantes, enquanto os alunos estavam construindo o seu repertório, através do ato de experimentação nas práticas artísticas, como algo novo para eles e até mesmo desenvolvimento técnicas. Os acadêmicos já possuíam um repertório no meio das Artes Visuais e também já possuíam ferramentas técnicas. Portanto podemos dizer que os alunos estavam construindo repertório e os acadêmicos estavam expandindo seus repertórios, citando novamente a autora Anamelia Bueno Buoro (1996) que descreve sobre esse ato, como já foi abordado no capítulo 1, baseado nas ideias de Vigotsky.



A person with dark hair, wearing a white t-shirt and a patterned skirt, is sitting on a dark ledge. The background is a wall covered in a dense, overlapping pattern of faces, each with different expressions and colors. The overall style is artistic and somewhat abstract.

A pesquisa empenhou-se em compreender as Histórias em Quadrinhos na construção Autobiográfica, provocando reflexão e diálogo para entender o que levou os acadêmicos e acadêmicas, a escolha do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

O mundo das Artes Visuais, sempre foi atrativo aos meus olhos , me provocava e ainda me provoca a criar. Não se trata apenas de uma linguagem visual para expressão, mas também um meio a qual encontrel para me localizar no mundo, me questionando, me construindo e principalmente, me explorando, há um universo dentro de nós, ainda inexplorado.

além da exploração como prática artística, experiência e (auto)conhecimento, através do ensino e aprendizagem no campo acadêmico e escolar, a partir do autobiografismo como metodologia em artes visuais, abordagem triangular, na prática do minicurso e oficina, além de vários quadrinistas como artistas referências.

A proposta da pesquisa acima de tudo é uma provocação: olhe para dentro de si o que você vê?

O que eu vejo?

Quem eu sou?

Qual o impacto da Artes visuais na minha vida?

Qual o meu objetivo?

Quais são os meus desejos?

Olhe um pouco mais a fundo. Me diga. O que você vê?

para que serve a Arte?

Aos 6 anos, meu primeiro animal de estimação morreu, minha mãe dizê que ele foi para o céu dos peixes. Me perguntava, porque ele me trocou pelo céu dos peixes?



O que havia lá que eu não poderia dar a ele?

Liberdade?

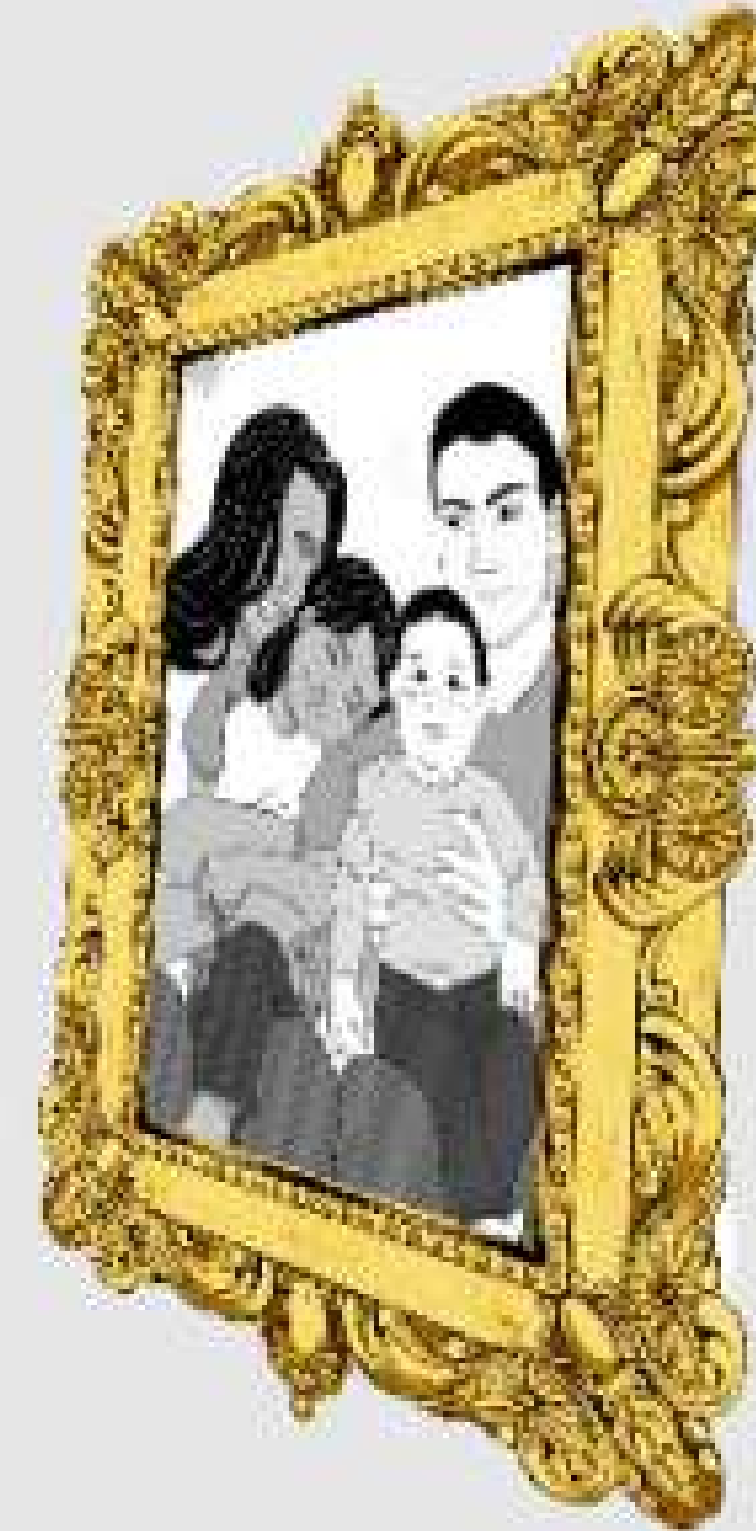
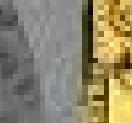


Lembranças emolduradas e esquecidas.




Em sequencia, esperando para serem lembradas ou esquecidas definitivamente.

Um corredor cheio de sentimentos, momentos, experiências e lapsos. O Lugar mais valioso da nossa mente é também o mais perigoso.



Somos como um museu, com várias obras expostas, mas somente uma pessoa pode entrar, o dono das memórias.


Mas podemos externar, através das artes visuais.



*Tantos momentos esquecidos, lembrados,
alegres, traumáticos...*



Mas, há algo além das memórias.



Com isso, a hipótese do trabalho de criar histórias em quadrinhos no campo autobiográfico, provoca o ato de refletir sobre sua própria vida, visitando as memórias e a forma com que elas atuam na construção do indivíduo. Se demonstrou positiva, pois, os participantes mergulharam neles mesmo, sem medo de experimentar e sem medo de não obter as respostas desejadas. Portanto, indo além, das memórias.



preciso alcançar.

Mas...



O que isso significa?

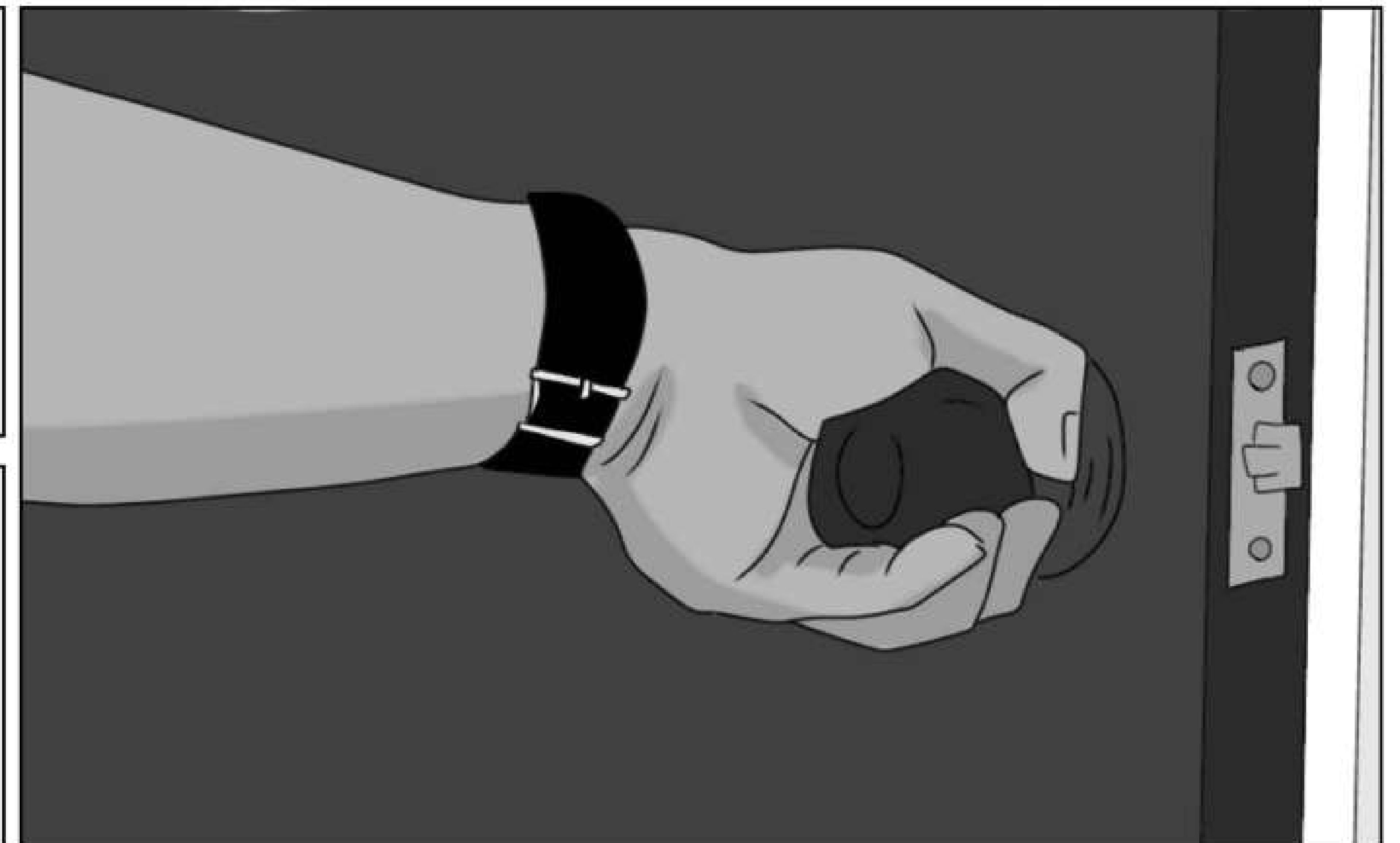


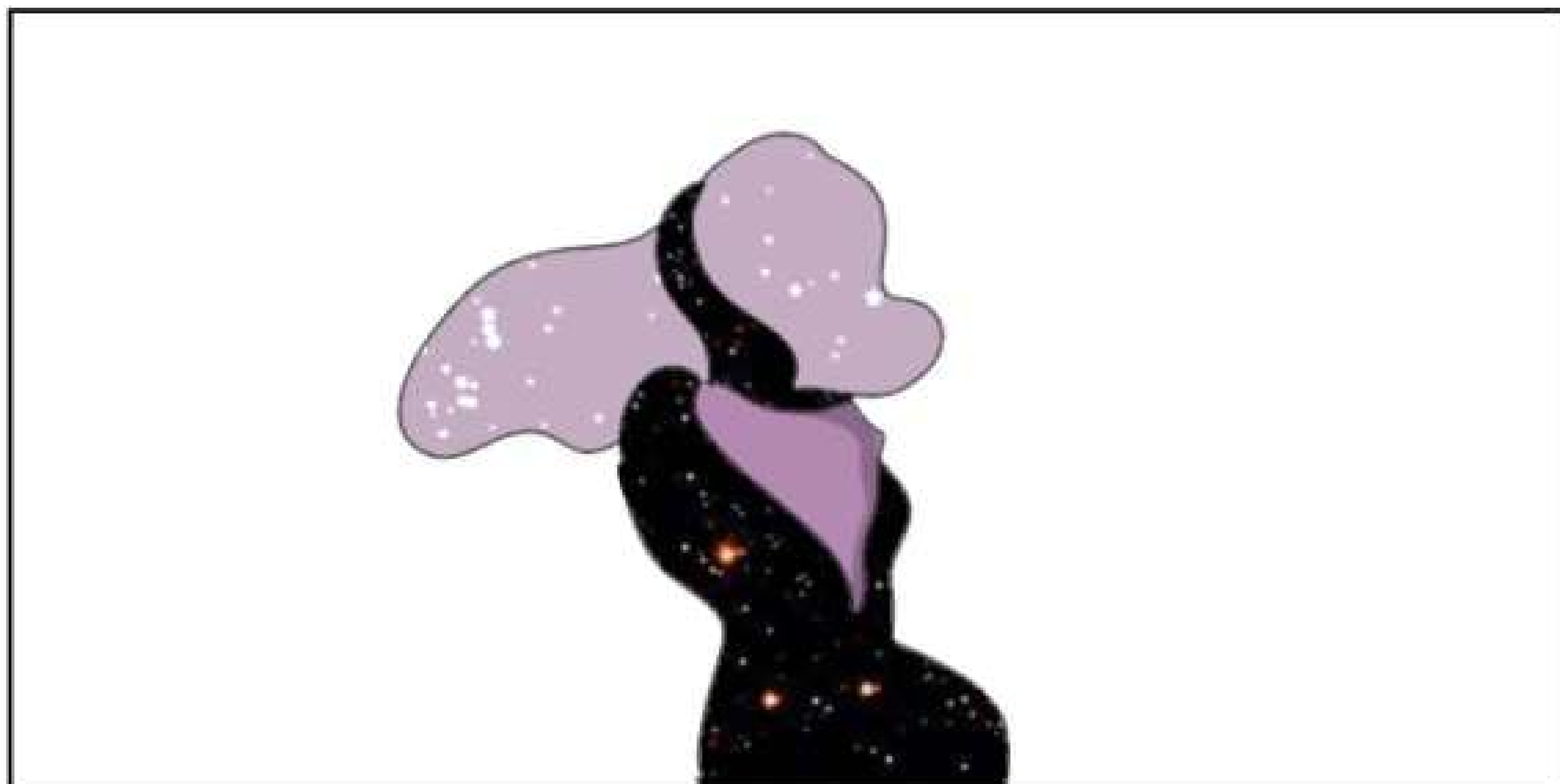
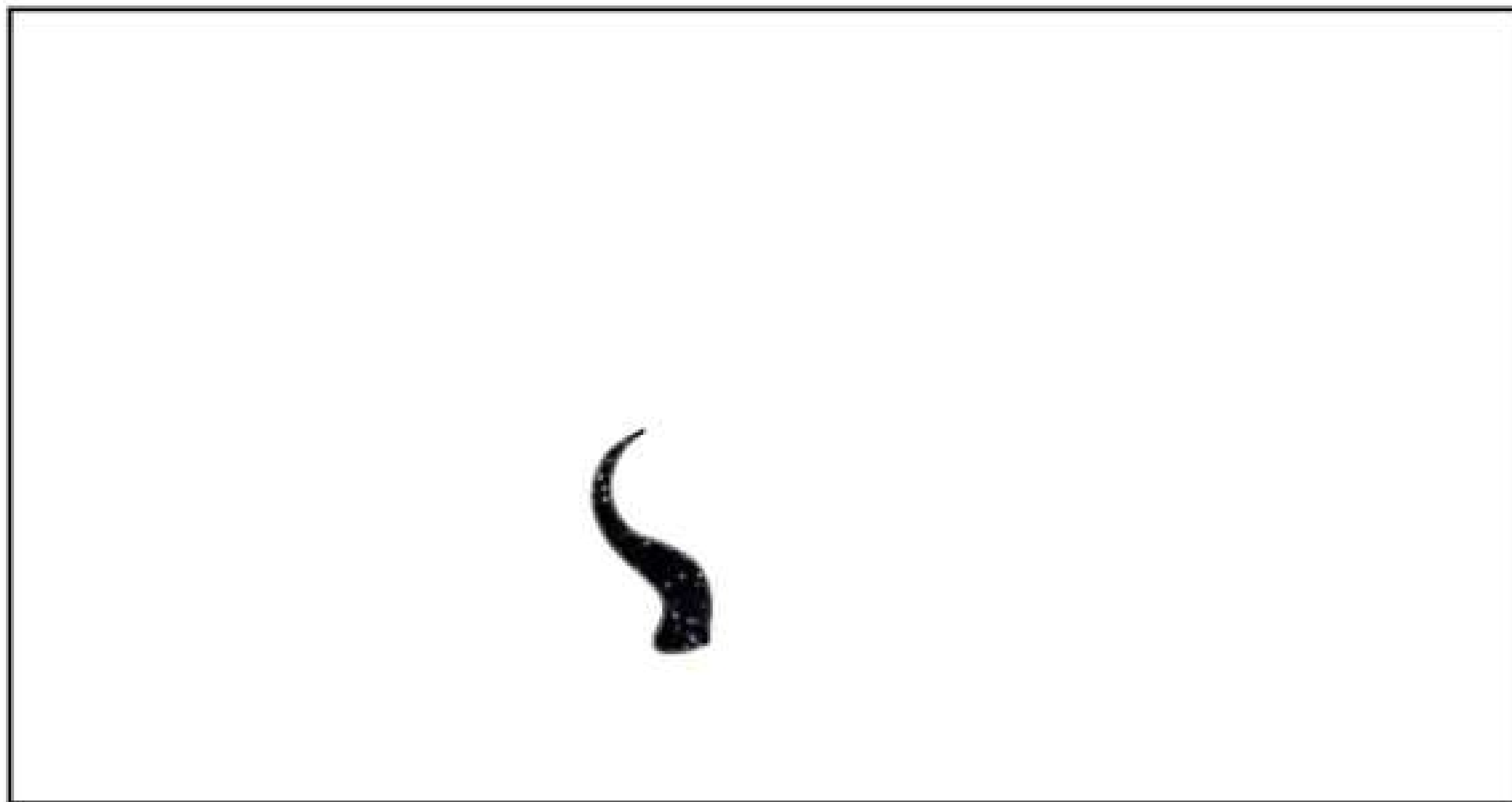
Não tem nada.



somente o branco.

o vazio.





Haamm???

É do nada que nasce a
Imaginação.

A folha em branco
ganha vida.

E assim externam as suas
vontades, desejos,
sentimentos e memórias.

Quem é você

Imaginação?

Estou em todo lugar.



Sou a capacidade humana de retrata, através da representação, sou uma essência natural e primordial que sempre esteve e sempre estarei com a humanidade.

usada de formas diferentes, em uns mais fraca, em outros mais forte, mas sempre presente.

Estímulo os avanços da humanidade.

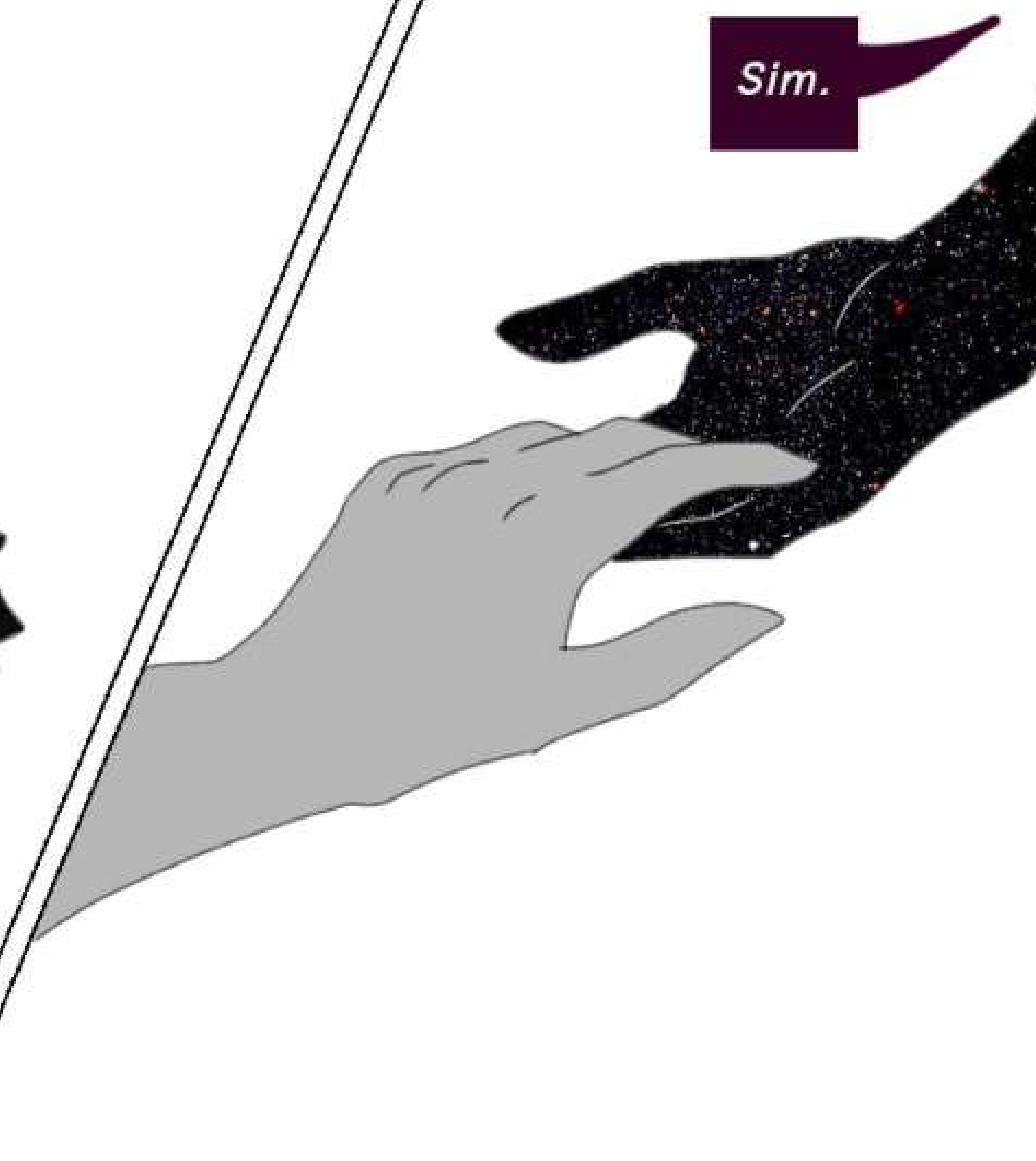


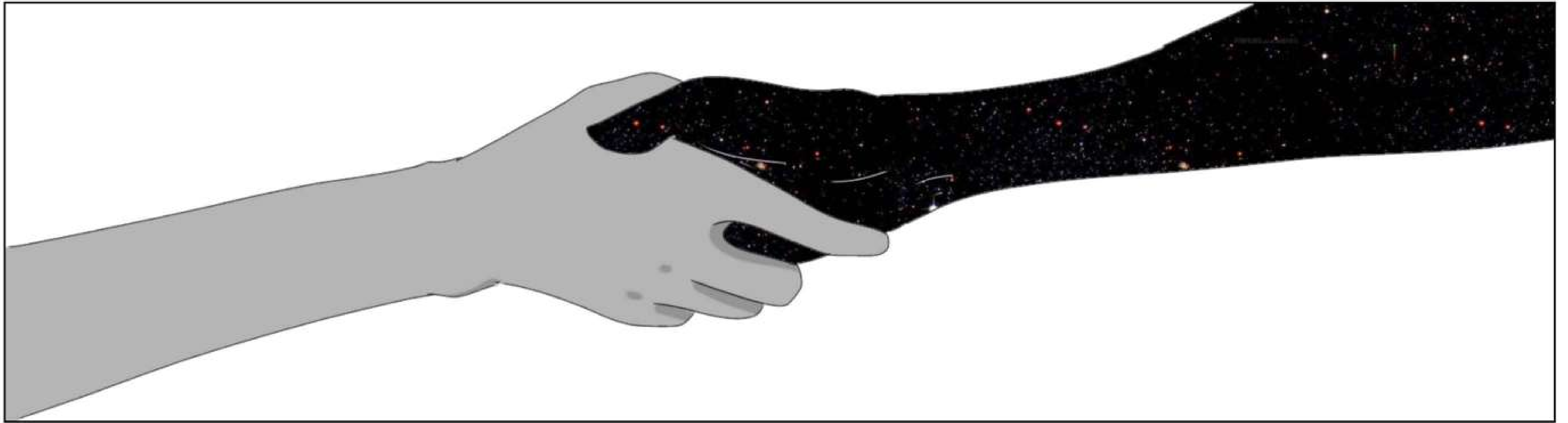
Sou indispensável nas Artes visuais, pois é através de mim que nasce a Criação.

veja.

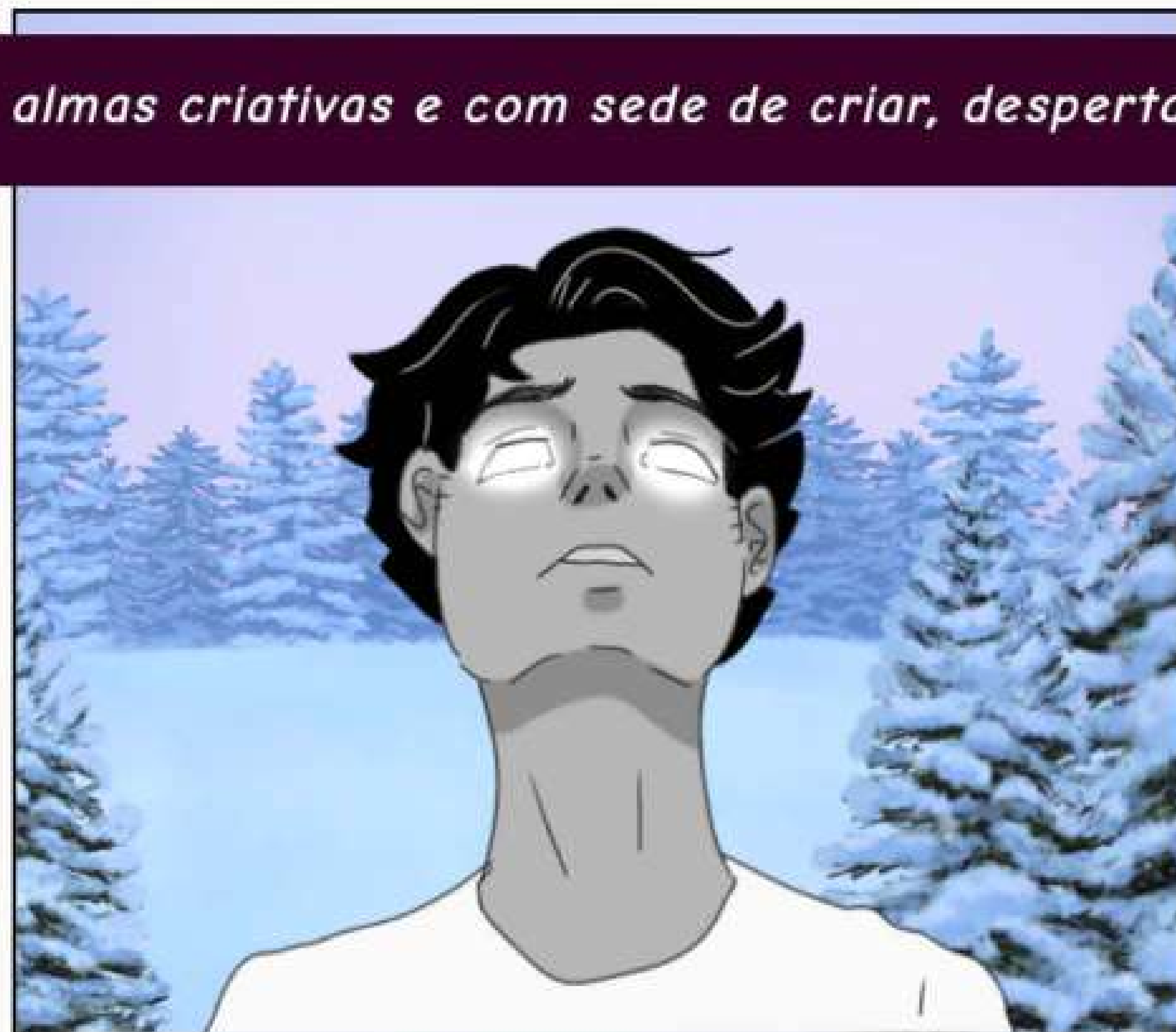
Vê?

Sim.





Através de mim. As almas criativas e com sede de criar, despertam o seu potencial



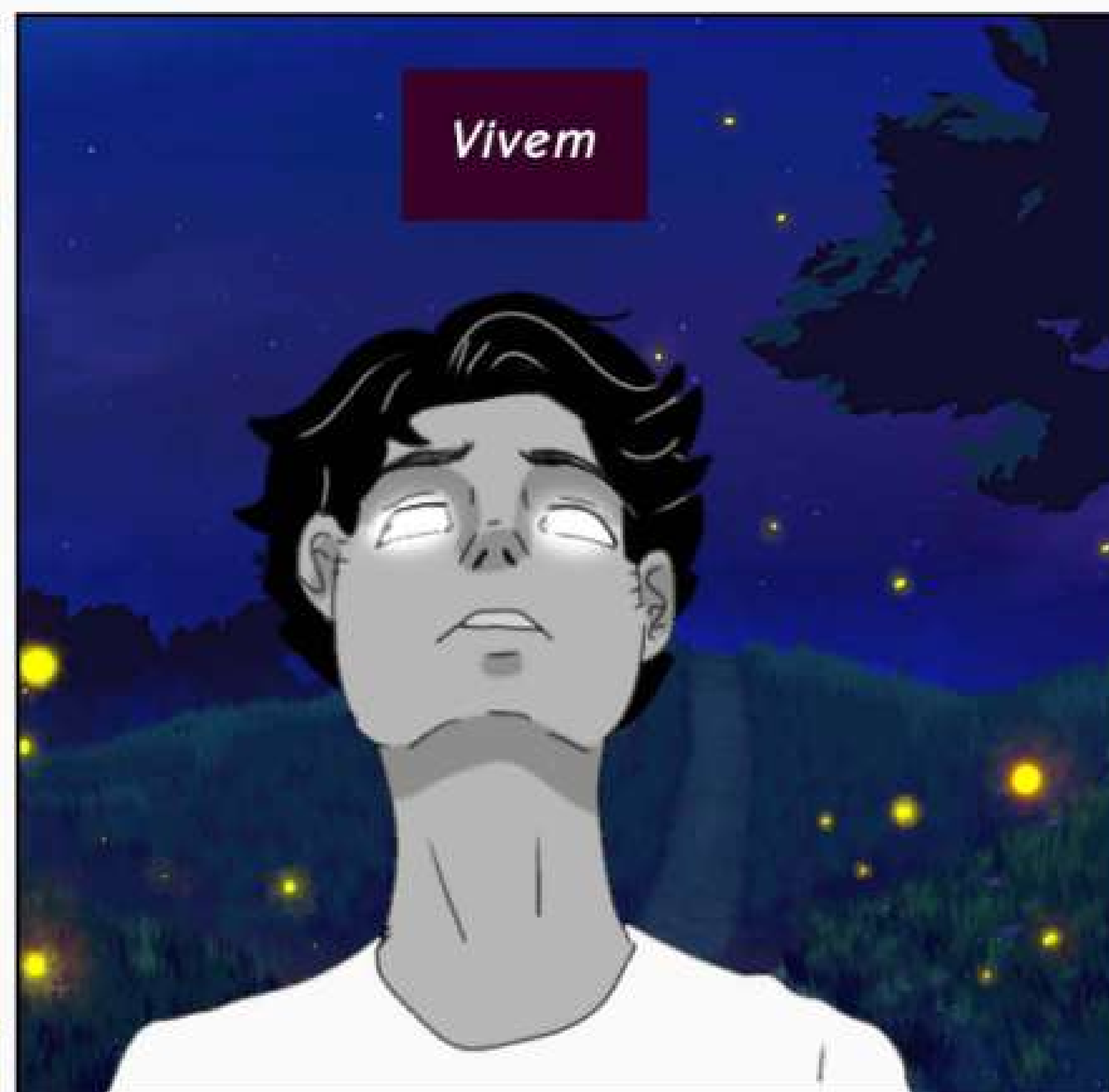
Criam mundos.

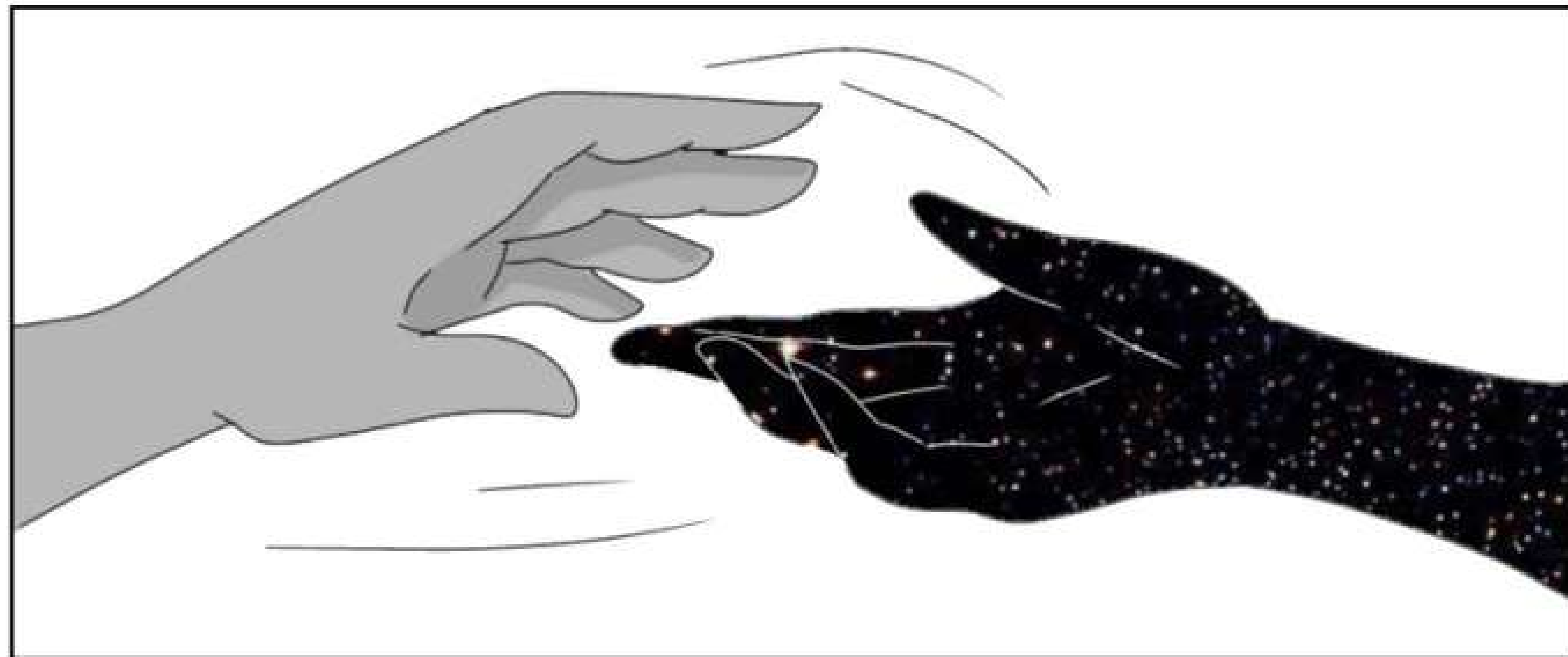


Exploram o desconhecidos



Vivem



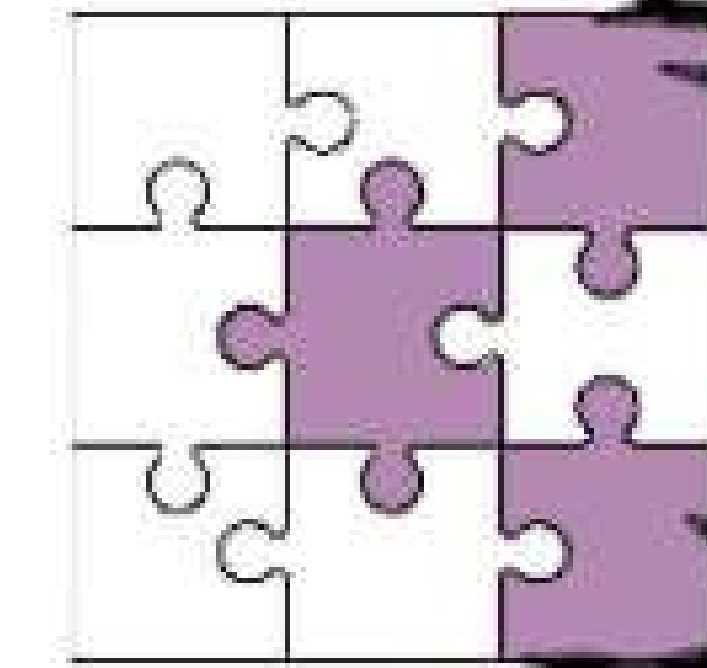


Sou um refúgio.



Como você faz parte das memórias?

As memórias não são puras, quando os humanos lembram ou refletem sobre elas, eles automaticamente, as recriam.



Estar faltando uma pequena parte e é nessa parte eu sou inserida.

Serge Doubrovsky chama esse ato de autoficção em 1917.



A imaginação na construção de Histórias em Quadrinhos, vai muito além de apenas criar algo novo.

Na verdade se cria um reflexo da sociedade ou de si, baseado nos seus conhecimentos, vivências, posições políticas e ideológicas.

Chris Claremont e Brent Anderson, foram os responsáveis pela HQ, Deus Ama, O Homem Mata, a qual deixa evidente a analogia ao preconceito, perseguindo os que eles consideram "diferentes". Pela sua...

Religião

Nacionalidade

cor

gênero e sexualidade.

As Histórias em Quadrinhos, assim como, a Artes de forma geral, sempre estão ligadas ao contexto local e temporal.

X-men é uma analogia ao preconceito, intolerância e hipocrisia.

Sendo um espelho da realidade, porém através de mim.



*Há muito mais entre a imaginação,
memória e criação do que você possa
imaginar.*

*Não sou a
Imaginação, sou
uma representação
bidimensional,
imaginada e criada.
Portanto sou um
fruto da imaginação,
assim como tudo
nessa imagem.*

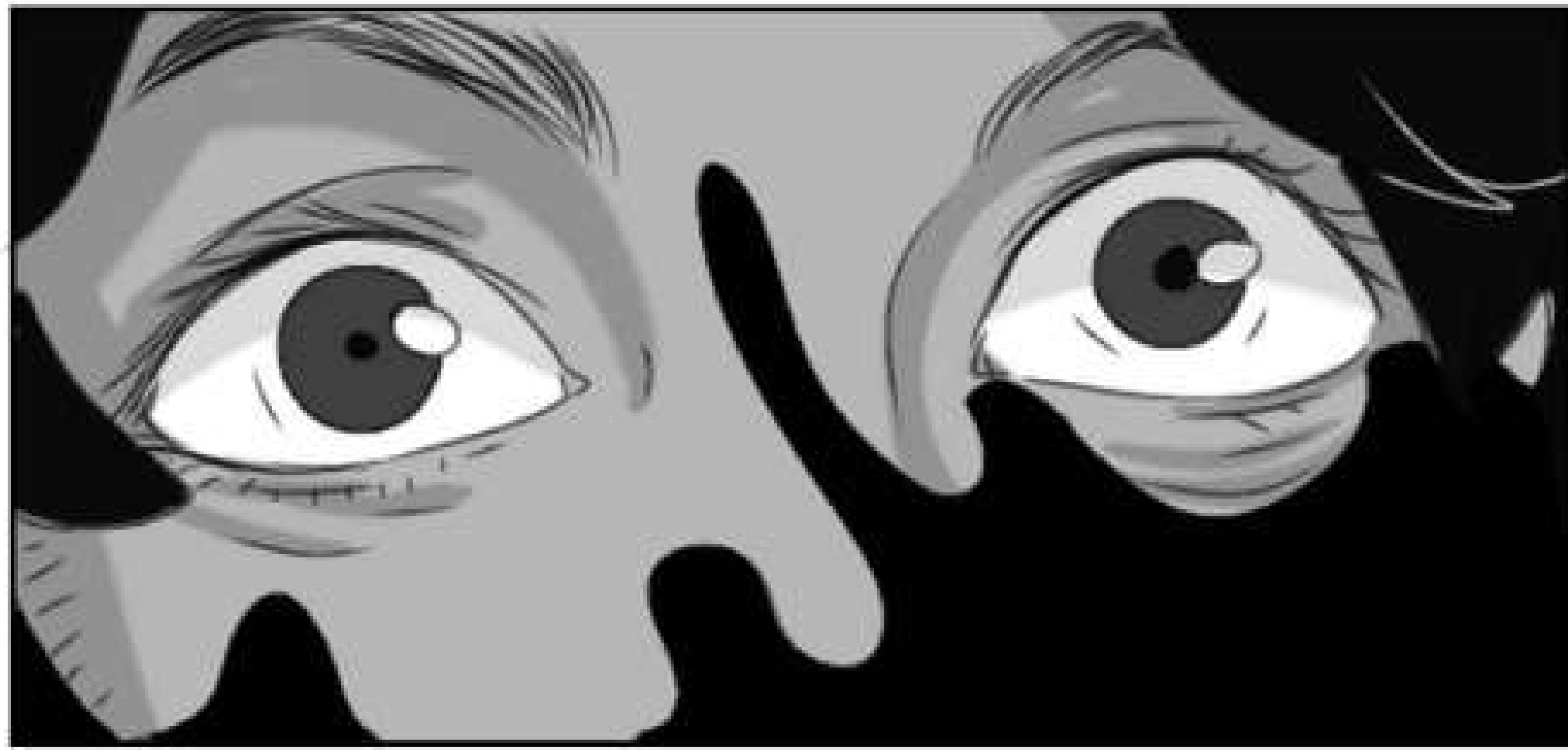
Tudo estar ligado.



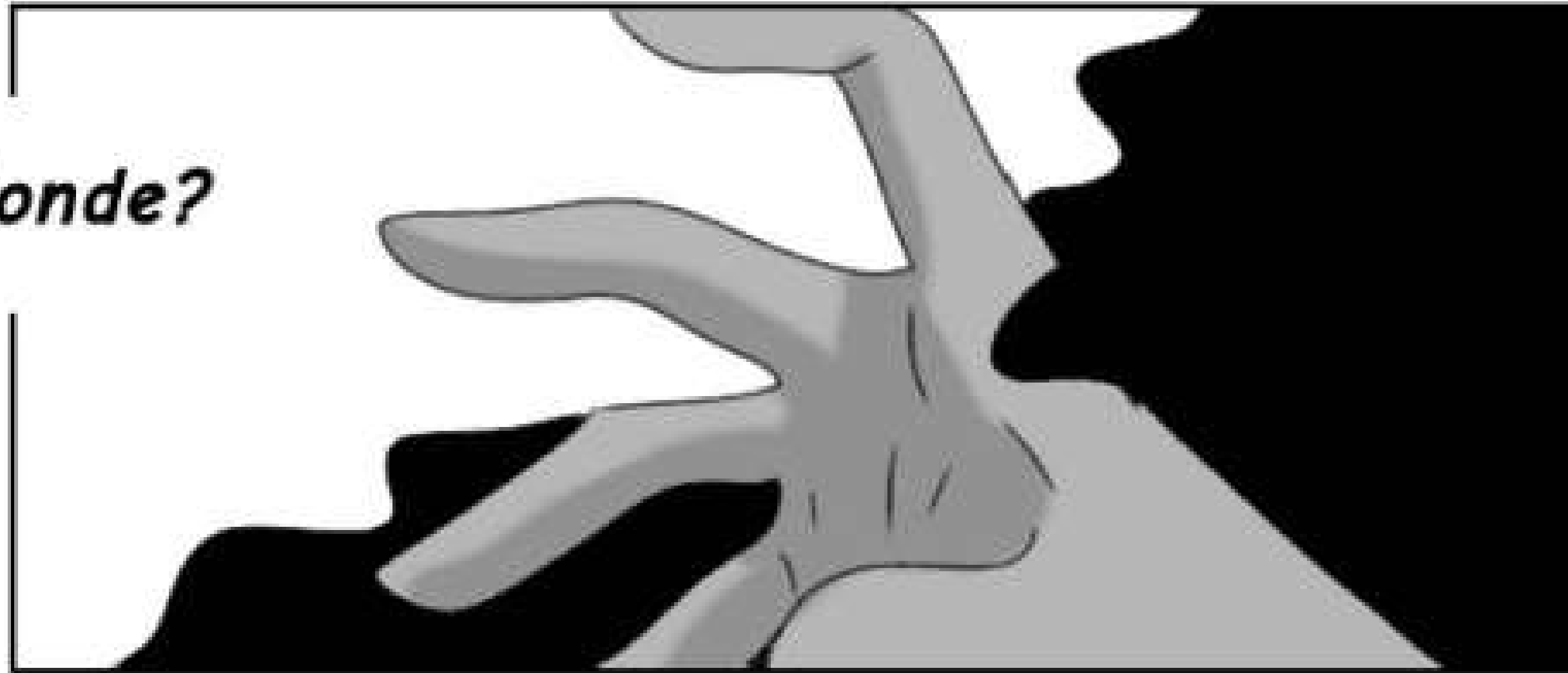
O que você vai fazer?

*Você precisa conhecer aonde
as ideias ganham vida.*





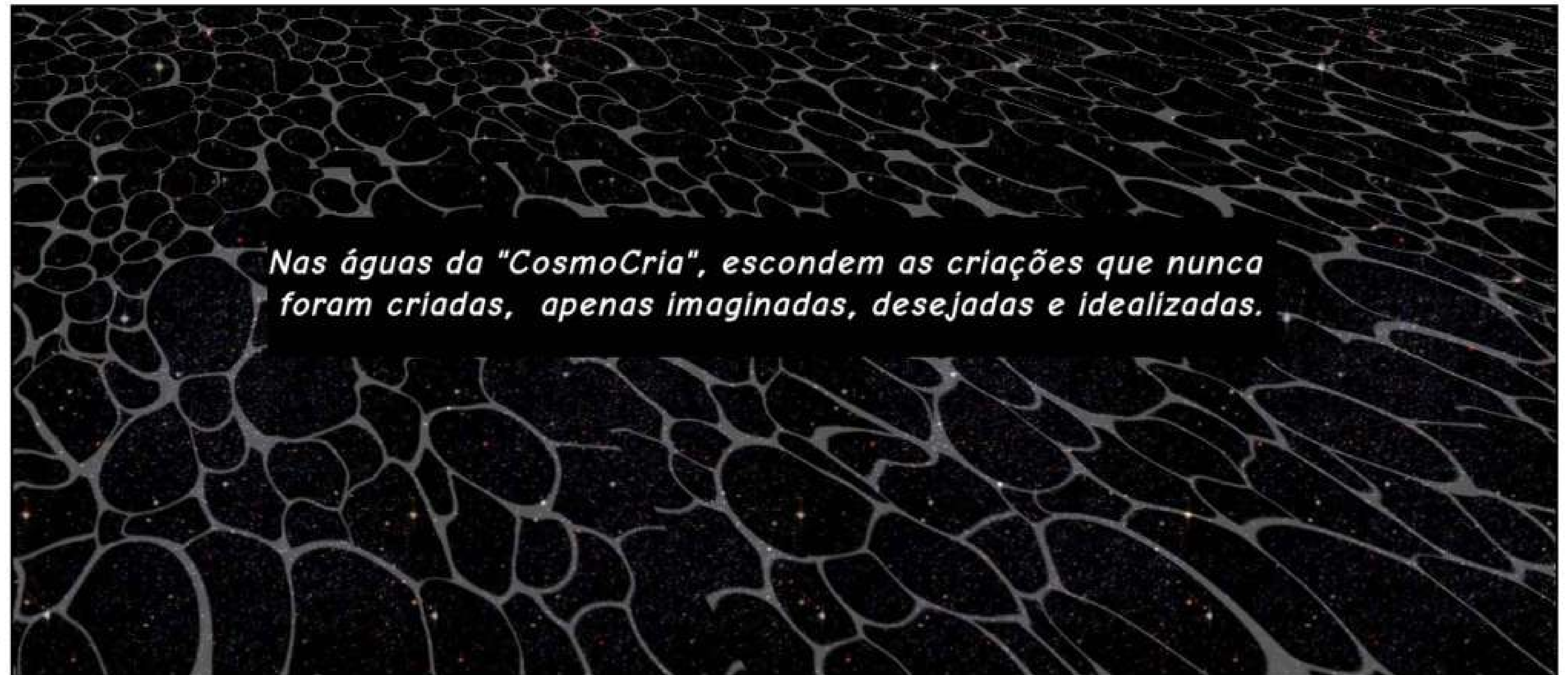
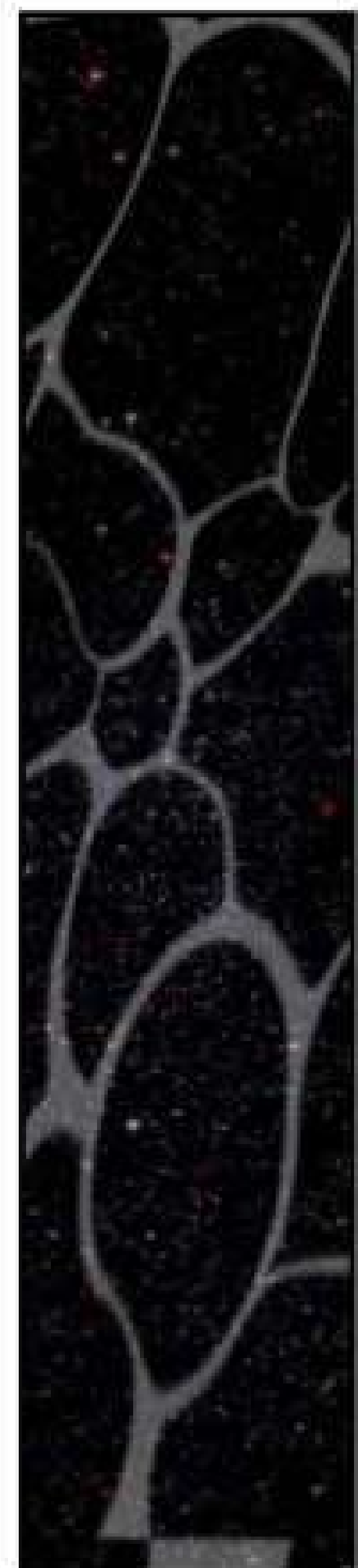
Aonde?

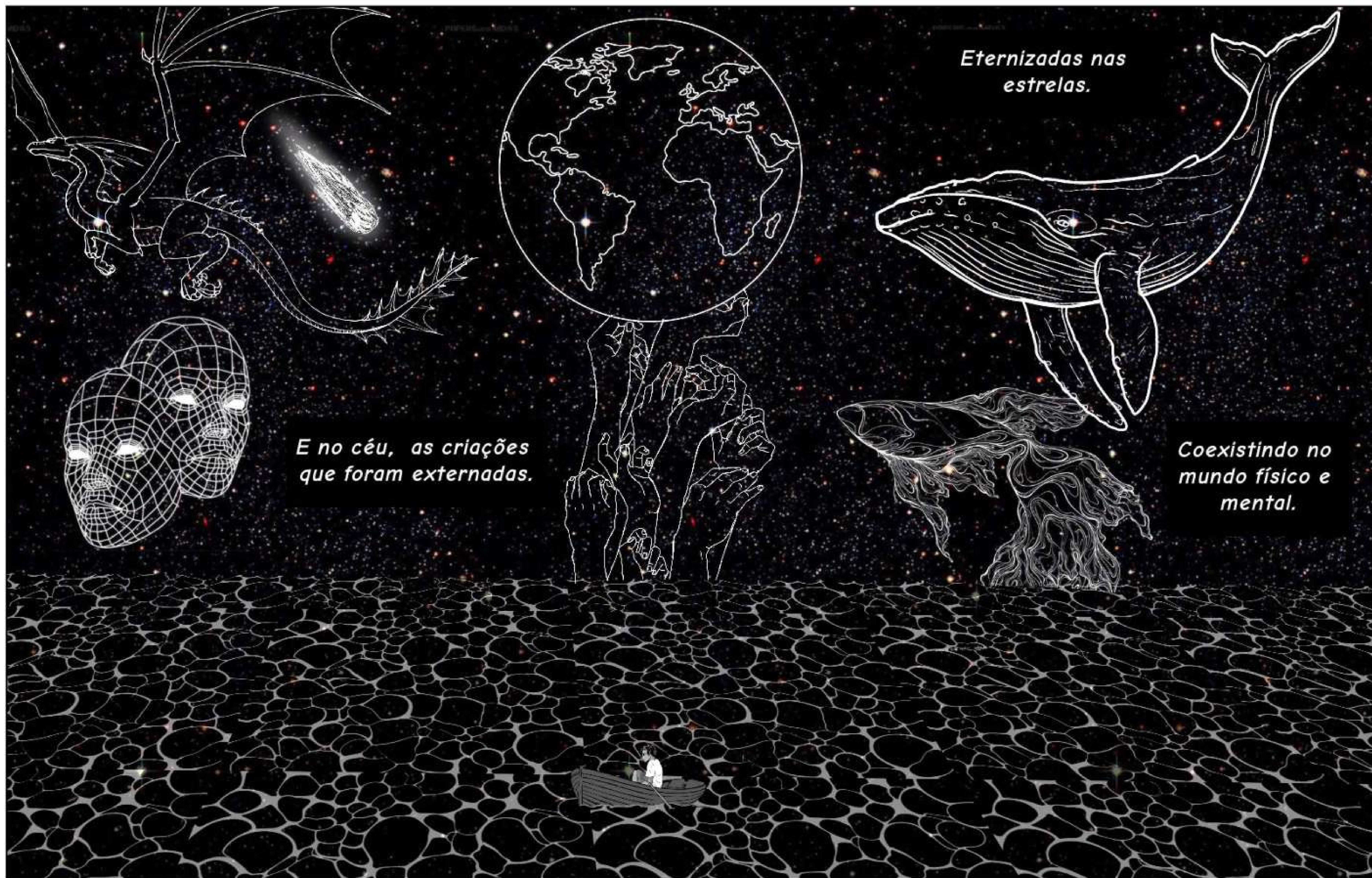


"CosmoCria"










*Eternizadas nas
estrelas.*

*E no céu, as criações
que foram externadas.*

*Coexistindo no
mundo físico e
mental.*




Ao retornar ao nosso ponto de partida; Como propiciar experiências artísticas contemporâneas, para licenciandos/as de Artes Visuais (UNIFAP) e estudantes, a partir das HQs tomando como referência a autobiografia?



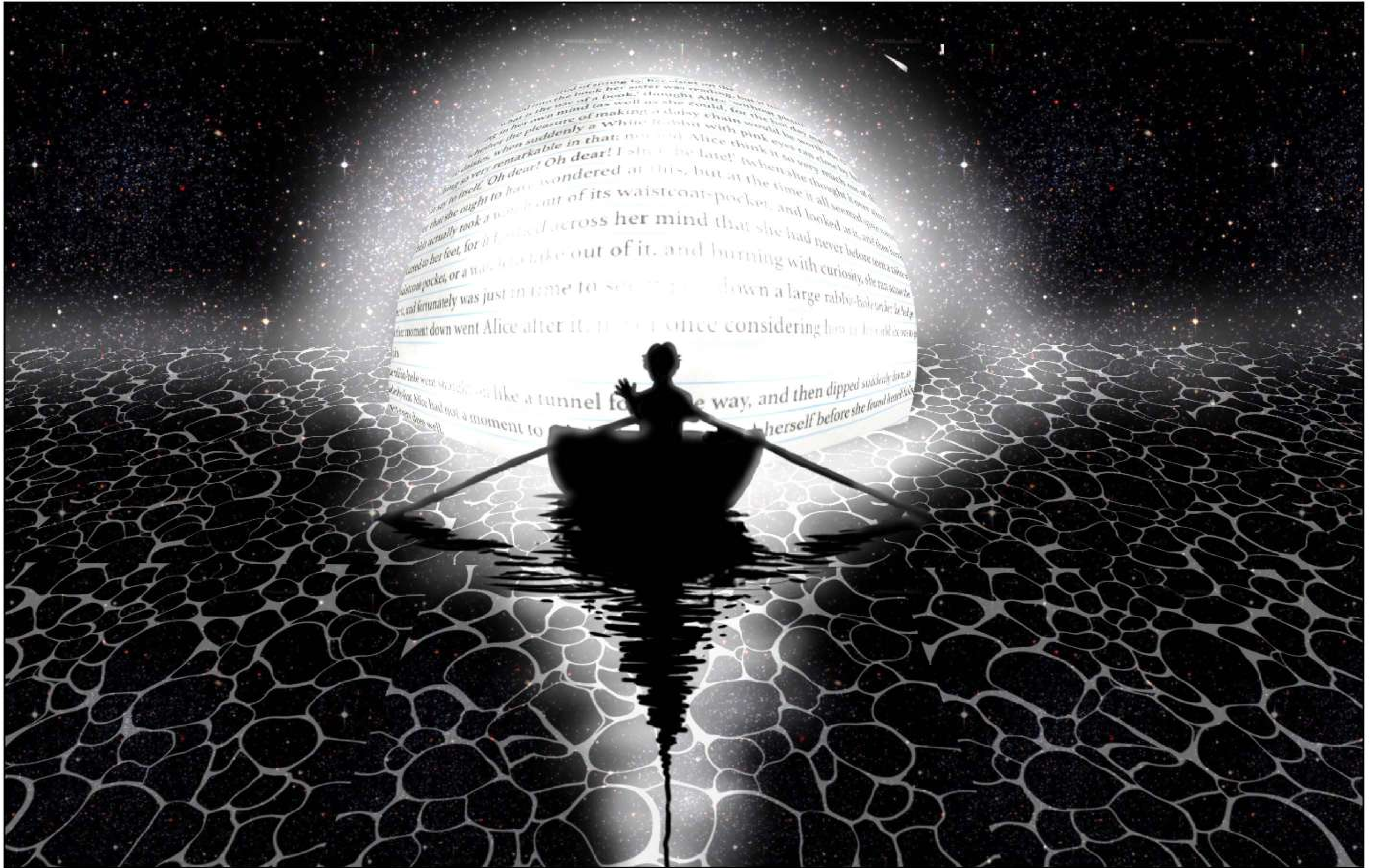
Esse problema sempre esteve no campo da subjetividade e experimentação, pois o ato da reflexão acontece, independente da nossa vontade, a partir do momento em que nossa mente sofre um estímulo, nesse caso, construção de HQ autobiográfica. Então recordamos, assim se cria o processo poético sobre essas memórias, recordações e pequenos lapsos do passado, que influencia diretamente no presente.

Esta pesquisa não é o fim, nem foi o começo, há um universo a ser explorado

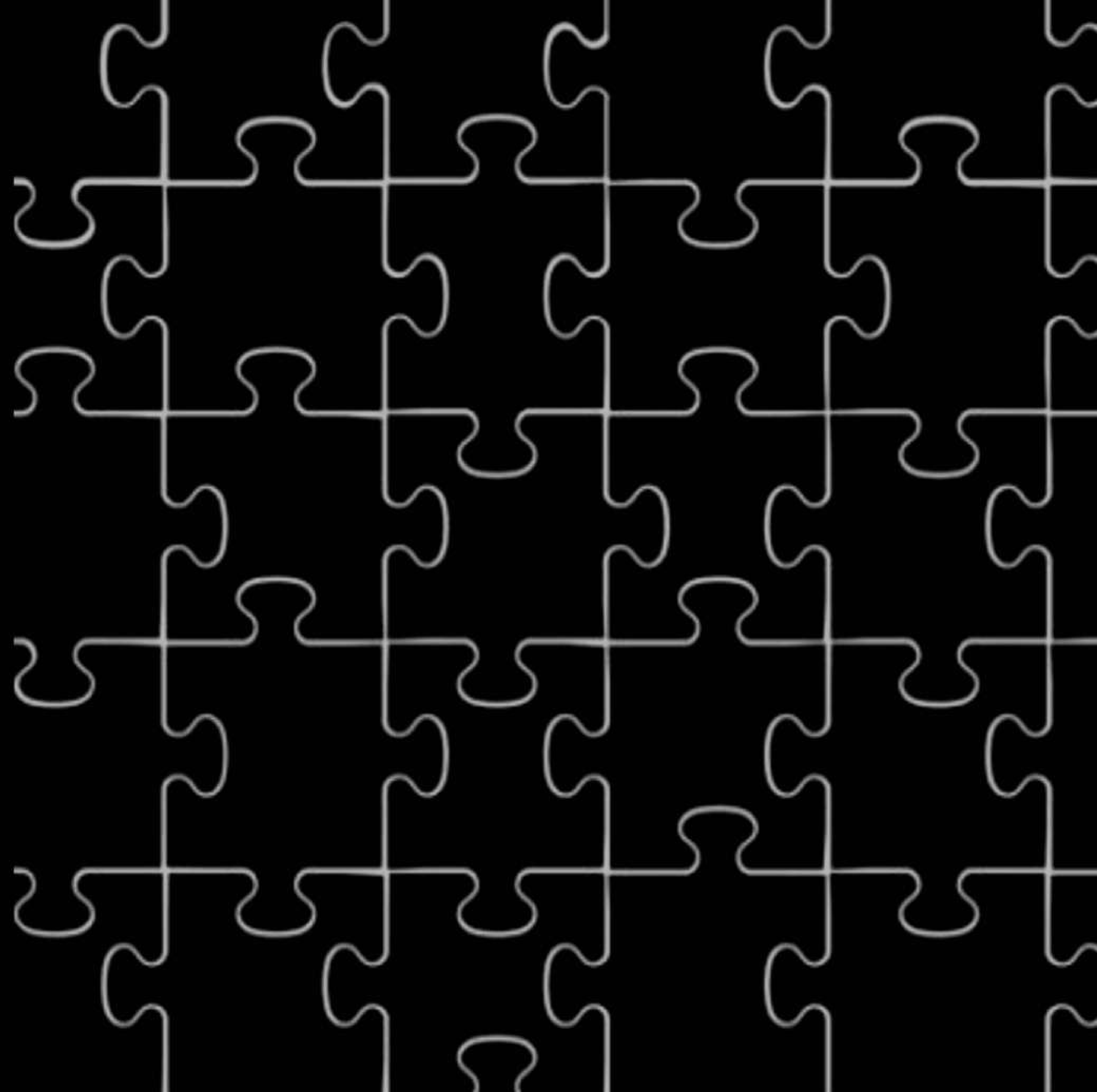
Histórias em Quadrinhos, Autobiografismo, imaginação e criação possui vastas possibilidades de investigação.



*Não se trata de achar respostas, mas
explorar, investigar, criar, viver,
experimental e compartilhar.*



BIBLIOGRÁFIA



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRÃO, D.; GOMES, N. DOS S. Quadrinhos: arte contemporânea?. **Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaio**, v. 2, n. 25, p. 213-225, 14 dez. 2015.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**: Petrópolis: Vozes, 1975.
- ARFUCH, L. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Tradução Paloma Vidal. Rio de Janeiro: Eduerj, 2010.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte Educação e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2012
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 2007
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**: anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Perspectiva LTDA, 1991.
- BEST, David. **A racionalidade do sentimento**: o papel das artes na educação. Portugal: Porto Codex, 1996.
- BUORO, Anamelia Bueno. **O Olhar em Construção**: Uma experiência de ensino e aprendizagem da arte na escola. São Paulo: Cortez, 1996.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional. Lei nº. 9.324, de 20 de dezembro de 1996**. Brasília, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/ SEB, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. **RESUMO TÉCNICO DO ESTADO DO AMAPÁ CENSO ESCOLAR DA EDUCAÇÃO BÁSICA 2021**. Brasília: MEC/ INEP, 2022.
- CURY, Augusto. **Pais brilhantes, professores fascinantes**. São Paulo: Sextante, 2018.
- DIDI-HUBERMAN, G. Quando as imagens tocam o real. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, [S. l.], p.05 de nov. de 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 7 abr. 2023.
- DIAS, IRWIN, (Org). **Pesquisa educacional baseada em artes, A/R/Tografia**. Editora, UFSM, 2013.
- FINGEROTH, Danny. **A espetacular vida de Stan Lee**. 1,Ed. Agir, 2021.

GERMANO, Luciane, **Autobiografismo**: Desenho infantil e biografização. Curitiba: Editora CRV, 2021.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Tradução: Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

ISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins , 2010.

JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964**. Companhia das Letras, 2004.

LEOTE, Rosangela. **ArteCiênciaArte**: São Paulo:Unesp, 2015.

UYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Bra-siliense, 1985.

PEREIRA, José Matias. **Manual de metodologia da pesquisa científica**. 4,ed. São Paulo: Atlas, 2018.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2004

MENDONÇA, João Marcos. **O ensino da arte e a produção de histórias em quadrinhos no ensino fundamental**. Tese (Mestrado em Educação)- Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 137. 2006.

MISAKI, Júnior. **Quadrinizado nas aulas de arte** : De: Professor Para: Professor. Rio Grande do Norte: SISBI, 2020.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros, Mascarados e o significado de ser humano na era dos Super-Heróis. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Pensamentos-Cultrix, 2012.

RAHDER, Maria Beatriz Furtado. **Imagem**: estética moderna & pós-moderna. 7, ed. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica Do Rio, 2000.

SEIDEL, Marisa Frohlich. **Arte Contemporânea: Arte e Vida**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Ano, 01, Vol. 07, p. 52-62. Agosto de 2016. ISSN:2448-0959.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. 5, Ed. Mediação, 2009.

TAVARES, Fábio. **Histórias em Quadrinhos no ensino de Artes Visuais**. 3, ed. Paraíba: Marca de Fantasia. 2021.

VALLE, A. . História em quadrinhos e História da Arte: diálogos temáticos e metodológicos. **ArtCultura**, [S. l.], v. 21, n. 39, p. 9–23, 2019. DOI: 10.14393/artc-v21-n39-2019-52023. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/52023>. Acesso em: 8 abr. 2023.

VILAS BOAS, Sergio. **Biografias & biógrafos: jornalismo sobre personagens**. Summus Editorial, 1990.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Aguiar, José. **A infância do Brasil**. São Paulo: Nemo, 2022.

AHMED, Saladin. **Miles Morales: Homem-Aranha Vol.1: Direto do Brooklyn**. São Paulo: Panini, 2019.

CHABOURÉ, Christophe. **Solitário**. Tradução: Pedro Bouça. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2019.

DELICADO, Federico. **1 real**. São Paulo: Pulo do Gato, 2014.

DINI, Paul. **Noite de Trevas: Uma história real do Batman**. São Paulo: Panini, 2017.

EISNER, Will. **No Coração da Tempestade**. São Paulo: Abril, 1996.

EISNER, Will. **Um contrato com Deus e outras histórias de cordiço**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

GENDRY-KIM, Keum Suk. **Gramma**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2020.

GUZZELLI, Eloar. **Grande Sertão veredas: Graphic Novel**. São Paulo: Globo Livros graphics, 2016.

JONGH, Aimée. **A sala de espera da Europa: Uma história de refugiados**. Tradução: Andressa Lelli. São Paulo: Coranrad, 2022.

MATTEUZZI, Francesco. **Banksy: A Graphic Novel**. 1,Ed: Prestel Publishing, 2022.

POWERPAOLA. **Todas as bicicletas que eu tive**. Tradução: Nicolás Llano Linares. Lote 45, 2022.

REVIATI, Davide. **Cuspa três vezes**. Tradução: Rogério Campos. São Paulo: Veneta, 2022.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2007.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: A história de um sobrevivente**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

THOMPSON, Craig. **Retalhos: Um romance ilustrado**. tradução: Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na cia, 2009.

TOMINE, Adrian. **A solidão de um quadrinho sem fim**. Tradução: Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2020.

TOULMÉ, Fabien. **Não era você que eu esperava**. Tradução: Fernando Scheibe. São Paulo: Nemo. 2017