



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG**  
**INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA:  
A PRODUÇÃO DE SENTIDOS E VALORES ETICO-ESTÉTICOS**

Luciano Soares Lima

Orientadora: Elisabeth Brandão Schmidt  
Coorientador: Cláudio Tarouco de Azevedo



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: A PRODUÇÃO DE  
SENTIDOS E VALORES ETICO-ESTÉTICOS**

LUCIANO SOARES LIMA

RIO GRANDE  
2018

LUCIANO SOARES LIMA

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: A PRODUÇÃO DE SENTIDOS E VALORES ETICO-ESTÉTICOS**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Instituto de Educação da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Elisabeth Brandão Schmidt

Coorientador: Prof. Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo

RIO GRANDE  
2018

Ficha catalográfica

L732h

Lima, Luciano Soares.

Histórias em quadrinhos na educação básica: a produção de sentidos e valores etico-estéticos / Luciano Soares Lima. – 2018. 192 p.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rio Grande/RS, 2018.

Orientadora: Dra. Elisabeth Brandão Schmidt.

Coorientador: Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo.

1. Educação 2. História em quadrinhos 3. Valores etico-estéticos  
I. Schmidt, Elisabeth Brandão II. Azevedo, Cláudio Tarouco de  
III. Título.

CDU 37

Dedico esse trabalho a Cláudia, minha esposa, pelo companheirismo, pela amizade, pelo amor.  
A sua dedicação como professora, seja lecionando ou desenvolvendo atividades na escola, é uma inspiração para mim.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha orientadora, Elisabeth Brandão Schmidt, e meu coorientador, Cláudio Tarouco de Azevedo, pelo carinho, afeto, parceria e constante incentivo, além de todos os ensinamentos que me ajudaram a delinear o caminho da pesquisa. Muito mais do que professores exemplares, são amigos queridos que espero manter sempre próximos em minhas vivências. Não há palavras para expressar o quanto sou grato a vocês.

Agradeço aos meus pais, irmãos e familiares pelas palavras e gestos de apoio. Não posso deixar de agradecer também algumas amigas, como a Ana Carolina Zdradek e a Larissa Kras, pelas conversas e contribuições durante o desenvolvimento da pesquisa. Além delas, agradeço aos amigos Alisson Afonso e Everton Cosme pelas aventuras gráficas que tanto contribuíram para que o desenho, a arte, fosse algo sempre presente.

Não posso deixar de agradecer os professores do curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, principalmente as professoras Marlen, Ivana e Rita Rache. Agradeço também ao grupo de pesquisa CEAMECIM e a coordenação, docentes e técnicos do Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGEDU da mesma universidade.

Um agradecimento especial para o grupo de estudantes da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Manoel Martins Mano, que participaram das oficinas e tornaram a realização desse trabalho possível. Agradeço também à direção, técnicos, professores e demais funcionários da mesma escola pela acolhida e colaboração.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pelo apoio financeiro concedido através da bolsa de mestrado.

Meu último agradecimento é destinado a meus filhos, Arthur e Helena, e a minha esposa, Cláudia, por estarem sempre ao meu lado. Amo vocês!

## RESUMO

Torna-se imperativo que os processos educativos contemplem questões relacionadas a valores ético-estéticos que possibilitem questionamentos e tomadas de posição com relação à importância de uma vida pautada pela boa convivência entre humanos e demais seres do planeta. Esta pesquisa investigou como as histórias em quadrinhos (HQs) podem potencializar o desenvolvimento desses valores na Educação Básica. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, na qual a metodologia que conduziu o fazer científico alinha-se aos pressupostos da pesquisa participante e da a/r/tografia. Esta última foi utilizada para a análise dos dados de pesquisa que foram produzidos no contexto de oficinas teórico-práticas de criação de HQs junto a uma turma do quinto ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Manoel Martins Mano, no município do Rio Grande, RS. As quais foram estruturadas da seguinte forma: manipulação de materiais de desenho, teorização de valores e das HQs, leitura denotativa e conotativa de páginas de HQs e produção de quadrinhos. Foi utilizado um *sketchbook*, como um diário de bordo individual (pesquisador e participantes) para produção dos dados. Foi realizada uma leitura crítica das escritas produzidas pelos estudantes em seus *sketchbooks*, complementares à análise das HQs. Autores como Leonardo Boff, Duarte Jr., Scott McCloud, Antonio Luiz Cagnin e Will Eisner embasaram o diálogo do campo empírico com o teórico. Os resultados apontam que, a partir do contato com HQs, os participantes se sentiram atraídos e interessados pelos conteúdos abordados nas oficinas. Além desta arte envolver os participantes de forma lúdica e prazerosa, possibilitou o desenvolvimento de valores.

Palavras-chave: Educação, Histórias em quadrinhos, Valores ético-estéticos.

## **ABSTRACT**

Educational processes should take into account issues related to ethical-aesthetical values that enable questioning and decision-making regarding the importance of life based on good relationships among humans and the other beings on the planet. This study investigated how comic strips (CS) can potentialize the development of these values in Basic Education. It is a qualitative research whose guiding methodology intertwines the presuppositions of both participatory research and a/r/tography. The latter was used for analyzing the data that was collected in theoretical-practical workshops in which comic strips were produced with fifth graders who attend the city school Professor Manoel Martins Mano, located in Rio Grande, RS, Brazil. The structure of the workshops was the following: handling of drawing material, theorization of values and comic strips, denotative and connotative reading of comic strips and comic strip production. A sketchbook was used as an individual diary (researcher and participants) to produce data. Students' writing in the sketchbooks underwent critical reading and comic strips were analyzed. Authors, such as Leonardo Boff, Duarte Jr., Scott McCloud, Antonio Luiz Cagnin and Will Eisner, maintained the dialogue between both empirical and theoretical fields. Results show that the contact with comic strips attracted participants and made them feel interested in contents addressed in the workshops. This art not only involved them in a ludic and pleasant way, but also enabled them to develop values.

**Keywords:** Education, Comic strips, Ethical-aesthetical values

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> HQ <i>Super-Homem</i> nº1 .....	20
<b>Figura 2:</b> Página da HQ <i>Super-Homem</i> nº1.....	21
<b>Figura 3:</b> <i>Action Comics</i> nº1.....	23
<b>Figura 4:</b> Página da <i>Plataforma HQ</i> nº3. ....	24
<b>Figura 5:</b> Johnny Cash por Reinhard Kleist .....	26
<b>Figura 6:</b> Jimmy Hendrix por Jean Giraud.....	27
<b>Figura 7:</b> Página da HQ <i>Sharaz-De: Contos de As Mil e Uma Noites</i> .....	28
<b>Figura 8:</b> <i>Storyboard</i> de uma série animada do Batman .....	29
<b>Figura 9:</b> <i>Mafalda</i> por Quino. ....	32
<b>Figura 10:</b> Desastre ambiental no município de Mariana, MG. Foto por Gabriela Biló.....	38
<b>Figura 11:</b> Grafite realizado por Gustavo e Otávio Pandolfo.....	39
<b>Figura 12:</b> Performance <i>Rio Doce</i> .....	40
<b>Figura 13:</b> Página da HQ <i>Tragédia Anunciada</i> .....	41
<b>Figura 14:</b> Pintura rupestre em caverna.....	43
<b>Figura 15:</b> Pintura egípcia. ....	44
<b>Figura 16:</b> <i>Coluna de Trajano</i> .....	44
<b>Figura 17:</b> <i>Tapeçaria de Bayeux</i> .....	45
<b>Figura 18:</b> Trecho de uma história ilustrada por Rudolph Topffer... ..	46
<b>Figura 19:</b> <i>As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte</i> .....	47
<b>Figura 20:</b> <i>The Yellow Kid Takes a Hand at Golf – New York Journal</i> .....	47
<b>Figura 21:</b> Capa da 1ª edição do livro <i>Seduction of the Innocent</i> .....	53
<b>Figura 22:</b> Selo do <i>Comics Code Authority</i> .....	54
<b>Figura 23:</b> Selo do Código de Ética para HQs... ..	55
<b>Figura 24:</b> HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	61
<b>Figura 25:</b> HQ <i>Pétalas</i> .....	62
<b>Figura 26:</b> HQ <i>Turma da Mônica – Lições</i> .....	63
<b>Figura 27:</b> HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	64
<b>Figura 28:</b> Sem título.....	76
<b>Figura 29:</b> Eduardo Galeano .....	76
<b>Figura 30:</b> Peixe .....	76
<b>Figura 31:</b> Velho gaúcho .....	77
<b>Figura 32:</b> Desenho de CHARLES .....	80
<b>Figura 33:</b> Desenho de JACQUES .....	80
<b>Figura 34:</b> Página 1 da HQ <i>Respeito Mútuo</i> .....	82
<b>Figura 35:</b> Página 2 da HQ <i>Respeito Mútuo</i> .....	83

<b>Figura 36:</b> Página 3 da HQ <i>Respeito Mútuo</i> .....	84
<b>Figura 37:</b> Página 4 da HQ <i>Respeito Mútuo</i> .....	85
<b>Figura 38:</b> Página 5 da HQ <i>Respeito Mútuo</i> .....	86
<b>Figura 39:</b> Modelos de balões. ....	88
<b>Figura 40:</b> <i>The Amazing Cynicalman</i> , criado por Matt Fezell.....	89
<b>Figura 41:</b> <i>Sketchbooks</i> .....	90
<b>Figura 42:</b> Página da HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	91
<b>Figura 43:</b> Página da HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	92
<b>Figura 44:</b> Página da HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	93
<b>Figura 45:</b> Detalhe de página da HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	98
<b>Figura 46:</b> Detalhe de página da HQ <i>Futuros Heróis</i> .....	100
<b>Figura 47:</b> Página da HQ <i>Pétalas</i> .....	105
<b>Figura 48:</b> Página da HQ <i>Pétalas</i> .....	106
<b>Figura 49:</b> Página da HQ <i>Pétalas</i> .....	107
<b>Figura 50:</b> Detalhe de página da HQ <i>Pétalas</i> .....	110
<b>Figura 51:</b> Página da HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	117
<b>Figura 52:</b> Página da HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	118
<b>Figura 53:</b> Página da HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	119
<b>Figura 54:</b> Página da HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	120
<b>Figura 55:</b> Página da HQ <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	121
<b>Figura 56:</b> Página da HQ <i>Turma da Mônica – Lições</i> .....	127
<b>Figura 57:</b> Página da HQ <i>Turma da Mônica – Lições</i> .....	128
<b>Figura 58:</b> Página da HQ <i>Turma da Mônica – Lições</i> .....	129
<b>Figura 59:</b> Exemplos de estereótipos. ....	136
<b>Figura 60:</b> Participantes das oficinas.....	138
<b>Figura 61:</b> Participantes das oficinas.....	138
<b>Figura 62:</b> Página 1 da HQ <i>Bela e os Animais</i> .....	142
<b>Figura 63:</b> Quadro da HQ sem título.....	143
<b>Figura 64:</b> Página da HQ <i>O Ambiente</i> .....	144
<b>Figura 65:</b> Quadro da página da HQ <i>O Ambiente</i> .....	144
<b>Figura 66:</b> Quadro da página da HQ <i>O Ambiente</i> .....	145
<b>Figura 67:</b> Quadro da página da HQ <i>O Ambiente</i> .....	146
<b>Figura 68:</b> Quadros da HQ sem título. ....	146
<b>Figura 69:</b> Capa da HQ <i>Lixo é na lixeira</i> .....	147
<b>Figura 70:</b> Manda-Chuva ( <i>Top Cat</i> ).....	148
<b>Figura 71:</b> Quadro da HQ <i>Lixo é na lixeira</i> .....	148
<b>Figura 72:</b> Página 1 da HQ <i>A História de Mayk</i> .....	150
<b>Figura 73:</b> Detalhe de página da HQ <i>Deadpool</i> nº2.....	151
<b>Figura 74:</b> Quadro da página 3 da HQ <i>A História de Mayk</i> .....	152
<b>Figura 75:</b> Detalhe da HQ <i>Maus Tratos aos Animais!</i> .....	153
<b>Figura 76:</b> Página 2 da HQ <i>Batman e Deadpool salvando Gotham City</i> .....	156
<b>Figura 77:</b> Quadros da HQ sem título .....	156

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Dados referentes à questão 1.....	96
<b>Gráfico 2:</b> Dados referentes à questão 3.....	96
<b>Gráfico 3:</b> Dados referentes à questão 2.....	102
<b>Gráfico 4:</b> Dados referentes à questão 4.....	103
<b>Gráfico 5:</b> Dados referentes à questão 1.....	112
<b>Gráfico 6:</b> Dados referentes à questão 2.....	112
<b>Gráfico 7:</b> Dados referentes à questão 3.....	114
<b>Gráfico 8:</b> Dados referentes à questão 4.....	114
<b>Gráfico 9:</b> Dados referentes à questão proposta.....	124
<b>Gráfico 10:</b> Dados referentes à questão proposta.....	132

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1:</b> Cronograma das Oficinas.....	72
<b>Quadro 2:</b> Respostas para a atividade 1 da oficina 1. ....	77
<b>Quadro 3:</b> Questões/Respostas – <i>Futuros Heróis</i> .....	94
<b>Quadro 4:</b> Questões/Respostas – <i>Pétalas</i> .....	108
<b>Quadro 5:</b> Questões/Respostas – <i>Super-Homem Paz na Terra</i> .....	122
<b>Quadro 6:</b> Questões/Respostas – <i>Turma da Mônica Lições</i> .....	130
<b>Quadro 7:</b> HQs criadas pelos participantes das oficinas. ....	138

## SUMÁRIO

<b>1 PARA O ALTO E AVANTE: A AVENTURA COMEÇA.....</b>	<b>18</b>
1.1 A CRIAÇÃO DA HQ <i>DIÁRIO DE BORDO</i> .....	25
<b>2 VALORES ETICO-ESTÉTICOS.....</b>	<b>32</b>
<b>3 O CONTEXTO HISTÓRICO DA ORIGEM (NEM UM POUCO) SECRETA DAS HQs E DA SUA RELAÇÃO (UM POUCO) ATRIBULADA COM A EDUCAÇÃO.....</b>	<b>43</b>
3.1 CONTEMPLE... O CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS.....	51
<b>4 DE VOLTA À ESCOLA: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES E A ESCOLHA DAS HQs.....</b>	<b>58</b>
4.1 APRESENTANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SELECIONADAS.....	60
4.2 METODOLOGIA DE PESQUISA: A/R/TOGRAFIA.....	65
4.3 AS OFICINAS: PRODUÇÃO DE DADOS E ANÁLISES.....	72
4.3.1 Oficina I.....	75
4.3.2 Oficina II.....	80
4.3.3 Oficina III.....	116
4.3.4 Oficinas IV e V.....	134
4.3.5 Oficina VI.....	157
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>161</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>169</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>175</b>
Apêndice 1 – Termo de consentimento.....	175
<b>ANEXOS.....</b>	<b>176</b>
Anexo 1 – Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (CMAA) – 1954.....	176
Anexo 2 – Código de Ética Brasileiro para HQs – 1961.....	179
Anexo 3 – HQs criadas pelos participantes das oficinas.....	180

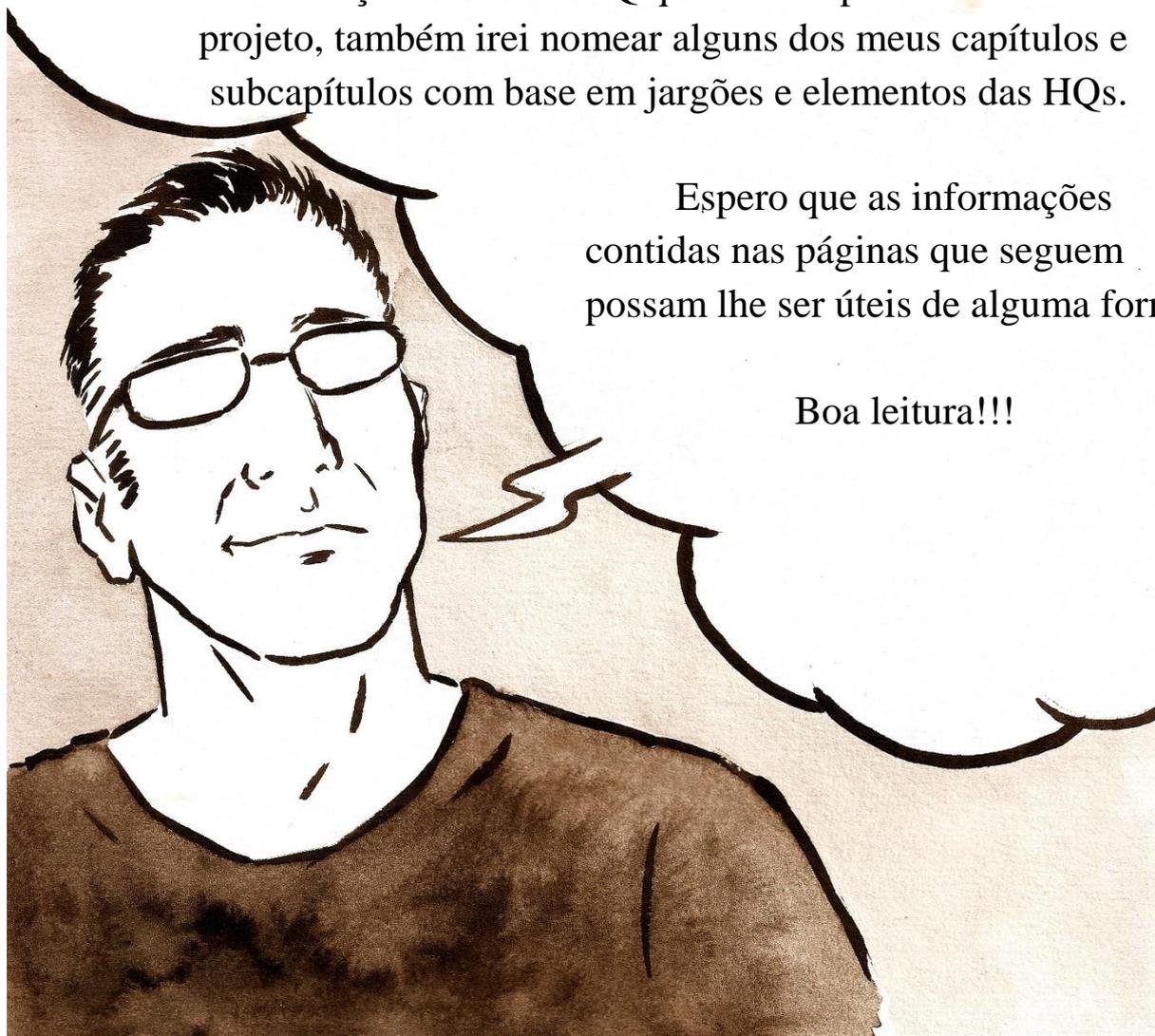
Olá!!! Fico feliz que tenha se interessado em conhecer minha pesquisa. É um prazer poder compartilhar essa experiência com você.

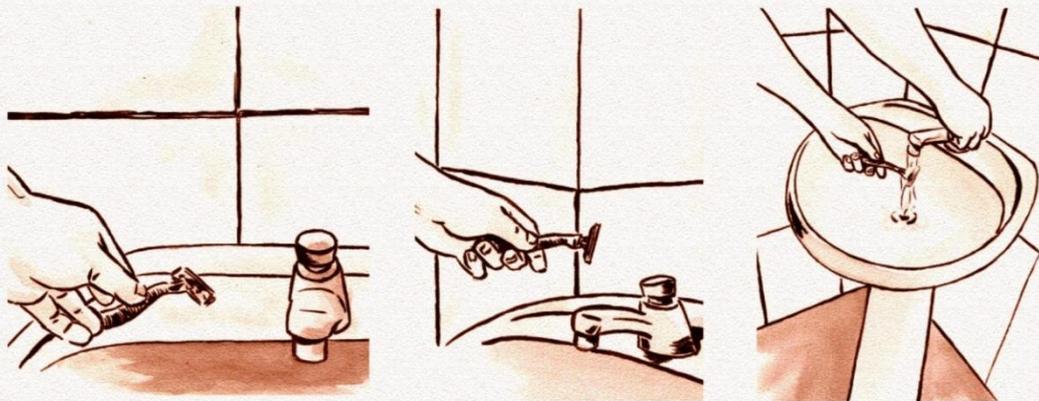
Desde já faço um alerta para a forma como estruturei a narrativa. Você vai notar que logo a seguir apresento uma sequência de páginas de uma história em quadrinhos - HQ, cujo título é *Diário de Bordo*.

As páginas dessa história estão distribuídas pelo corpo da dissertação. Além da HQ que irá compor a estrutura do projeto, também irei nomear alguns dos meus capítulos e subcapítulos com base em jargões e elementos das HQs.

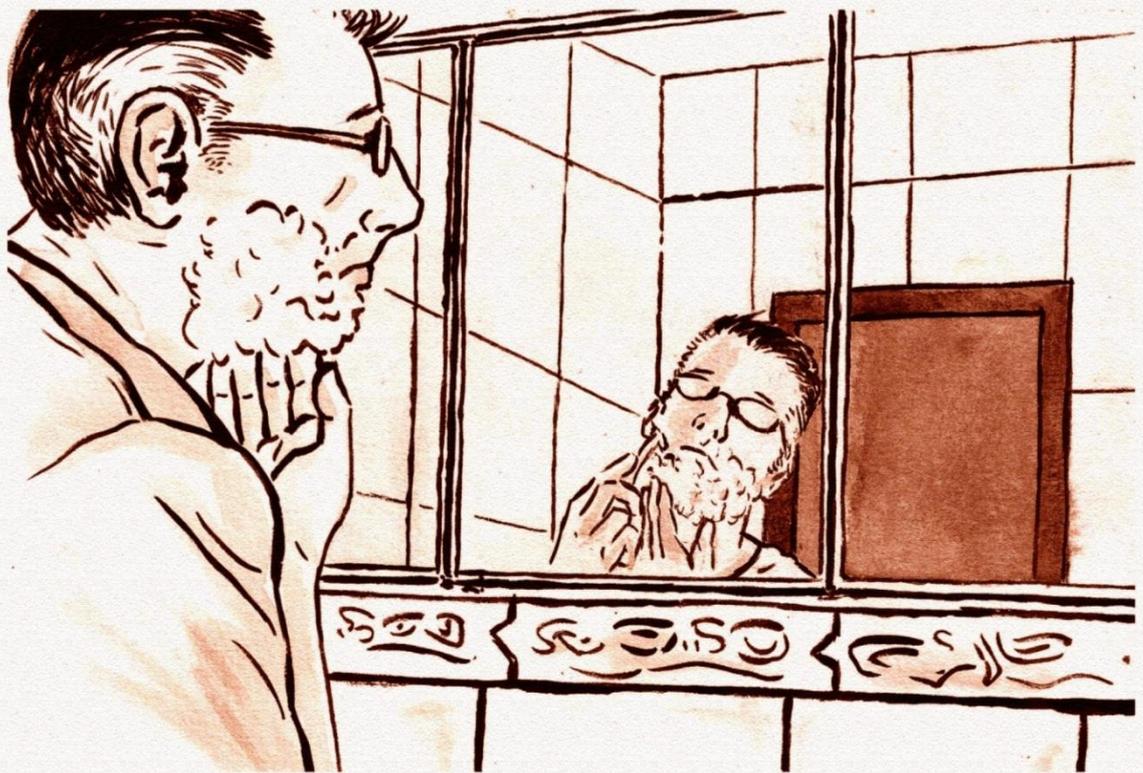
Espero que as informações contidas nas páginas que seguem possam lhe ser úteis de alguma forma.

Boa leitura!!!





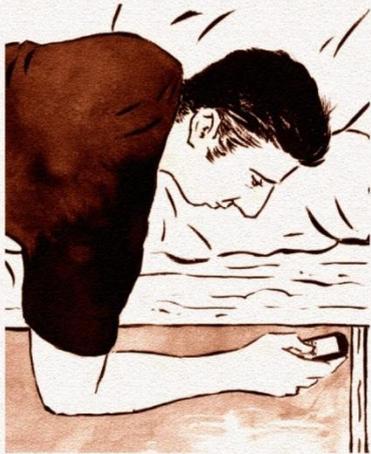
# DIÁRIO DE BORDO



2018. Véspera da defesa da minha dissertação.

Muitas coisas aconteceram durante o processo de pesquisa...  
Lembro claramente de quando iniciei a escrita da dissertação...  
Foi no verão de 2016, numa sexta-feira...

SEXTA-FEIRA, 12 DE FEVEREIRO DE 2016





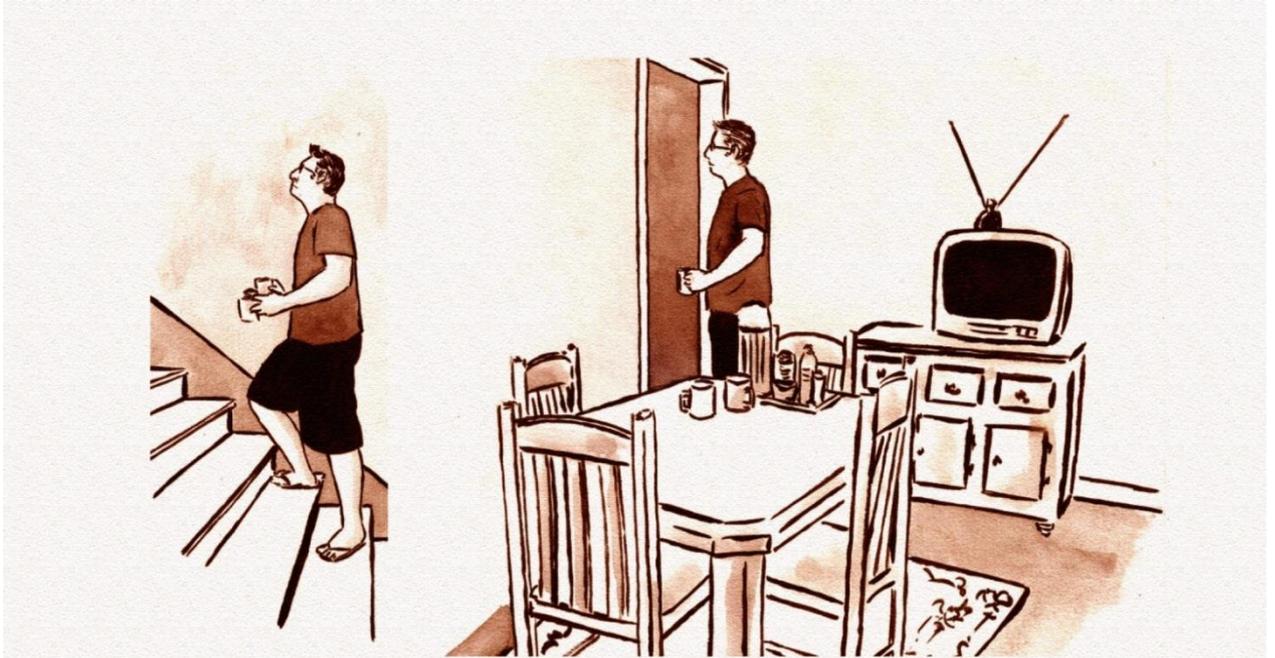
Ainda um pouco sonolento, vou até a cozinha preparar um pouco de leite com chocolate para as crianças.

Ao colocar a chaleira no fogão, para esquentar um pouco de água e preparar um café, escuto um barulho vindo do pátio...

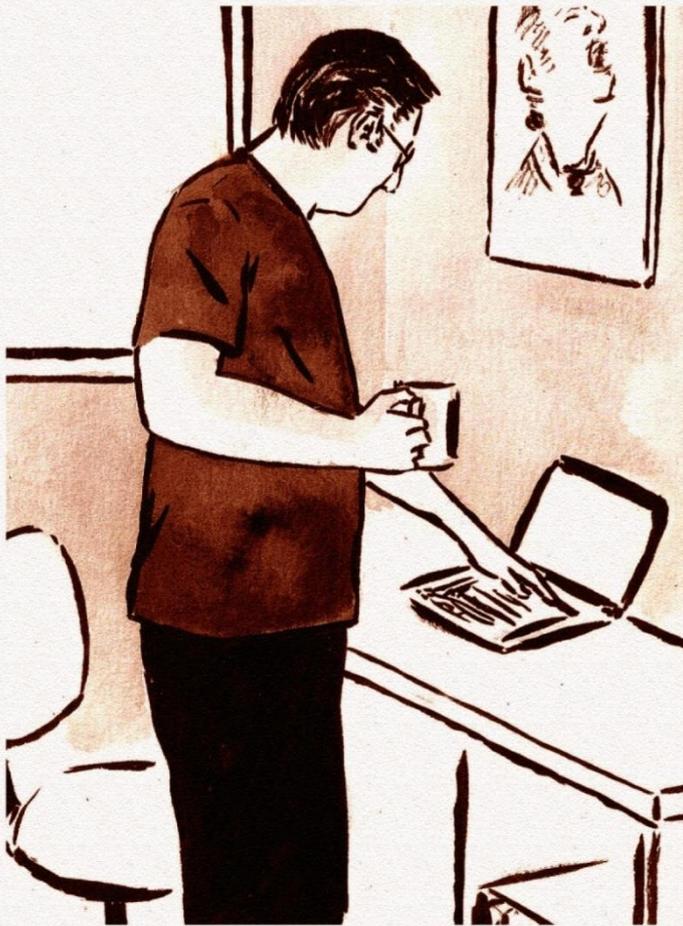


Abro a janela e vejo a Cláudia. Por isso ela não estava ao meu lado na cama quando acordei... eu tinha esquecido que ela ia levantar mais cedo para colocar as roupas na corda. O dia está bem ensolarado, a brisa que entra pela janela é quente, provocando uma sensação desagradável de abafamento...  
Por um momento penso em adiar meu plano de iniciar a escrita da dissertação...  
Por um momento...





Determinado, subo pela escada... ...deixo o leite das crianças sobre a mesa...



Enquanto bebo um pouco de café, aguardando o notebook inicializar completamente, lembro de um fragmento do texto presente no livro «Criatividade e Processos de Criação», de Fayga Ostrower...

...vou até o quarto em que trabalho e ligo o computador.

Ostrower (2014, p. 12) diz que «[...] os processos de criação interligam-se intimamente com nosso ser sensível». As coisas que faço, principalmente no meu processo de criação, são alimentadas por tudo que me toca no aspecto sensível. Essa história que você está lendo é resultado disso e, ao mesmo tempo que ela é carregada de sentidos para mim, espero que possa, de alguma forma, produzir sentidos em você.

Mario Sergio Cortella

EDUCAÇÃO,  
CONVIVÊNCIA E ÉTICA

audácia e esperança!

Escritos sobre experiência

autêntica

# O SISTEMA DOS QUADRINHOS

THIERRY GROENSTEEN

MARSUPIAL  
EDITORA

CORTEZ  
EDITORA

Zygmunt Zygmunt Bauman

# MODERNIDADE LÍQUIDA

ZAHAR

Jorge Larrosa

Tradução: Alfredo Veiga-Neto

# pedagogia DIFERENÇA

e mascaradas

# WILL EISNER QUADRINHOS ARTE SEQUENCIAL

PRINCÍPIOS E PRÁTICAS DO LENDÁRIO

Fernando Becker  
Tania B. I. Marques  
(organizadores)

WALDOMIRO VERGUEIRO  
PAULO RAMOS

# QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO



COLEÇÃO ENCONTRO & ENCONTRO

Paulo Ramos

# Leitura dos quadrinhos

Manual  
de leitura  
de  
WILL  
EISNER

## 1 PARA O ALTO E AVANTE: A AVENTURA COMEÇA

*Falar (ou escrever) em nome próprio significa abandonar a segurança de qualquer posição enunciativa para se expor na insegurança das próprias palavras, na incerteza dos próprios pensamentos.*

**Jorge Larrosa<sup>1</sup>**

A primeira vez que li o fragmento de texto acima, durante o levantamento bibliográfico que fiz para a escrita da dissertação, fiquei sensibilizado, pois Jorge Larrosa traz à tona a insegurança, uma sensação que geralmente me acompanha, pelo menos inicialmente, quando vou falar ou escrever sobre um determinado assunto. Devido à insegurança, demorei a começar a escrita da dissertação. Não fazia ideia de como começar, principalmente pelo fato de que eu tenho uma necessidade de organização em tudo que faço, ou seja, de elaborar estruturas e esquemas antes de começar efetivamente algo. Aos poucos, percebi que nesse caso não estava funcionando, e que para conseguir desenvolver meu texto eu precisava me expor mais, colocar-me sem medo, sentar e escrever. É então que notei o quanto essa insegurança pode ser boa, pois não preciso ter todas as respostas, e com certeza nunca as terei, mas é essa incerteza que vai me manter sempre em busca de novos aprendizados, novas experiências e novas vivências.

A escolha de desenvolver uma pesquisa no campo da Educação usando as histórias em quadrinhos como algo que pudesse impulsionar minhas reflexões foi construída a partir das minhas experiências precedentes com essa arte. Desde a infância, as HQs têm contribuído constantemente na minha formação pessoal e profissional.

Dentre algumas das principais contribuições, destaco a importância dos quadrinhos em despertar meu interesse pela leitura e estimular meu desenvolvimento gráfico, algo que, conseqüentemente, fez com que eu começasse a ensinar desenho para pequenos grupos de jovens interessados em aprimorar seus traços já na adolescência. O interesse em lecionar surgiu a partir desse contato e, embora tenha levado algum tempo para decidir seguir esse caminho, isto é, profissionalizar-me como um educador, hoje me encontro com esse objetivo realizado por estar licenciado em Artes Visuais.

---

<sup>1</sup> Jorge Larrosa é professor de Filosofia da Educação na Universidade de Barcelona. Licenciado em Pedagogia e em Filosofia, doutor em Pedagogia, realizou estudos de pós-doutorado no Instituto de Educação da Universidade de Londres e no Centro Michel Foucault da Sorbonne, em Paris.

Durante a graduação tive a oportunidade de atuar como professor de Artes em uma escola pública da rede municipal e, além disso, durante o mesmo ano, também trabalhei em uma escola da rede pública estadual, na condição de bolsista, no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID/CAPES, integrado ao Subprojeto Artes Plásticas e Visuais.

Nas duas escolas trabalhei com turmas dos anos finais do ensino fundamental e entre as atividades desenvolvidas em sala de aula, algumas envolviam a utilização de HQs, embora com um foco mais voltado para o desenvolvimento gráfico infantil, tema importante para a pesquisa que eu estava realizando para meu Trabalho de Conclusão de Curso nas Artes Visuais. Agora, buscando aprofundar minha investigação tentarei responder a seguinte questão: Como as histórias em quadrinhos podem potencializar o desenvolvimento de valores ético-estéticos na Educação Básica?

Com relação a sua estrutura, a dissertação divide-se em três capítulos. No primeiro capítulo, contextualizo os valores ético-estéticos. No capítulo seguinte, apresento alguns dos principais acontecimentos históricos que propiciaram a criação das HQs, além de abordar aspectos importantes na sua relação com a educação. O terceiro e último capítulo é destinado a apresentação e análise dos dados produzidos em oficinas teórico práticas.

Vou fazer uma pequena pausa aqui e retornar alguns anos, mais exatamente para 1980, quando eu tinha 5 anos de idade. Apesar de já ter algum contato com HQs, graças ao meu pai que costumava comprar algumas edições ocasionalmente, foi nessa época que comecei a me interessar mais intensamente por esse tipo de produção. No Brasil, ainda estávamos vivendo sob um regime de ditadura militar, mas a partir da pressão de vários segmentos da sociedade, a possibilidade de escolha democrática de um governante civil estava tornando-se cada vez mais concreta. A situação econômica em nosso país não era das melhores, pois a inflação era muito elevada o que conseqüentemente influenciava, negativamente, no poder aquisitivo de grande parte da população. Sobre a situação econômica no Brasil na década de 80, Gilberto Maringoni<sup>2</sup> (2012, s.p.) afirma:

Os anos 1980, na América Latina, ficaram conhecidos como “a década perdida”, no âmbito da economia. Das taxas de crescimento do PIB à aceleração da inflação, passando pela produção industrial, poder de compra dos salários, nível de emprego, balanço de pagamentos e inúmeros outros indicadores, o resultado do período é medíocre. No Brasil, a desaceleração representou uma queda vertiginosa nas médias históricas de crescimento dos cinquenta anos anteriores

---

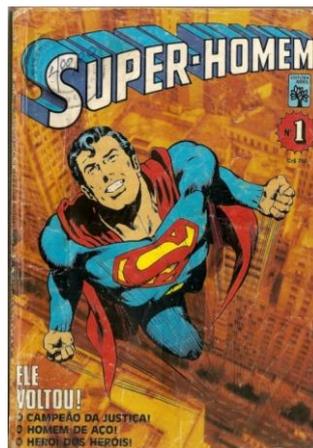
<sup>2</sup> Gilberto Maringoni de Oliveira é doutor em História Social, jornalista, cartunista e professor universitário.

Não havia espaço para extravagâncias, o consumo precisava ser muito bem equilibrado, dando prioridade principalmente para a compra de alimentos e medicamentos, mas, dentro do possível, meu pai, que trabalhava em um estaleiro localizado no município do Rio Grande, sempre procurou atender meus desejos e dos meus irmãos, além de oferecer todas as condições para que tivéssemos acesso a uma educação que, apesar de ser em escola pública, foi de qualidade. Isso era uma prioridade para meu pai, pois na sua adolescência, precisou interromper seus estudos para trabalhar e contribuir no sustento de sua família.

Percebendo meu crescente interesse, não apenas na leitura, mas também nos desenhos, meu pai continuou a trazer quadrinhos para casa, pelo menos duas ou três vezes na semana e como ele trabalhava o dia todo, quem costumava me ajudar com a leitura era a minha mãe. O apoio dela associado ao meu interesse de ler as revistas por conta própria contribuiu para que o primeiro ano na escola fosse tranquilo com relação ao processo de alfabetização.

Apesar de já apreciar histórias em quadrinhos, meu interesse só ocorreu de forma plena quando fui apresentado ao gênero dos super-heróis. Isso ocorreu em setembro de 1984, próximo ao meu aniversário, quando ganhei uma revista chamada Super-Homem<sup>3</sup>. Tenho essa revista comigo até hoje (Fig. 1) e, apesar dos anos que passaram, o prazer que sinto com sua leitura permanece o mesmo. Foi a partir do contato com essa HQ que passei a refletir com mais propriedade sobre a importância da prática de valores positivos nas relações sociais.

Figura 1: HQ *Super-homem* nº 1.



Fonte: Adans (1984).

<sup>3</sup> A editora Abril manteve o título “Super-homem” até julho do ano 2000 quando encerrou a publicação. A partir de 11 de agosto do mesmo ano a revista foi relançada pela mesma editora, primeiramente na região Sudeste, com um formato maior e com o nome de *Superman*, forma como o personagem tem sido chamado no Brasil desde então. Vale destacar, como curiosidade, que antes de ser publicado pela editora Abril, o personagem já havia sido publicado no Brasil pela Editora Brasil-América – EBAL, entre os anos de 1947 e 1983 com o título de *Superman*.

Na revista, o Super-homem realiza atos de heroísmo, além de praticar valores como a solidariedade, algo que pode ser observado na imagem a seguir (Fig. 2), quando na sua identidade secreta de Clark Kent, o Super-homem ajuda seu amigo Jimmy Olsen em um show beneficente para crianças de um orfanato.

Figura 2: Página da HQ *Super-homem* nº 1.



Fonte: Bates; Kane (1984).

A partir desse contato, me tornei definitivamente um colecionador e profundo admirador de HQs. É seguro dizer que me tornei a pessoa que sou hoje, não apenas como resultado de toda educação e valores que me foram construídos junto com meus pais e com diversos educadores, mas também pelas leituras e estudos que fiz de HQs, em especial as do gênero de super-heróis.

As HQs são reconhecidas como arte, tanto é que, dentro de um sistema de

classificação<sup>4</sup> iniciado pelo teórico Ricciotto Canudo, ocupam o nono lugar, sendo, portanto, chamadas de Nona Arte. Também podemos dizer que as HQs são um produto voltado para a sociedade de massas, logo, para atender essa demanda, são realizadas inúmeras reproduções dessa arte. Falar sobre reprodutibilidade na arte nos remete a Walter Benjamin, ainda que ele nunca tenha mencionado as histórias em quadrinhos. Em um de seus textos mais conhecidos, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin comenta que a partir do momento que uma obra de arte é reproduzida, sua aura se atrofia. Para Benjamin (1994, p. 170), a aura “é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”. Além disso, o autor comenta (1994, p. 170):

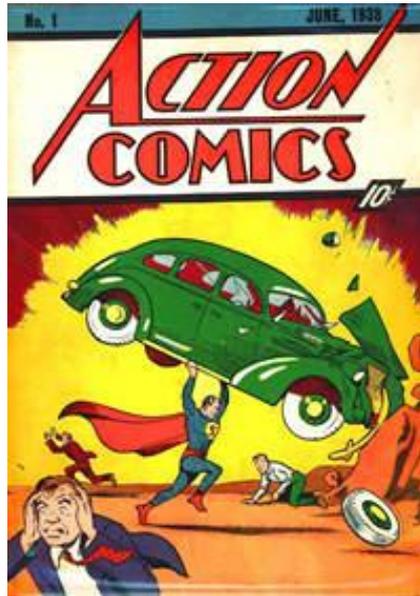
Fazer as coisas “ficarem mais próximas” é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução.

Ainda que a reprodução seja algo inerente ao processo de produção das HQs, a aura dessa arte não parece se extinguir totalmente. Um exemplo é a revista *Action Comics* número 1 (Fig. 3), publicada em 1938, na qual surgiu o primeiro super-herói das HQs, o *Superman*, criado por Jerry Siegel e Joel Shuster. Não há como precisar exatamente quantas cópias publicadas em 1938 ainda existem, mas pode-se afirmar que uma cópia dessas pode atingir atualmente valores exorbitantes tanto para compra quanto para venda, principalmente se estiver em bom estado de conservação.

---

<sup>4</sup> Ricciotto Canudo publicou, em 1923, o “Manifesto das Sete Artes”, organizando as artes na seguinte sequência: música, dança/coreografia, pintura, escultura, teatro, literatura e cinema. Posteriormente, foram acrescentadas: fotografia, histórias em quadrinhos, jogos de computador e de vídeo e por último a arte digital.

Figura 3: *Action Comics* nº 1, 1938.



Fonte: <https://goo.gl/LmfSQ4>  
Acesso em: 10 fev. 2017.

Mesmo hoje em dia, sendo possível encontrar cópias remasterizadas digitais e até mesmo impressas dessa HQ, a mídia física original continua sendo muito valorizada. Na posição de colecionador e amante de histórias em quadrinhos, suponho que o interesse por quadrinhos antigos pode estar relacionado em parte a uma sensação de nostalgia, isto é, de ter em mãos um objeto que remete a momentos da infância e da juventude. Essa sensação pode contribuir para manter a aura da arte, do objeto físico em mãos.

Hoje, casado e pai de dois filhos, tento, com minhas palavras, com minhas atitudes, com meus valores e com meu afeto, ser um exemplo moral e ético na vida deles. Minha coleção de HQs aumentou muito desde os longínquos anos 1980 e da mesma forma como essa arte foi e continua sendo portadora de sentidos para mim, vejo hoje meus filhos seguindo por esse mesmo caminho.

Ambos têm desenvolvido a leitura e escrita a partir do contato com os quadrinhos, mas cada um deles tem se sentido provocado de forma diferente por essa arte. Meu filho lê com uma maior frequência e tem se mostrado bem interessado pelo gênero dos super-heróis, sendo que já começou sua própria coleção; apesar disso, não se interessou em desenvolver seu grafismo. Minha filha, pelo contrário, além de gostar de ler HQs, também mostra-se estimulada a desenhar cada vez mais, o que tenho incentivado, seguindo o exemplo de meu pai, trazendo quadrinhos e materiais de desenho para que ela se sinta à vontade para experimentar em suas produções.

Inclusive, na *Plataforma HQ*<sup>5</sup> nº 3, colaborei com uma história (Fig. 4) onde ela aparece desenhando. Eu a convidei para escrever o título, que é o nome dela, e o “fim” da história, além de incluir, na narrativa, o desenho que ela estava fazendo.

Figura 4: Página da *Plataforma HQ* nº 3.



49

Fonte: Lima (2015).

Quando ela viu a revista pronta, mencionando o nome dela, além de incluir seu desenho, sentiu-se muito alegre e orgulhosa. Aproveitei para reforçar que foi um trabalho coletivo, solidário. Espero poder seguir proporcionando outros momentos em que ela e meu filho possam ficar orgulhosos de suas realizações e que, nesse processo, sigam construindo uma base sólida de valores.

Dessa forma, o uso de histórias em quadrinhos na educação pode configurar-se como um meio para promover uma educação significativa e transformadora, uma Educação

<sup>5</sup> A *Plataforma HQ* é uma revista de histórias em quadrinhos, sem fins lucrativos, vencedora do Prêmio HQ MIX de melhor publicação independente. Foi criada por Alisson Afonso e Everton Cosme, artistas locais de Rio Grande com graduação no Curso de Artes Visuais da FURG.

Ambiental. Entende-se por Educação Ambiental, de acordo com o Artigo 1º da Lei nº 9795/1999 da Política Nacional de Educação Ambiental, “[...] os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade”.

Nessa perspectiva, a Educação Ambiental é uma dimensão da educação que deve permear todos os componentes curriculares, metodologias e práticas pedagógicas, assim como os processos de formação inicial e continuada dos professores.

### **1.1. A CRIAÇÃO DA HQ *DIÁRIO DE BORDO***

Quando comecei a pensar de que forma iria estruturar minha pesquisa, fiz algumas ilustrações para usar na abertura de cada capítulo, mas, quando percebi, os primeiros estudos que fiz formavam uma narrativa. Decidi ampliar a ideia inicial para resultar na produção de uma HQ que acompanharia o meu tempo de estudos em nível de mestrado.

Sinceramente, esperava com isso apenas tentar tornar meu trabalho mais criativo e ao mesmo tempo satisfazer o desejo de desenhar, pois eu tinha consciência de que o fato de precisar me dedicar à pesquisa, realizando leituras e escritas, reduziria consideravelmente o tempo que eu costumava destinar para a prática de desenho.

Logo que comecei, percebi que a história poderia ser bem mais que isso; ela poderia ser um espaço no qual eu estaria me colocando, expondo minhas reflexões e os valores que me constituem. A escolha do título *Diário de Bordo* está relacionada ao fato da história representar exatamente isso, um diário no qual estarei canalizando vivências que em alguns momentos estarão relacionadas diretamente com a pesquisa e em outros momentos não. Quando comecei a produção da HQ, eu já imaginava que iria terminar com a minha defesa da dissertação, logo, deixei um pequeno sinal indicativo de sua conclusão no salto temporal em direção ao futuro, presente na primeira página da história.

Trata-se de uma HQ autobiográfica, isto é, um quadrinho no qual o autor conta sua própria história. Existem inúmeras publicações desse tipo, como, por exemplo, *Fun Home*, de Alison Bechdel, *Pílulas Azuis*, de Frederik Peeters, *Memórias de um Esclerosado*, por Rafael Corrêa, *Retalhos*, de Craig Thompson, entre tantas outras.

Com relação ao processo de produção, o primeiro passo foi criar um roteiro para prever o número de páginas que a história viria a ter. Geralmente trabalho no texto já vinculando, mentalmente, a imagem a ele e dessa forma consigo ter uma estimativa dos

quadros que vou montar. Além disso, costume, logo de início, definir o tipo de material (suporte, pincel, tinta, caneta, etc.) que vou usar no processo de produção. Com o roteiro pronto fiz um pequeno esboço de como a ação seria disposta, o que me possibilitou definir quantos quadros e páginas seriam necessários para montar a narrativa. Na produção das páginas fiz um esboço a lápis sobre papel de tamanho A4<sup>6</sup> seguido de uma arte-final com pincel e nanquim. A decisão de trabalhar com esse material deve-se ao contato que tive com a HQ *Johnny Cash - uma biografia*, de Reinhard Kleist.

Kleist usou as músicas criadas por Johnny Cash (1932-2003) para desenvolver a narrativa e contar um pouco da história desse grande artista country. Ainda que o texto seja muito interessante, foram os desenhos (Fig. 5) de Kleist que despertaram minha atenção e estimularam a produção gráfica da HQ criada para a dissertação.

Figura 5: Johnny Cash por Reinhard Kleist, 2006.



Fonte: <https://goo.gl/e3h5gQ>  
Acesso em: 05 jun. 2016.

Com as páginas prontas e digitalizadas, apliquei alguns efeitos a partir do programa *photoshop* com a finalidade de acentuar alguns contrastes de luz, sombra e cor.

Esse é apenas um dos processos com o qual se pode criar uma HQ. Certamente existem outras possibilidades. É comum esse trabalho ser dividido entre duas ou mais

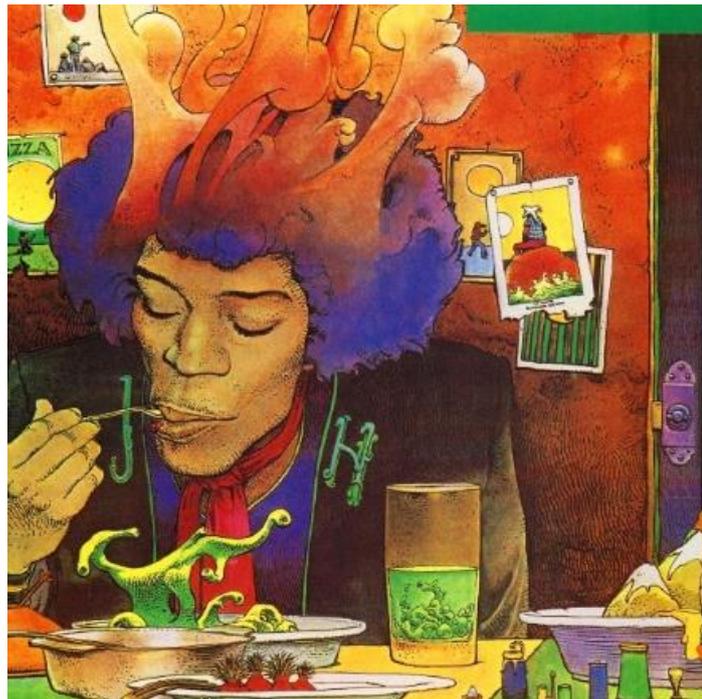
---

<sup>6</sup>210 mm de largura por 297 mm de altura.

peessoas, onde uma vai tratar do roteiro enquanto outra vai cuidar do desenho. Também há profissionais responsáveis especificamente pela escrita do texto na HQ e outros que vão cuidar da arte final e da aplicação de cores. Como decidi realizar todo esse processo sozinho, precisei estar atento para todos os detalhes que envolvem a escrita, o desenho, a composição das páginas, enfim, foi um ótimo exercício de produção narrativa. Ainda preciso praticar muito, mas da forma como vejo, esse é um dos aspectos que torna tão interessante trabalhar com a linguagem dos quadrinhos.

As HQs me estimulam a buscar novas soluções gráficas no meu processo de trabalho, sempre que me deparo com uma dúvida, seja na criação dos quadros, ou no tipo de técnica para realizar o sombreamento ou a cor de cenários e personagens, busco observar o trabalho de outros quadrinistas, dentre os quais destaco Jean Giraud<sup>7</sup> (Fig. 6) e Sergio Toppi<sup>8</sup> (Fig. 7).

Figura 6: Jimmy Hendrix por Jean Giraud.



Disponível em: <https://goo.gl/euwXt4>  
Acesso em: 07 jul. 2016.

---

<sup>7</sup> Jean Giraud (1938 - 2012) – Nascido na França, também conhecido por Gir ou Moebius, foi um dos desenhistas mais prestigiados e premiados do mundo.

<sup>8</sup> Sergio Toppi (1932 - 2012) – Artista de origem italiana, com uma formação plástica e cultural sólida, levou para os quadrinhos um estilo notável com uma diagramação moderna.

Figura 7: Página da HQ *Sharaz-De: Contos de As Mil e Uma Noites*, 2016.



125

Disponível em: <https://goo.gl/PxbgBO>  
Acesso em: 07 jul. 2016.

Ainda que já tenham falecido, tanto Jean Giraud quanto Sergio Toppi continuam presentes com sua arte. A consistência do trabalho desses dois artistas faz com que suas produções sejam republicadas de tempos em tempos possibilitando que novos leitores tenham contato com sua arte. No meu caso, o que mais me encanta no trabalho desses artistas é que independente de seus desenhos serem mais detalhados ou mais simples, eles sempre me levam a um estado de contemplação, de reflexão. Cada página desenhada é um deleite para os olhos,

um estímulo para meu próprio processo de criação. Lembrando que o gosto por ler histórias em quadrinhos é um sentimento bastante pessoal que pode vir a estimular o interesse por desenvolver uma prática de desenho, de escrita ou ambas.

Paulo Ramos<sup>9</sup> (2012, p. 17) afirma que esta arte possui, “[...] uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens”. Um dos pontos comuns com o cinema, por exemplo, é o uso da técnica denominada *storyboard*. Sobre essa técnica, Will Eisner<sup>10</sup> (2010, p. 155) comenta que:

Apesar de empregar os principais elementos da arte sequencial, eles diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensar o uso de balões e quadrinhos de formato variável. Em vez disso, as legendas dos diálogos, os cortes de câmera e os efeitos sonoros são assinalados embaixo dos quadrinhos, que imitam a proporção de uma tela de televisão ou cinema. Os *storyboards* não são feitos para ser lidos, e sim para fazer a ponte entre o roteiro e a fotografia final de um filme.

Com esse processo, o diretor tem uma pré-visualização do que vai acontecer na cena. Na imagem a seguir (Fig. 8) é possível observar um exemplo dessa técnica na produção de uma série animada do *Batman*.

Figura 8: *Storyboard* de uma série animada do *Batman*.



Disponível em: <https://goo.gl/isEHeP>  
Acesso em: 01 jul. 2016.

<sup>9</sup> Paulo Ramos – Jornalista e professor. Doutorando em Filologia e Língua Portuguesa na USP. Integra o Núcleo de Histórias em Quadrinhos da USP.

<sup>10</sup> Will Eisner (1917-2005): Lecionou na Escola de Artes Visuais de Nova York. É o precursor da HQ moderna. Pela riqueza de suas tramas narrativas e pelas inovações gráficas de suas histórias, este autor está entre os que mais contribuíram para a renovação das histórias em quadrinhos. O nome do prêmio mais importante da indústria de HQ, “The Eisner Awards”, foi dado em sua homenagem.

O roteiro é um elemento muito importante no cinema, no teatro e nas histórias em quadrinhos. Ele pode determinar o sucesso ou o fracasso de uma produção dependendo da forma como for elaborado, isto é, não é algo que deve ser feito de forma apressada. Geralmente envolve a criação de personagens, cenários e, dependendo de qual o contexto, pode ser necessário um estudo histórico de época, de costumes, de indumentárias, entre outros.

Quando escrevo o roteiro para uma HQ eu quero passar uma mensagem, logo é necessário que esta mensagem esteja bem clara. Para que isso ocorra, a história tem início, meio e fim bem delineados com a finalidade de proporcionar ao leitor total compreensão do conteúdo da história.

Enquanto assimila uma HQ, a pessoa irá se deparar com o desenho e a escrita, dois elementos fundamentais no processo de criação dessa mídia, pois de acordo com Eisner (2010, p. 2), “as regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”.

Pensando no uso das HQs com fins pedagógicos, a partir do momento em que o professor decide trabalhar com quadrinhos em sala de aula, precisa levar em consideração que talvez seja necessário realizar várias leituras com a turma, a fim de que os conteúdos trabalhados sejam compreendidos.

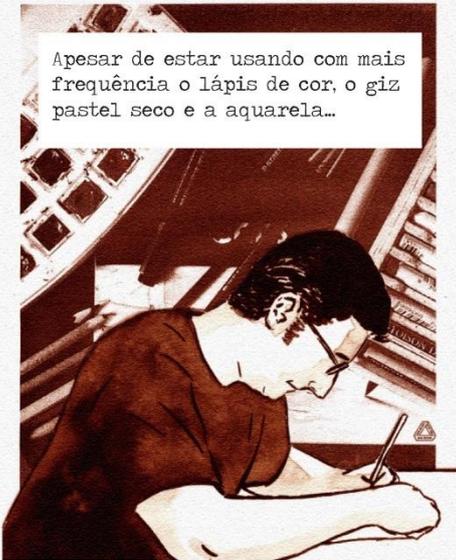
Devido à sua variedade de temas e gêneros, as HQs podem ser utilizadas para desenvolver propostas que busquem incentivar a elaboração de histórias que vão além da apresentação e discussão de conteúdos como matemática, português, ciências, artes, entre outros. As HQs podem ser utilizadas para promover uma formação pautada em valores.

A seguir irei comentar mais especificamente sobre valores, além de destacar quais foram selecionados para o desenvolvimento da pesquisa.

Entre os materiais de desenho que uso, o nanquim é um dos que mais aprecio...



Apesar de estar usando com mais frequência o lápis de cor, o giz pastel seco e a aquarela...



...o nanquim, sempre retorna em minhas produções.

## 2 VALORES ETICO-ESTÉTICOS

Figura 9: *Mafalda* por Quino.



Fonte: <http://nelsoncaraujo9.blogspot.com.br/2013/05/texto-de-etica-e-moral.html>  
Acesso em: 25 jun. 2017.

O cartunista argentino Joaquim Salvador Lavado, popularmente conhecido como Quino, produziu, entre 1964 e 1973, uma série de tiras de muito sucesso chamadas simplesmente de *Mafalda*, nome da principal protagonista das tiras, uma menina inconformada com o contexto social e político dos anos 1960. Ainda hoje, depois de todo o tempo passado desde sua última tira inédita, muitas das reflexões dos temas abordados nas tiras de *Mafalda* continuam atuais, o que nos leva a situação exposta na imagem acima (Fig. 9).

A resposta do personagem Manolito à indagação de Mafalda indica, na opinião dele, que os valores que realmente importam são aqueles associados ao âmbito monetário enquanto que outros valores como, por exemplo, a solidariedade, o cuidado, a amizade e o respeito são desnecessários.

O cenário atual do Brasil nos faz pensar que existem muitos adeptos da visão do personagem Manolito. Os frequentes casos de corrupção que são alardeados pelos veículos midiáticos são um exemplo de uma inversão de valores. Esses casos comprovam que há uma prática excessiva de atividades que colocam o valor monetário acima dos demais valores (morais, éticos, humanos, etc.). Estou usando a palavra valor com frequência até aqui, logo, antes de prosseguir, me parece importante tentar esclarecer qual o seu significado, principalmente para o contexto da pesquisa.

Existe uma ciência, chamada de Axiologia, que estuda os valores. Esta ciência faz uma reflexão filosófica sobre os valores destacando sua natureza, suas características, sua estrutura de uma forma geral. A origem etimológica da palavra valor deriva do latim *valere* e remete,

segundo Ana Paula Pedro<sup>11</sup> (2014, p. 487-488), “[...] para a ideia daquilo que vale (ou de merecimento), de robustez, força e poder de um objeto (bem) que se impõe primordialmente à consciência do sujeito”. A autora também apresenta um breve contexto histórico relacionado ao surgimento da palavra valor (2014, p. 489-490):

Muito embora a palavra "valor" tenha inicialmente surgido no contexto das ciências económicas (Adam Smith, 1723-1790), querendo com isso denotar algo que é valioso e que se pode usar ou trocar, foi a partir da segunda metade do séc. XIX e início do séc. XX, mais concretamente com Nietzsche (1844-1900), que a palavra valor, com a correspondente conotação axiológica, foi primeiramente introduzida na filosofia. Na verdade, em "A genealogia da moral" (1990), Nietzsche enceta uma crítica vigorosa aos valores cristãos da época, designando-os de falsos e preconizando a sua substituição por outros autenticamente humanos.

Contudo, é possível assinalar que os valores, enquanto objeto de estudo e de reflexão filosófica e não como ramo da filosofia (Axiologia ou Teoria dos Valores), tal como hoje a conhecemos e cuja sistematização inicial se ficou dever a Lotze (1817-1881), remonta à antiguidade grega, sendo, pois, possível destacar, desde logo; Sócrates (470 a.C.-399 a.C.), o qual se insurgiu contra o relativismo moral sustentado pelos sofistas, contrapondo-lhe a universalidade dos valores éticos; Platão (427 a.C.-347 a.C.), que tomou um caminho diferente do seu mestre ao transpor a reflexão valorativa para o mundo metafísico das ideias (Teoria das Ideias), que mais não é do que uma Teoria dos Valores, culminando na Ideia de Bem; Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.), quem primeiro apresentou uma verdadeira teoria sistemática dos valores (Teoria das Virtudes) e que, por sua vez, remete a questão da transcendência da Ideia de Bem para o plano imanente, da realidade empírica; e, mais tarde, Kant (1724-1804), entre outros, cuja ideia de valor é deslocada para o domínio da consciência pessoal e individual caracterizada por um forte formalismo moral em que os valores são, pois, vazios de conteúdo (agir no dever pelo dever), dependendo apenas de juízos de valor emitidos pela consciência e não pelo que o real apresenta. Em contraposição com o formalismo moral kantiano, os defensores da concepção material dos valores reconheceram a estes um conteúdo concreto, real. Deste último ponto de vista, os valores já não constituem um *a priori*, pois, tanto podem ser relativos (dependendo das valorações do sujeito) como absolutos (existentes em si mesmos enquanto entes), pelo que vão ser estas posições – subjetivismo e objetivismo – que vão marcar, doravante, grande parte da natureza das discussões axiológicas.

Percebe-se, a partir da citação, que teorizações envolvendo a noção de valor vêm ocorrendo ao longo dos anos, em diferentes épocas. O conceito de valor é amplo, principalmente se for considerado o contexto ao qual está relacionado (valor absoluto, valor nominal, valor estimativo, valor de mercado, entre outros). Cabe aqui deixar claro que será utilizada, no âmbito desta pesquisa, a definição na qual valor expressa, de acordo com Pedro

---

<sup>11</sup> Professora do Departamento de Educação da Universidade de Aveiro, Portugal.

Goergen<sup>12</sup> (2005, p. 989) “[...] princípios consensuados, dignos de servirem de orientação para as decisões e comportamentos éticos das pessoas que buscam uma vida digna, respeitosa e solidária numa sociedade justa e democrática”. Existem inúmeros valores que se alinham a essa definição e, para exemplificar, destaco a amizade, a solidariedade, o amor, a sinceridade, a lealdade, a responsabilidade, o respeito, a justiça e o cuidado.

Pensar em uma realidade na qual esses valores estejam sempre presentes e inerentes à essência de cada indivíduo pode ser considerado algo utópico, mas a busca pela utopia, mesmo que possa parecer inalcançável, serve para nos fazer caminhar (GALEANO, 2007).

É um caminho que certamente será longo diante de tantos casos nos quais os valores parecem inexistentes como, por exemplo, aqueles que envolvem violência, não apenas física, mas também moral, psicológica.

Sabemos que o Brasil é um país onde há grandes desigualdades sociais e isso parece ser algo distante de ser modificado devido, principalmente, ao fato de que uma parcela dos políticos, empresários e até mesmo juízes, indivíduos que supostamente deveriam contribuir para auxiliar no desenvolvimento de um sistema político e econômico funcional e benéfico para a população, exercem suas atividades visando apenas benefícios próprios e/ou em prol de alguns poucos associados. Essas atitudes configuram um exemplo de violência moral e psicológica contra a população brasileira. Lembrando que a violência moral é aquela onde há uma conduta que configura calúnia, difamação enquanto que a violência psicológica é mais subjetiva, principalmente por provocar danos emocionais.

Algumas pessoas, vítimas desses atos criminosos, vivem em condições precárias de existência devido à baixa renda ou até mesmo a inexistência de uma. Isso pode levá-las a adotar uma vida marcada por atos violentos contra outros indivíduos. Ainda sobre esse assunto, a jornalista Alessandra Mello (2017, s.p.) informa que:

Para o pesquisador do Instituto de Pesquisas Econômicas Aplicadas (Ipea) e conselheiro do Fórum Brasileiro de Segurança Pública, Daniel Cerqueira, o sistema de segurança no Brasil enfrenta uma crise não é de hoje e a situação pode piorar com o agravamento do desemprego, principalmente entre jovens. Para ele, desde o começo da crise, tem sido verificado um aumento nas taxas de crimes em muitos estados, afirma. Segundo ele, se os governos não investirem em programas consistentes de prevenção ao crime com o aumento de oportunidades para crianças e jovens em situação de

---

<sup>12</sup> Pedro Laudinor Goergen possui graduação em Filosofia pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras Nossa Senhora Imaculada Conceição (1968) e doutorado em Filosofia - *Ludwig Maximilians Universität München* (1975). Pós-doutorado na Universidade de Bochum e no Instituto Max Planck da Alemanha. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Filosofia da Educação, atuando e publicando principalmente nos seguintes temas: Educação, Universidade, Ética, Formação de professores e Teoria Crítica.

vulnerabilidade – junto à organização de um sistema de repressão qualificada, que privilegie a inteligência policial e o respeito aos direitos de cidadania – as melhores chances de reversão desse quadro se darão apenas a partir de 2023, quando a proporção de homens jovens na população diminuirá muito.

É de extrema importância a busca de alternativas que contribuam para amenizar os problemas indicados por Cerqueira. É necessário investir em educação, criar condições para a promoção de valores. É possível o exercício de valores quando da proposição de experiências, por exemplo, pedagógicas, que estimulem a práxis da amizade, do diálogo, do cuidado, do respeito, entre outros. Nesse sentido, é possível promover experiências para trabalhar todos esses diferentes valores, o que não garante, é claro, a incorporação destes na vida das pessoas.

Independente do espaço em que se encontre, seja ele no trabalho, na escola ou em casa, a promoção de um valor pode estimular outras pessoas a realizarem atitudes semelhantes e é esse tipo de reação em cadeia que precisa ser incentivada. Podemos utilizar o espaço escolar como um exemplo. Nesse espaço impera o coletivo, isto é, muitas pessoas circulam e interagem nos corredores, salas e demais ambientes escolares. O professor é um dos indivíduos que compõe, que constitui esse ambiente. A partir do momento que ele atua com uma postura ética, sendo justo, respeitoso, solidário, com todos os demais indivíduos que coabitam o mesmo espaço, ele poderá estar incentivando outros a agirem da mesma forma. No final, o exemplo de um único indivíduo torna-se o catalisador da prática de valores que podem ultrapassar os limites do espaço inicial onde foram desenvolvidos, passando, então, a serem vivenciados em outros espaços sociais.

Abordar, no espaço escolar, assuntos ou situações que exemplifiquem e estimulem o desenvolvimento de valores é tão importante quanto o ensino do conteúdo específico de uma disciplina. Ainda assim, é importante ressaltar novamente que a realização de atividades que promovam valores não garante que os estudantes irão desenvolvê-los no seu contexto social ou até mesmo praticá-los, pois (BRASIL, 2000, p. 57) “[...] a educação não pode controlar todos os fatores que interagem na formação do aluno e não se trata de impor valores, mas de ser coerente com os valores assumidos e de permitir aos alunos uma discussão sobre eles”.

Como vimos até aqui, existem inúmeros valores, logo foi necessário delimitá-los para quando fosse trabalhar a produção de dados para a pesquisa. Encontrei nos Parâmetros Curriculares Nacionais<sup>13</sup> (PCN) uma referência importante, considerando que no Brasil, os

---

<sup>13</sup> Apesar dessas diretrizes ainda existirem, atualmente está sendo utilizado a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, um documento que define o conjunto de aprendizagens essenciais ao desenvolvimento de todos os alunos.

PCN são diretrizes orientadoras da prática pedagógica de professores, coordenadores e diretores tanto da rede pública quanto da rede privada de ensino. Além disso, os PCN “por sua natureza aberta, configuram uma proposta flexível, a ser concretizada nas decisões regionais e locais sobre currículos e sobre programas de transformação da realidade educacional empreendidos pelas autoridades governamentais, pelas escolas e pelos professores” (BRASIL, 1997, p. 13).

Os PCN propõem um conjunto de temas definidos como Temas Transversais<sup>14</sup>, os quais expressam conceitos e valores básicos à democracia e à cidadania e obedecem a questões importantes e urgentes para a sociedade. Um dos Temas Transversais é a ética, algo que precisa ser desenvolvido em todos os âmbitos do espaço escolar, pois a ética está diretamente associada às reflexões e tomadas de atitudes dos seres humanos. Ao contrário da moral que é normativa, com regras precisas e fechadas, “a ética é um eterno pensar, refletir, construir” (BRASIL, 2000, p. 72).

O tema transversal ética dos PCN é constituído por um conjunto central de valores os quais “estão referenciados no princípio da dignidade do ser humano, um dos fundamentos da Constituição brasileira” (BRASIL, 2000, p. 101). Os valores que constituem esse conjunto são: “respeito mútuo, justiça, diálogo e solidariedade” (BRASIL, 2000, p. 102).

Além desse grupo de valores, decidi acrescentar o cuidado, algo que, como afirma Leonardo Boff<sup>15</sup> (2014, p. 37), “representa uma atitude de ocupação, preocupação, de responsabilização e de envolvimento afetivo com o outro”.

Torna-se imperativo que os processos educativos contemplem questões relacionadas a esses valores éticos, criando condições que possibilitem questionamentos e tomadas de posição com relação à importância de uma vida pautada pela boa convivência entre humanos e demais seres do planeta, algo que pode ser ainda mais efetivo quando esses valores são desenvolvidos a partir de contribuições da arte, ou seja, pelo viés estético.

Para João-Francisco Duarte Jr<sup>16</sup> (2006, p. 22) “[...] é através da arte que o ser humano simboliza mais de perto o seu encontro primeiro, sensível, com o mundo”. E, além disso, o autor ainda destaca que “[...] a arte pode consistir num precioso instrumento para a educação do sensível, levando-nos não apenas a descobrir formas até então inusitadas de sentir e

---

<sup>14</sup> Temas Transversais: Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde, Orientação Sexual e ainda Temas Locais (são os temas de interesse específico de uma determinada realidade a serem definidos no âmbito do Estado, da cidade e/ou da escola).

<sup>15</sup> Leonardo Boff é uma referência nacional na reflexão de temas como ética, ecologia e espiritualidade.

<sup>16</sup> João-Francisco Duarte Jr. tem experiência na área de Educação, com ênfase em Filosofia da Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: arte-educação, educação do sensível, arte, educação e cultura.

perceber o mundo, como também desenvolvendo e acurando os nossos sentimentos e percepções acerca da realidade vivida” (2006, p. 23).

Para Cláudia Moraes Silveira Tavares (2009, p. 30):

O despertar dos valores éticos pelo viés estético possibilita a criação de novas/outras mentalidades guias de posturas responsáveis com o meio ambiente e suas relações. Uma vez que o indivíduo se (re) encontre no mundo, se (re) conheça e perceba sua unidade com o mesmo, a ética, até então embasada em normas morais, tende a modificar-se para uma ética com sentido maior que move sua própria condição de vida.

Para que se tenha uma real consciência ética, de respeito, de cuidado com a vida, não basta que um valor seja apenas afirmado, ele precisa ser praticado, isto é, não basta apenas dizer que se respeita as diferenças, é preciso que este valor esteja constantemente presente nas atitudes, nas ações, nas relações. A educação tem um papel muito importante nesse processo, como afirma Tavares (2009, p. 57):

A formação crítica do ser humano para a emancipação é um dos desafios da educação. Ela engloba a reflexão a respeito da relação entre estética e constituição ética do sujeito. As nossas sensibilidades estéticas relacionam-se intimamente com as éticas, ou seja, se queremos mudar comportamentos e atitudes, penso ser necessário ir pelo caminho da produção de subjetividades e não pela obrigatoriedade racional. Mas não subjetividades que privilegiem a fragmentação, a linearidade e a ordem em detrimento da complexidade, da criatividade e do imaginário da vida.

Além disso, a autora afirma também que:

Acredito que uma das funções da educação a respeito da ética é justamente o incentivo à luta na construção de valores éticos menos antropocêntricos, que viabilize mudanças de comportamentos, ações de transformação potencialmente positivas, a fim de que nós mesmos, assim como as próximas gerações, tenhamos condições de boa convivência na Terra. Tais valores são necessários ao próprio exercício da cidadania; assumir uma postura de pertencimento ao meio é assinar o termo de responsabilidade para com as minhas atitudes diárias (2009, p. 73).

Uma parte da aprendizagem que nos constitui é adquirida no tempo em que passamos no espaço escolar. Trabalhar os valores ético-estéticos nesse espaço pode ser uma tarefa difícil, mas necessária. Para tornar mais evidente a importância de uma vida pautada em valores, é importante citar exemplos não apenas positivos, mas também negativos, isto é, mostrar que a ausência de valores em nossas vivências pode contribuir para o predomínio de

relações alimentadas por interesses pessoais, por atitudes egoístas e desonestas, por uma busca exacerbada por bens materiais e acúmulo de riquezas.

A falta de cuidado pode provocar graves consequências. Um exemplo disso, o impacto ambiental ocorrido em Mariana, município localizado no estado brasileiro de Minas Gerais, MG.

No dia 5 de novembro de 2015, ocorreu uma catástrofe ambiental previsível quando a barragem do Fundão, localizada na cidade histórica de Mariana, rompeu-se lançando milhões de metros cúbicos de lama no meio ambiente. Essa lama é resultante da produção de minério de ferro pela mineradora Samarco.

O avanço de tamanho volume de lama resultou na morte de pessoas; fez com que outras centenas tivessem que abandonar seus lares, e ao entrar em contato com o rio Doce ampliou ainda mais o dano ambiental causando a morte de inúmeros peixes (Fig. 10) e outros animais.

Figura 10: Desastre ambiental no município de Mariana, MG. Foto por Gabriela Biló.



Fonte: <https://goo.gl/GXnIjq>  
Acesso em: 23 mar. 2017.

É ingenuidade pensar que aqueles que praticam ou criam condições que resultam em danos ao meio ambiente não estão cientes de seus atos. O que lhes falta é a sensibilidade, a

preocupação para evitar que isso ocorra. Logo, é necessária uma educação pautada em valores que despertem essa sensibilidade. Duarte Jr (2006, p. 188) comenta que:

Apenas discussões abstratas acerca do lixo, dos resíduos poluentes, da morte dos rios, dos danos causados às florestas e a extinção de espécies, parecem atingir bem pouco aqueles que não tiveram ainda seus sentidos despertados para o mundo que possuem ao redor. Aprender a entender e a preservar o ambiente, começando pelo seu entorno mais imediato, passa a ser, pois, tarefa de uma educação do sensível, quando não pela necessidade da beleza que, mesmo inerente ao ser humano, precisa ser despertada e cultivada.

A arte pode ser um caminho para que o sensível seja despertado, além de criar condições para que o desenvolvimento de valores ético-estéticos possa ser estimulado. Seguirei com o desastre ambiental de Mariana para tentar exemplificar minhas palavras.

A imagem a seguir (Fig. 11) é a reprodução de uma arte criada por Gustavo e Otávio Pandolfo, irmãos gêmeos e artistas grafiteiros conhecidos mundialmente.

Figura 11: Grafite realizado por Gustavo e Otávio Pandolfo, 2015.



Fonte: <https://goo.gl/EsoqXv>  
Acesso em: 15 ago. 2017.

Trata-se de uma crítica ao desastre ocorrido em Mariana. Na arte, podemos observar a tristeza nos semblantes da família, diante da realidade assustadora do avanço da lama sobre a cidade, o soterramento de casas e animais. O indivíduo parcialmente oculto na parte superior da arte, contribuindo com o aumento do volume da lama, pode ser interpretado como uma representação dos responsáveis pelo desastre. O detalhe das cifras desenhadas na gravata do indivíduo nos remete aos interesses financeiros, ao acúmulo de dinheiro que prevaleceram sobre qualquer tipo de preocupação e de cuidado com a comunidade e o meio ambiente atingidos. Esse detalhe nos remete à tira da Mafalda que abre esse capítulo. O caso de Mariana é um exemplo concreto de algo que pode acontecer quando alguns indivíduos priorizam os valores econômicos em detrimento dos demais.

Ainda sobre a arte criada pelos irmãos Pandolfo, uma das interpretações possíveis ao se observar o televisor com a imagem da bandeira do Brasil parcialmente submerso na lama é a de que o país encontra-se em uma situação semelhante. São imagens significativas que podem estimular uma reflexão para além da tragédia ambiental citada.

Seguindo com os exemplos, destaco a performance *Rio Doce* (Fig. 12) realizada por um grupo de artistas.

Figura 12: Performance *Rio Doce*, 2015.



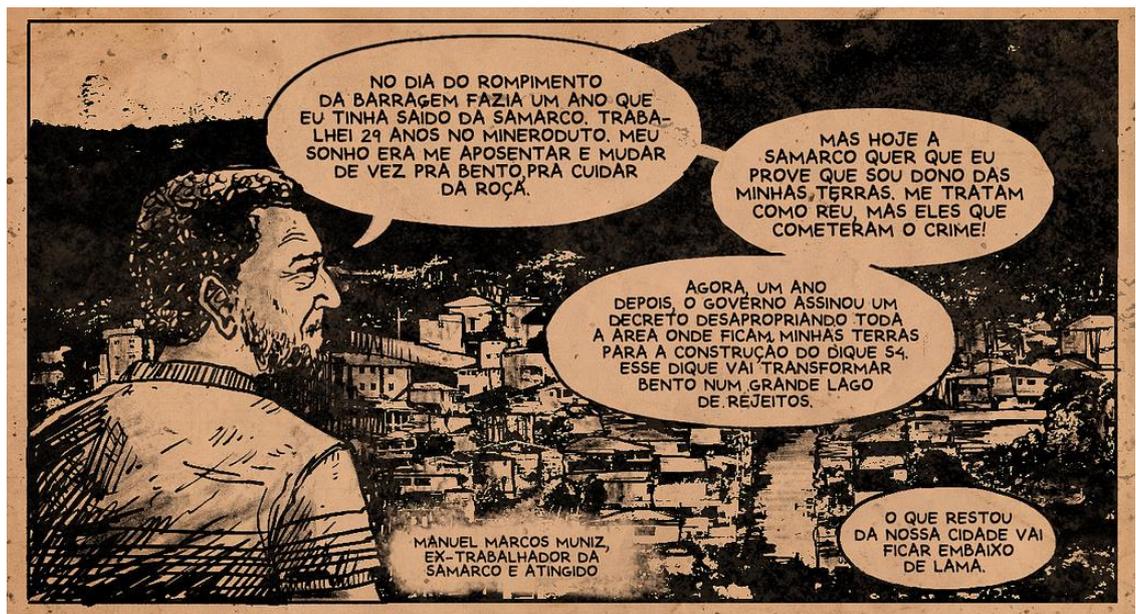
Fonte: <https://goo.gl/t9wSGB>  
Acesso em: 15 ago. 2017.

Na performance chamada de *Rio Doce*, cerca de dez pessoas unidas por um tecido marrom andavam no centro da cidade do Rio de Janeiro, simbolizando a morte do Rio Doce, a onda de lama que provocou destruição e mortes na região de Ouro Preto e Mariana, em Minas Gerais. A

ação performática integrou um protesto pacífico no qual cerca de 600 pessoas cobraram punições para os responsáveis pelo desastre.

Como último exemplo, em que a arte é utilizada para apresentar e estimular a reflexão sobre o caso de Mariana, apresento uma história em quadrinhos (Fig. 13) criada por Guilherme Weimann, Rafaella Dotta e Vitor Teixeira para o jornal *Brasil de Fato*.

Figura 13: Página da HQ *Tragédia Anunciada*, 2016.



Fonte: <https://goo.gl/MD4AjR>  
Acesso em: 15 ago. 2017.

Essa reportagem em quadrinhos chamada de *Tragédia Anunciada*, apresenta alguns recortes do desastre ambiental. Os personagens representados nas ilustrações da HQ são pessoas reais, moradores de Bento Rodrigues, subdistrito de Santa Rita Durão, no município mineiro de Mariana, primeira região afetada pelo avanço da lama.

Todos esses exemplos mostram o quanto a arte pode ser um meio potente de divulgação, manifestação e reflexão. Quando comecei a pesquisar expressões artísticas relacionadas ao desastre ambiental em Minas Gerais, não esperava encontrar HQs sobre o assunto, o que me surpreendeu positivamente.

Danos ambientais como o exemplo da região de Mariana se destacam pela força de sua devastação, mas outros danos ambientais seguem acontecendo diariamente pelo Brasil e pelo mundo a partir do acúmulo de lixos e dejetos colocados irregularmente e de forma arbitrária na natureza e centros urbanos.

Quando não incorporamos a ética em nossas ações cotidianas não é só o meio ambiente que é afetado. Pode-se estar oportunizando o surgimento de situações que privilegiam a impunidade, a insegurança, a corrupção generalizada, violência física e verbal, fome, miséria, degradação humana provocada pela dependência química, desrespeito e depredação de bens materiais e patrimônios culturais, entre tantos outros males que vão contra uma existência saudável e harmoniosa. Diante disso, Boff (2012, p. 175) alerta: “se não voltarmos a sentir com afeto e amor a Terra como nossa Mãe, e nós como parte consciente e inteligente dela, dificilmente nos moveremos para salvar a vida, sanar feridas e impedir catástrofes humanitárias e ecológicas”.

Por isso, torna-se tão importante a realização de pesquisas, trabalhos, práticas e atitudes que contribuam para o desenvolvimento de valores. A arte, a educação ou ainda a interação das duas, pode ser um meio potente para a promoção desse desenvolvimento.

A partir desse último comentário, convido você a continuarmos com a leitura, avançando para o próximo capítulo, no qual apresento alguns aspectos sobre as histórias em quadrinhos, arte fundamental para esta pesquisa, e sua relação com a educação.

### 3 O CONTEXTO HISTÓRICO DA ORIGEM (NEM UM POUCO) SECRETA DAS HQS E DA SUA RELAÇÃO (UM POUCO) ATRIBULADA COM A EDUCAÇÃO

Também conhecidas como gibi<sup>17</sup> (Brasil), *bande dessiné* (França), *fumetti* (Itália), *mangá* (Japão) e *comics* (EUA), as histórias em quadrinhos foram definidas pelo famoso quadrinista Will Eisner como “arte sequencial”. Certamente é correto defini-las dessa forma, mas, ainda assim, trata-se de um conceito amplo, já que o cinema, por exemplo, também pode ser incluído nessa categoria. Com a finalidade de explicar mais detalhadamente o que vem a ser HQs, usarei o conceito elaborado por Scott McCloud<sup>18</sup> (2005, p. 9) o qual define as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Quando McCloud afirma que a sequência é deliberada, entende-se que não é algo aleatório, mas sim que o quadrinista tem a intenção de provocar uma determinada reação no leitor. Há um planejamento.

Apesar de não haver um registro preciso de quando e onde as HQs foram criadas, a história da civilização é marcada por vários indícios da tentativa humana de narrar histórias, sendo que os entalhes e pinturas em rochas (Fig. 14) são considerados os primeiros registros desses indícios.

Figura 14: Pintura rupestre em caverna - *Lascaux*, França.



Disponível em: <https://goo.gl/IJuKyU>  
Acesso em: 25 out. 2016.

<sup>17</sup> Denominação genérica dada as histórias em quadrinhos publicadas no Brasil devido a revista Gibi, criada por Roberto Marinho em 1939 e que alcançou grande sucesso junto ao público leitor.

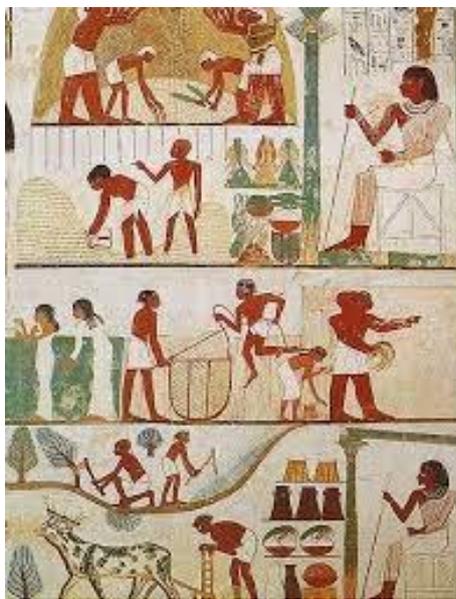
<sup>18</sup> Scott McCloud nasceu em Boston em junho de 1960. Além de quadrinista, é pesquisador de histórias em quadrinhos.

Sobre essas imagens Ernst Gombrich<sup>19</sup> comenta (2012, p. 42):

A explicação mais provável para essas pinturas rupestres ainda é a de que se trata das mais antigas relíquias da crença universal no poder produzido pelas imagens; dito em outras palavras, parece que esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem de sua presa – e até a espicaçassem com suas lanças e machados de pedra –, os animais verdadeiros também sucumbiriam ao seu poder. Tudo isso, é claro, não passa de conjectura – mas conjectura bem apoiada pelo uso da arte entre os povos primitivos do nosso próprio tempo que ainda preservam seus antigos costumes. É verdade que, até onde me é dado saber, não encontramos atualmente qualquer povo primitivo que tente realizar exatamente esse tipo de magia; mas a maior parte da produção artística continua, para eles, intimamente vinculada a ideias análogas sobre o poder das imagens.

Outros indícios de narrativas podem ser encontrados na arte egípcia (Fig. 15), na arte romana (Fig. 16), entre outras civilizações.

Figura 15: Pintura egípcia.



Disponível em:  
<https://goo.gl/jj7G6B>  
 Acesso em: 25 out. 2016.

Figura 16: *Coluna de Trajano*, Roma.



Disponível em:  
<https://goo.gl/7ZWtx6>  
 Acesso em: 25 out. 2016.

<sup>19</sup> Ernst Hans Josef Gombrich (1909 – 2001) – Foi um dos mais célebres historiadores da arte do século XX, especialmente por seus estudos sobre o Renascimento. É o autor de um dos livros mais populares dentre os adotados pelas instituições de ensino de História da Arte, em vários países: *The Story of Art* (A História da Arte), publicado pela primeira vez em 1950 em Londres e, desde então, com numerosas reedições e traduções.

Os registros narrativos variam entre situações mais cotidianas de plantio e colheitas até o relato de grandes batalhas e conquistas como é o caso da *Tapeçaria de Bayeux* (Fig. 17), obra bordada em linho, com dimensões aproximadas de 69 metros de comprimento e 50 centímetros de largura, onde é ilustrada a campanha de batalha envolvendo a vitória de Guilherme, duque da Normandia, sobre o rei Haroldo II da Inglaterra. Não há um registro preciso de quem produziu a tapeçaria ou de quando foi criada, mas supõe-se que seja por volta de 1080 (GOMBRICH, 2012).

Figura 17: *Tapeçaria de Bayeux*.



Fonte: <https://goo.gl/zozNFo>  
Acesso em: 25 set. 2016.

É importante destacar que a escrita, um dos elementos tão importantes na estrutura das histórias em quadrinhos foi sendo elaborada a partir do desenho, ou seja, das representações visuais que nossa civilização utilizava em suas narrativas. Sobre isso Edith Derdyk (2007, p. 23) afirma:

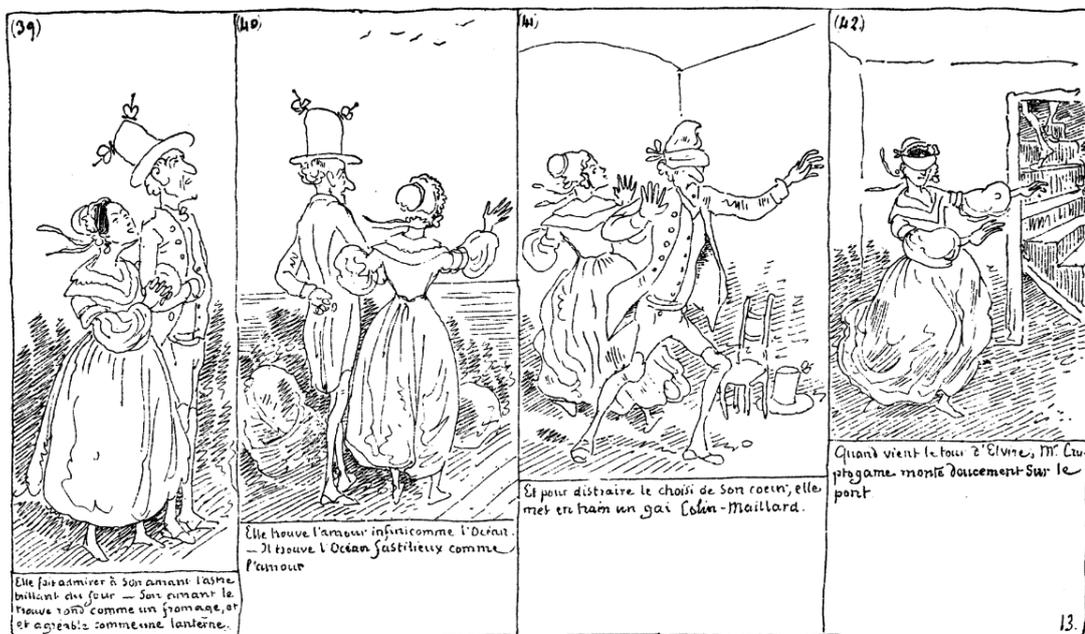
Da intersecção entre a representação gráfica que fixa e a fala fugaz que escapa, a escrita foi sendo elaborada ao longo das primeiras tentativas humanas por meio de registros visuais em direção à formalização do conhecimento. O desenho do signo, aos poucos, foi se desencarnando da imagem-figura para adquirir um valor fonético, abstrato, universal. Mas em seus primórdios, o desenho da palavra – os pictogramas, os hieróglifos, os ideogramas, escritas analógicas e visuais – explicita sensivelmente a natureza mental e inteligível do desenho como ato e extensão do pensamento.

Com o passar dos séculos e o gradual desenvolvimento da espécie humana, novos territórios foram sendo ocupados e novas tecnologias foram sendo criadas. As narrativas não ficaram mais limitadas às paredes das cavernas; elas estavam em objetos de cerâmica, em tecidos, no papel e em outros suportes. A invenção da tipografia e, posteriormente, o

surgimento de grandes cadeias jornalísticas ofereceram condições para a expansão dos quadrinhos e seu consumo massivo.

Charles Ross, Wilhelm Busch, Caran D’Ache, Rudolph Topffer são alguns dos precursores do formato de quadrinhos que conhecemos atualmente. O professor suíço Rudolph Topffer, por exemplo, publicou uma série de desenhos, em 1827, organizados de forma que apresentavam uma narrativa. Os desenhos eram dispostos dentro de quadros que não tinham espaçamento entre si enquanto que o texto era expresso na base inferior dos mesmos (Fig. 18). Esse formato é conhecido como “história ilustrada” (MOYA, 2003) ou ainda “narrativa figurada” (GOIDANICH, 2011).

Figura 18: Trecho de uma história ilustrada por Rudolph Topffer.



Fonte: <https://goo.gl/JEINDq>

Acesso em: 14 abr. 2016.

Um exemplo de narrativa figurada criada no Brasil são as histórias chamadas de *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte* (Fig. 19). Essas histórias foram criadas, em 1869, pelo artista italiano radicado no Brasil, Angelo Agostini e são consideradas as primeiras histórias em quadrinhos brasileiras.



Ao realizar uma análise básica da figura percebe-se a presença de elementos presentes nos quadrinhos atuais como, por exemplo, o uso de balões para expressar a fala, o espaçamento entre os quadros da narrativa, também conhecido como calha, além de extrapolar o espaço limitado do quadro, uma característica inovadora no trabalho desse artista. Entre os autores que apoiam essa visão, encontra-se o jornalista Álvaro de Moya. Ele afirma que Outcault (*apud* MOYA, 2003, p. 111),

[...] começou a síntese de todas as experiências anteriores e a verdadeira linguagem dos *comics*, em 1895, no *New York World*. Ele assumiu a periodicidade em 1896, fazendo uso da cor, dos balõezinhos, da ação fragmentada e de todos os requisitos para ser considerado o iniciador dos quadrinhos.

A posição de Outcault é contestada principalmente pelos europeus, os quais como aponta Moya (2003, p. 111), “[...] levando em conta o mundo todo, decidiram que o que caracteriza os *fumetti*, *bandes dessinées*, *historietas*, *tebeos*, *mangás*, *funnies*, quadrinhos de todo o planeta, é a linguagem, a mudança das ‘histórias ilustradas’ para histórias em quadrinhos”. Talvez nunca se chegue a um consenso com relação ao criador das HQs, mas independentemente disso, é indiscutível que cada um dos artistas envolvidos, contribuiu para o desenvolvimento e expansão dessa arte.

Embora os quadrinhos tenham se popularizado em diferentes localidades do mundo, os Estados Unidos foi o país que, devido aos seus avanços tecnológicos no final do século XIX, inclusive no meio jornalístico, apresentou condições mais do que favoráveis para a proliferação dessa arte, como nos informa Waldomiro Vergueiro<sup>20</sup> (2014, p. 10):

Despontando inicialmente nas páginas dominicais dos jornais norte-americanos e voltados para populações de migrantes, os quadrinhos eram predominantemente cômicos, com desenhos satíricos e personagens caricaturais. Alguns anos depois, passaram a ter publicação diária nos jornais – as célebres “tiras” –, e a diversificar suas temáticas, abrindo espaço para histórias que enfocavam núcleos familiares, animais antropomorfizados e protagonistas femininas, embora ainda conservando os traços estilizados e o enfoque predominantemente cômico.

---

<sup>20</sup> Waldomiro Vergueiro: Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes (ECA) da USP, na qual é coordenador do Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos. Autor de vários artigos sobre HQ em revistas especializadas nacionais e internacionais. Membro do Conselho Editorial dos periódicos *International Journal of Comic Art* e *Revista Latino-americana de Estudios de la Historieta*.

Devido à grande variedade de títulos que estavam sendo publicados nos jornais, foi necessária a criação dos *Syndicates*, grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento, que contribuíram para a distribuição de forma organizada dos *comics*.

Os primeiros passos para a chegada dos *comics* no território brasileiro foram dados em 1933, quando o brasileiro naturalizado Adolfo Aizen, que trabalhava na função de jornalista para a editora *O Malho*<sup>21</sup>, participou de uma viagem aos Estados Unidos, integrando uma comitiva que representava revistas e jornais brasileiros. Lá chegando fez contato com o *King Features Syndicate*, da cadeia de jornais de William Randolph Hearst.

Aizen ficou fascinado com o enorme consumo dos jornais pela população, devido, principalmente, ao suplemento infanto-juvenil, um caderno dos jornais que apresentava um conteúdo repleto de passatempos, curiosidades e histórias em quadrinhos, muitas delas com heróis de aventuras, como, por exemplo, Buck Rogers e Tarzan. O jornalista retornou ao Brasil determinado a publicar aqui aquele material, algo que só foi possível graças ao apoio do capitão João Alberto Lins de Barros, diretor do jornal *A Nação* e chefe da polícia do então presidente Getúlio Vargas.

João Alberto autorizou Adolfo a lançar cinco suplementos, um para cada dia da semana, nos moldes dos suplementos norte-americanos, algo que ofereceu mais dificuldades devido à capacidade tecnológica da gráfica ser inferior à da norte-americana. Mesmo com essas adversidades, em 1934, os suplementos brasileiros foram lançados e imediatamente causaram um alvoroço na sociedade da época, como afirma Gonçalo Junior (2011, p. 30):

A concorrência ficou boquiaberta diante de tamanha ousadia de João Alberto, a quem couberam os méritos iniciais pelos lançamentos. A repercussão entre os leitores foi a melhor possível. Jornaleiros de toda a cidade corriam ao jornal durante o dia para pegar mais exemplares. Os cadernos de *A Nação* se tornaram um acontecimento importante na história da imprensa brasileira porque introduziram o formato tablóide (sic) nos jornais. Iniciativa, aliás, nunca lembrada por pesquisadores, talvez por causa da curta existência do diário de João Alberto, que deixaria de circular dois anos depois.

Com o encerramento do jornal *A Nação*, Adolfo Aizen assumiu os encargos editoriais dos suplementos e passou a vendê-los de forma avulsa, sem a necessidade de estar associado a

---

<sup>21</sup> Essa editora era responsável pela publicação da revista “O Tico-Tico”, criada em outubro de 1905, considerada a primeira revista de histórias em quadrinhos do Brasil. Angelo Agostini e J. Carlos, um dos maiores ilustradores nacionais, integravam a revista com seus trabalhos.

um jornal. Criou o *Grande Consórcio de Suplementos Nacionais*<sup>22</sup> e lançou, em 1934, o tabloide chamado *Suplemento Juvenil*. Com o enorme sucesso dessa publicação era natural que surgissem outros interessados em produzir material semelhante. Foi o caso de Roberto Marinho, o qual lançou, em 1937, o *Globo Juvenil* impresso em três cores, no formato tabloide com 24 páginas. A disputa de mercado entre esses dois grandes editores marcou um período áureo de quadrinhos no Brasil.

Diante da forte concorrência de Roberto Marinho, com o intuito de buscar condições para que suas publicações se destacassem, Aizen comprou, em nova viagem aos Estados Unidos, uma máquina tipográfica quatro cores para contribuir na aceleração de produção de seu material. Foi durante esse período em território norte-americano que ele conheceu o *comic book*, um novo tipo de publicação resultante da ideia de dobrar e grampear o tabloide. O uso de uma capa só ocorreu posteriormente. Parecia ser a resposta que ele estava procurando com relação à inovação de suas publicações. O maior destaque desse formato, além da praticidade de manuseio, era o fato de que as histórias estavam completas, ao contrário dos jornais que traziam pequenos capítulos das histórias no formato de tiras.

Adolfo Aizen passou a usar o formato de *comic book* para suas publicações, atraindo ainda mais a atenção do público leitor e conseqüentemente despertando ainda mais disputas pelo controle do mercado nacional de quadrinhos. A enorme expansão e consumo das histórias em quadrinhos, a fascinação que elas provocavam nas crianças e adolescentes, não apenas no Brasil, mas no mundo de uma forma geral, levou pais e educadores a ficarem preocupados com o impacto que a leitura desse material poderia ter na formação dos jovens leitores.

Essa preocupação resultou numa abertura para o aparecimento de comentários de oposição as HQs, alegando que prejudicavam o aprimoramento cultural, intelectual e a formação moral de seus jovens leitores. Os quadrinhos eram apontados como uma das prováveis causas da delinquência juvenil. É possível que as manifestações contrárias aos quadrinhos não estivessem relacionadas apenas a sua suposta influência negativa, mas também devido ao seu destaque comercial com altos índices de vendas. Um exemplo disso é que a partir de 1939, Sterling North, escritor norte-americano de livros infantis, passou a atacar os *comics* por considerá-los responsáveis pelas baixas vendas de seus livros. Nesse clima de hostilidade e insegurança era uma questão de tempo até que fosse elaborado algum tipo de controle do processo de criação dos quadrinhos.

---

<sup>22</sup>Adolfo Aizen seguiu com essa editora até 1945 quando fundou a Editora Brasil-América, mais conhecida por seu apelido Ebal, uma das mais importantes editoras de história em quadrinhos do Brasil.

### 3.1 CONTEMPLE... O CÓDIGO DE ÉTICA DOS QUADRINHOS

Quanto mais os quadrinhos se popularizavam, devido à enorme quantidade de gêneros que foram se estabelecendo (super-heróis, terror, ficção, aventura, entre outros) maior era o clima de desconfiança com relação a sua contribuição para a formação das crianças e adolescentes que liam suas páginas. Na segunda metade dos anos 1930 já havia, em diferentes países, uma forte tendência contrária aos quadrinhos defendida por pessoas que tinham destaque na sociedade a qual pertenciam e, como tal, seus comentários influenciavam na opinião de seus contemporâneos. Na França, por exemplo, Georges Sadoul, um renomado crítico de cinema, via a presença dos *comics* em território francês como uma ameaça ao desenvolvimento dos jovens, tanto é que chamava as HQs de “condensadoras de crimes” (GONÇALO JUNIOR, 2011).

No Brasil muitas críticas com relação as HQs vinham dos padres, na sua maioria, imigrantes italianos que mantinham um contato bem próximo com a Itália governada, na época, por Benito Mussolini. Os quadrinhos vinham sofrendo fortes represálias na Itália, principalmente os *comics*, os quais eram vistos como uma forma de invasão cultural norte-americana. O padre carioca Arlindo Vieira, foi o primeiro inimigo público dos quadrinhos em território nacional. Ele escreveu, durante dois anos, muitos artigos para revistas católicas de diversas localidades, sempre condenando a presença dessa arte no cotidiano dos jovens leitores.

Os comentários preconceituosos e alarmantes contra as HQs continuaram se multiplicando até que, em 1944, o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos – INEP, do Ministério da Educação e Saúde publicou um estudo sobre o conteúdo de HQs. De acordo com Gonçalo Junior (2011, p. 144) o estudo publicado pelo INEP:

[...] funcionava como uma espécie de guia de orientação na área educacional e constatou o que até então seus técnicos acreditavam ser um mal desconhecido das revistinhas: o prejuízo que provocavam no desempenho escolar das crianças. Além das teses da dominação cultural e do estímulo à violência promovido pelos quadrinhos, o INEP trouxe uma preocupação a mais aos pais: segundo aquela pesquisa, quem lia quadrinhos ficava com preguiça mental e avesso a livros.

Gonçalo Junior (2011, p.115), também afirma que a publicação provocou:

Uma reação imediata na imprensa e entre os professores. Os quadrinhos foram promovidos a uma das principais fontes de preocupação

dos educadores de todo o país. Em reportagens publicadas em jornais e revistas, os pedagogos do instituto insistiam que os gibis eram um perigoso vilão que ameaçava os livros. Era necessário, portanto, um controle rigoroso sobre seu consumo e até sobre a produção de determinados títulos.

Adolfo Aizen, em sua constante luta em defesa dos quadrinhos, tentava encontrar alternativas que pudessem minimizar as críticas direcionadas as HQs. Entre as medidas encontradas estava a publicação de edições com temas educativos e a publicação de versões em quadrinhos de obras da literatura como, por exemplo, *O Guarani* de José de Alencar e *Mar Morto* de Jorge Amado. Certamente eram medidas válidas para tentar mostrar aspectos positivos da leitura das HQs, mas ineficientes para dissipar as dúvidas com relação à presença dessa arte na vida dos jovens leitores.

As HQs integram a indústria cultural, assim como o cinema, a televisão, o rádio, entre outras mídias. Um estudo desenvolvido na Escola de Frankfurt apontava a indústria cultural como responsável pela dominação e controle da população. Esse fato foi outro provável fator determinante na formação de uma postura social contrária a essa arte. Sobre isso, Marcio Bahia<sup>23</sup> (2012, p. 341-342) afirma que:

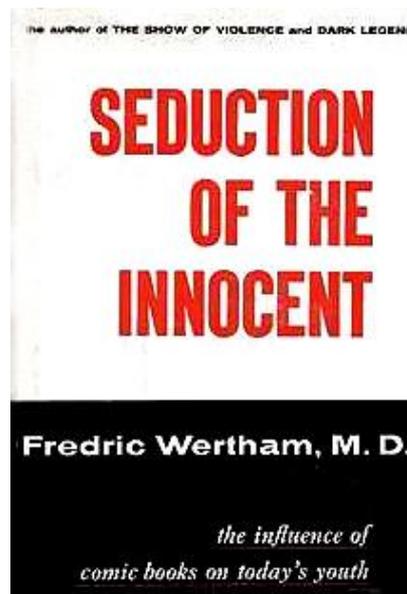
Durante grande parte do século XX, as histórias em quadrinhos não eram vistas como objetos sérios de análise por parte da academia, e isso pode ser parcialmente explicado pela enorme influência da Escola de Frankfurt e seus estudos sobre a indústria cultural. O movimento intelectual que eventualmente ficaria conhecido como a Escola de Frankfurt, iniciado na década de 1920 e liderado por figuras de peso como Theodor Adorno e Max Horkheimer, promoveu um debate prolífico sobre as condições sociais, econômicas, políticas e culturais da época. Em sua *Dialética do esclarecimento*, Adorno e Horkheimer (1944) desenvolveram um sistema de pensamento no qual o fracasso do Iluminismo era em parte atribuído à substituição de velhos mitos por novos mecanismos de dominação. Um destes novos e poderosos mecanismos de controle das massas seria justamente o que eles chamaram de indústria cultural, um sistema complexo de dominação que incluía cinema, rádio, música e revistas. A Escola de Frankfurt foi tão influente que, durante quase todos os movimentos intelectuais neomarxistas do século XX, as ideias e textos de Adorno e Horkheimer tornaram-se centrais para o debate acadêmico sobre a indústria cultural e o entretenimento de massa. No caso específico das HQs, a influência da Escola de Frankfurt, aliada à ideia de que os quadrinhos eram lidos exclusivamente pelo público infantil deu origem a trabalhos que enfatizavam uma suposta influência nefasta dos quadrinhos na formação de crianças e adolescentes.

---

<sup>23</sup> Ph.D. em língua e literatura espanhola pela *University of Ottawa* e professor adjunto na *Vanderbilt University*.

Entre as publicações que surgiram condenando os quadrinhos, talvez a que mais tenha se destacado, foi o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução dos Inocentes) (Fig. 21), lançado em 1954 e escrito pelo psiquiatra alemão naturalizado americano Frederic Wertham.

Figura 21: Capa da 1ª edição do livro *Seduction of the Innocent*.



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction\\_of\\_the\\_Innocent](https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction_of_the_Innocent)  
Acesso em: 30 set. 2016.

O psiquiatra já tinha um histórico de combate aos meios de comunicação nos Estados Unidos, acusando mídias como o cinema e revistas policiais de estimularem a criminalidade. No livro citado, Wertham dedicou especial atenção às HQs acusando-as de provocarem desvios de comportamento nos jovens, levando-os não apenas ao crime, mas também ao homossexualismo, além de cometer atos imprudentes que poderiam provocar até mesmo a morte. De acordo com Lowery e DeFleur (*apud* BAHIA, 2012, p. 343), dois dos maiores críticos das pesquisas de Dr. Wertham, a teoria hipodérmica, também conhecida como teoria da bala mágica, teria sido utilizada para fundamentar as suposições teóricas encontradas no trabalho do psiquiatra. A teoria hipodérmica é uma das primeiras teorias a estudar os efeitos dos meios de comunicação na sociedade de massa. Sobre a teoria hipodérmica, Allan Vieira e Jéssica Freitas (2013, p.2) afirmam que:

Ao estudar o comportamento humano da mesma maneira que as ciências biológicas, a teoria hipodérmica estabelece forte vínculo com a psicologia behaviorista, que se baseia na observação das mudanças de comportamentos dos indivíduos a partir da relação entre estímulo e resposta, sendo que todo estímulo (modificações externas ao indivíduo) elicia uma

resposta do organismo. Da mesma forma a teoria hipodérmica considera uma relação direta entre a exposição às mensagens e a mudança de comportamento dos indivíduos, uma vez atingindo seu público com sucesso, o conteúdo de uma mensagem poderia manipular, induzir a pessoa a adotar determinada conduta ou comprar um produto.

A publicação do livro foi o ponto decisivo numa situação que já era caótica há alguns anos. Apesar de nunca ter sido editado no Brasil, *Seduction of the Innocent* teve seu conteúdo publicado de forma condensada nas páginas da revista *Seleções*.

A ampla cobertura que a mídia deu as teorias de Wertham resultou em uma pressão social generalizada contra os *comics*, nos Estados Unidos. Diante de tamanha manifestação, o governo americano cobrou das editoras que fosse criada uma autocensura rigorosa das histórias produzidas.

Dessa forma, em agosto de 1954, foi criada a *Comics Magazine Association of America* – CMAA (Associação Americana das Revistas em Quadrinhos) formada por editoras de histórias em quadrinhos e de histórias infantis. A CMAA estabeleceu uma série de medidas de controle que foram organizados num regulamento denominado *Comics Code Authority* – CCA (Anexo 1). As revistas que eram produzidas respeitando as normas estabelecidas no regulamento traziam estampadas em suas capas um selo de aprovação (Fig. 22).

Figura 22: Selo do *Comics Code Authority*.



Disponível em: <https://goo.gl/1aR1FV>  
Acesso em: 26 jul. 2016.

Entre as HQs que eram produzidas na época, as que foram mais atingidas pela censura do *Comics Code* foram as do gênero terror, o que levou ao cancelamento de vários títulos que usavam essa temática em suas histórias. As restrições impostas pelo regulamento interferiam

drasticamente no processo criativo dos quadrinistas. A censura às HQs logo começou a se manifestar em outros países. De acordo com Gonçalo Junior (2011, p. 245):

Enquanto a imprensa americana ainda noticiava a eficácia do código dos editores americanos, a censura dos quadrinhos começou a ser discutida e até aplicada em vários países do mundo. A Europa, mais uma vez, fechou o cerco numa reação tipicamente nacionalista contra a proliferação de histórias em quadrinhos importadas dos Estados Unidos. No dia 29 de novembro de 1954, na França, O Parlamento aprovou um adicional à lei de censura aos quadrinhos de 1949, que incluiu o veto a qualquer revista que trouxesse histórias com tema que alimentasse o preconceito étnico. A situação não era menos tensa no Brasil.

Apesar dos protestos contra as HQs no Brasil não terem sido tão intensos quanto nos Estados Unidos, foram fortes o suficiente para fazer com que fosse criado, em 1961, o Código de Ética Brasileiro para HQs (Anexo 2). O código foi elaborado por um pequeno grupo de editores representantes de algumas das principais editoras nacionais. As diretrizes do código brasileiro tinham muitas semelhanças com as do código norte-americano e, além disso, também foi criado um selo (Fig. 23) para estampar as capas das revistas e servir de atestado para pais, críticos e educadores de que o conteúdo da revista não apresentaria riscos à formação dos leitores.

Figura 23: Selo do Código de Ética para HQs.



Disponível em: <https://goo.gl/yQBpr9>  
Acesso em: 26 jul. 2016.

É importante deixar claro que antes de 1954 já haviam sido criados códigos de controle nos Estados Unidos e no Brasil, mas eram códigos com medidas restritivas não tão incisivas e detalhadas. A crítica e a censura aos quadrinhos foram perdendo força com o tempo e isso se deve, segundo Vergueiro (2014, p. 16-17), porque “o desenvolvimento das

ciências da comunicação e dos estudos culturais, principalmente nas últimas décadas do século XX, fez com que os meios de comunicação passassem a ser encarados de maneira menos apocalíptica [...]”. Vergueiro (2014, p. 17) destaca ainda que:

O despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimto” das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento.

Com o surgimento de um posicionamento mais amistoso com relação as HQs, seu uso como um recurso pedagógico foi sendo incentivado por medidas como, por exemplo, a utilização da linguagem dos quadrinhos em livros didáticos. Atualmente, no Brasil, o uso das HQs na Educação é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases – LDB e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN. Isso foi estabelecido em 1997 quando, durante a gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso, os quadrinhos foram oficializados como prática a ser utilizada em sala de aula (RAMOS; VERGUEIRO, 2009).

Mais recentemente, em 2006, durante a gestão do ex-presidente Luiz Inácio Lula da Silva, os quadrinhos foram, de acordo com Ramos e Vergueiro (2009, p. 12) “[...] incluídos na lista do PNBE<sup>24</sup>, que compra obras de diferentes editoras e as distribui a escolas de ensino fundamental e médio. Desde que foi criado, em 1997, o programa se pautava prioritariamente na distribuição de livros literários”.

Certamente, a inclusão das HQs nesse programa governamental brasileiro indica o reconhecimento dessa arte como um recurso que pode contribuir na Educação. Depois de passar por um período de incertezas com relação a sua produção, devido às intensas perseguições movidas por pessoas contrárias à sua presença na formação dos jovens, é seguro dizer que atualmente gozam de relativa tranquilidade na sua relação com a sociedade.

Atualmente, com o amplo desenvolvimento das mídias digitais, muitas HQs estão sendo criadas e disponibilizadas para compra tanto no formato impresso quanto no digital. É uma forma encontrada para manter essa linguagem atualizada, conquistar novos leitores e, além disso, oferece condições para que educadores possam pensar em outros tipos de propostas que utilizem a abordagem dos quadrinhos.

---

<sup>24</sup> PNBE – Programa Nacional Biblioteca na Escola.



#### 4 DE VOLTA À ESCOLA: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES E A ESCOLHA DAS HQs

*O pensamento infantil é um lugar difícil de chegar, mas o caminho se torna possível se olharmos a criança com o estranhamento de quem não conhece e a sensibilidade de quem quer conhecer.*

**Fernanda Carneiro Lima<sup>25</sup>**

Desde o início da pesquisa, mesmo ainda sem saber exatamente quais os valores que fariam parte das categorias *a priori*, eu já pretendia trabalhar com crianças no contexto de oficinas de criação de HQs, para a produção de dados. Tinha noção de que poderia encontrar obstáculos como, por exemplo, a dificuldade ou até mesmo a recusa das crianças em atender as propostas das oficinas, tanto na realização de produções gráficas como nas textuais. Maria Tereza Goudard Tavares<sup>26</sup> (2009, p. 143) comenta que “não é simples, nem natural ouvir as crianças, compreender suas lógicas, valorizar seus pontos de vista como possibilidade distinta (e não desigual) de dar significado aos fenômenos que as atravessam [...]”.

Ainda assim, mantive minha decisão, principalmente por acreditar na obtenção de resultados que poderiam ajudar outros professores interessados em desenvolver atividades semelhantes em sala de aula.

A escola selecionada para a realização da pesquisa foi a E.M.E.F. Prof. Manoel Martins Mano por eu já ter desenvolvido oficinas de desenvolvimento gráfico na escola durante meu estágio supervisionado em 2014, na graduação em Artes Visuais - Licenciatura. Durante o período em que estive na escola estabeleci uma boa interação com a direção e professores, o que propiciou o acolhimento que tive para o desenvolvimento de outro trabalho.

No final do mês de maio de 2016, visitei a escola e conversei com a direção sobre a possibilidade de estar novamente naquele espaço desenvolvendo uma proposta: a realização de oficinas de produção de HQs, com uma turma dos anos iniciais, com a finalidade de

---

<sup>25</sup> Fernanda Carneiro Lima – Graduada em Pedagogia pela Universidade Católica de Petrópolis. Diretora e coordenadora pedagógica do Centro Educacional Canto de Criar (Areal – RJ). Orientadora pedagógica da rede municipal de Areal – RJ.

<sup>26</sup> Maria Teresa Goudard Tavares possui graduação em Pedagogia e Pós-Graduação Lato Sensu em Metodologia do Ensino Superior pela Universidade Federal Fluminense e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro.

promover o desenvolvimento de valores<sup>27</sup>. A direção aprovou a proposta e indicou que eu trabalhasse com uma das turmas do quinto ano. Diante disso, aproveitei o momento para selecionar uma das turmas e conversar com a professora responsável. Ela ficou entusiasmada com o que eu havia planejado, principalmente por envolver histórias em quadrinhos, uma proposta que ela julgava interessante, mas que não havia utilizado ainda em suas aulas por sentir-se despreparada em trabalhar com esse recurso didático-pedagógico. Ela comentou o quanto considerava importante que a escola tivesse um professor de Artes trabalhando com as turmas dos Anos Iniciais, tendo em vista que a presença deste professor poderia contribuir com o desenvolvimento de conteúdos e atividades mais específicas da área das Artes, algo que ela tinha dificuldade em oferecer.

Essa colocação da professora deve-se ao fato de que não há, no Brasil, uma lei que indique a obrigatoriedade da presença do professor licenciado em Artes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ainda assim, como estabelece o artigo 31 da Resolução n. 7 de 14 de dezembro de 2010 que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove (09) anos (BRASIL, 2010, p. 9):

[...] os componentes curriculares Educação Física e Arte poderão estar a cargo do professor de referência da turma, aquele com o qual os alunos permanecem a maior parte do período escolar, ou de professores licenciados nos respectivos componentes. [...] Nos casos em que esses componentes curriculares sejam desenvolvidos por professores com licenciatura específica (conforme Parecer CNE/CEB nº 2/2008), deve ser assegurada a integração com os demais componentes trabalhados pelo professor de referência da turma.

Diante dos comentários da professora e de seu interesse em acompanhar o desenvolvimento do trabalho, como uma possibilidade para aprimorar suas aulas, a convidei para participar das oficinas, convite este que ela aceitou prontamente afirmando inclusive que iria apenas observar, sem interferir.

Ainda no mesmo dia, fui convidado por outra das professoras da escola a conhecer um espaço inaugurado no final do ano de 2014, alguns meses depois de eu ter concluído o meu estágio: a Escunoteca<sup>28</sup>. Trata-se de uma sala repleta de brinquedos e livros, destinada especificamente aos alunos da educação infantil e anos iniciais, resultado de um projeto

---

<sup>27</sup> Os valores que me refiro são os valores ético-estéticos (respeito mútuo, solidariedade, diálogo, justiça e cuidado) selecionados a priori para a pesquisa. Manterei apenas a palavra valores a partir desse ponto da dissertação para que não se torne algo repetitivo.

<sup>28</sup> O nome foi dado devido à proximidade ao Escuna, laboratório de informática da escola.

idealizado por duas professoras da instituição, com o intuito de criar um espaço onde a aprendizagem pudesse acontecer de forma lúdica.

Ao observar o local, percebi que não havia nenhuma revista de histórias em quadrinhos na sala, logo decidi doar 300 revistas de diferentes títulos e gêneros da minha coleção. As professoras responsáveis pelo espaço se encarregaram de organizar e separar as edições, de forma que alguns quadrinhos ficaram na Escunoteca; outros foram enviados para a biblioteca da própria escola e os demais, que tinham uma temática desaconselhável para menores de 16 anos, foram negociados em quermesses com a finalidade de arrecadar verbas para adquirir outros itens para a Escunoteca.

Quando levei as revistas na escola para doação, pude observar que as crianças que se aproximavam para olhar as HQs davam maior atenção aos quadrinhos dos personagens criados por Maurício de Souza e, além deles, os de super-heróis. Isso foi importante para me ajudar a definir os gêneros de histórias em quadrinhos que foram utilizadas nas oficinas.

Quando chegou o momento de selecionar as HQs, pensei que seria fácil, afinal, tenho centenas de revistas à disposição na minha coleção, logo bastava pegar algumas e tudo estaria resolvido. No entanto, precisei dar uma atenção especial a essa escolha, principalmente pelo fato de que estaria lidando com crianças com idade aproximada de 11 anos. Eu pretendia abordar e discutir os valores através da observação e manipulação de HQs que apresentassem em seu conteúdo situações relacionadas ao respeito mútuo, à solidariedade, à justiça, ao diálogo e ao cuidado.

#### 4.1 APRESENTANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SELECIONADAS

Ao selecionar as revistas, procurei não incluir apenas quadrinhos consolidados, publicados por grandes editoras. Também pesquisei o trabalho de quadrinistas independentes, sem nunca deixar de levar em conta o conteúdo das histórias, isto é, analisando se a narrativa escrita e visual poderia ser usada para promover valores e se era adequada à faixa etária com a qual iria trabalhar.

Entre os quadrinhos de produção independente que pesquisei, selecionei as HQs *Futuros Heróis* (Fig. 24) e *Pétalas* (Fig. 25) as quais utilizam apenas imagens para narrar suas histórias. De acordo com Eisner (2010, p. 20):

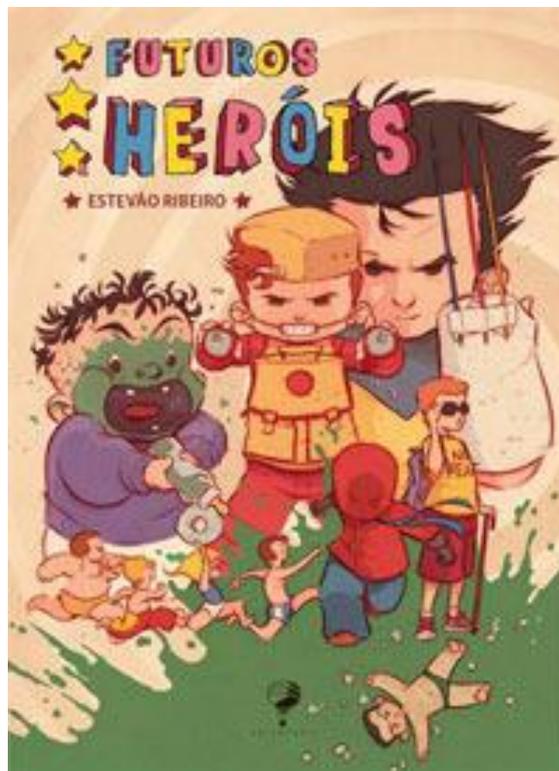
As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa

sofisticação por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

Por acreditar e confiar na capacidade de interpretação do grupo com o qual desenvolvi a pesquisa, não tive receio em utilizar essas HQs que privilegiam a imagem em detrimento da escrita.

Tinha ciência do quanto os personagens da Turma da Mônica são conhecidos e apreciados pelas crianças e, diante disso, era importante que entre as revistas que eu escolhesse tivesse pelo menos um título desses personagens. Entretanto, a minha opção foi a de não trabalhar com a linha tradicional de revistas da Turma da Mônica. A intenção era mostrar uma outra abordagem desses personagens, seja nos desenhos, no texto, ou em ambos. Logo, escolhi a HQ *Turma da Mônica – Lições* (Fig. 26), que atende aos critérios que eu havia estabelecido além de abordar valores. Para concluir o conjunto de revistas, selecionei uma do gênero super-heróis: *Super-Homem Paz na Terra*<sup>29</sup> (Fig. 27).

Figura 24: Capa da HQ *Futuros Heróis*. Ilustração da capa por Vitor Cafaggi.



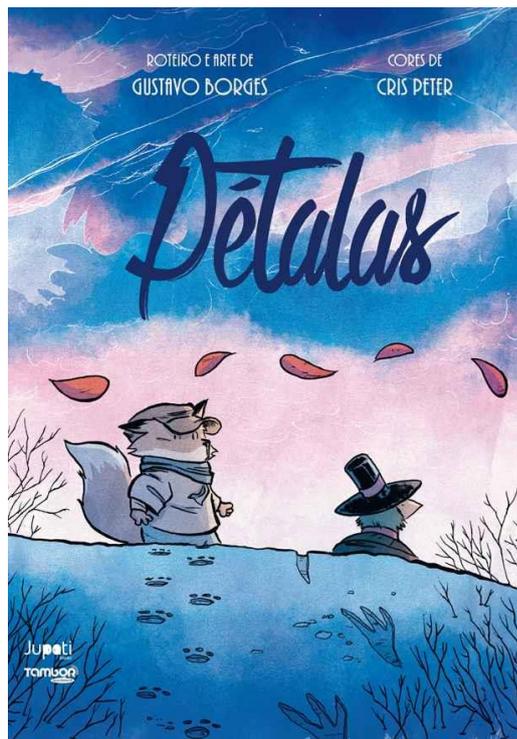
Fonte: Ribeiro (2013).

<sup>29</sup> Sempre que me referir a essa HQ, mantereí a forma como ele era chamado na publicação, ou seja, Super-Homem. Lembrando que atualmente no Brasil, o personagem é chamado de *Superman*.

Publicada pela Editora Desiderata, *Futuros Heróis* é um projeto de Estevão Ribeiro, o qual roteiriza seis das sete histórias presentes na revista. Cada uma das histórias é ilustrada por um artista diferente. Apesar das histórias serem independentes entre si, elas apresentam um elemento em comum: todas são uma homenagem a alguns dos principais super-heróis da editora *Marvel Comics*. As histórias se passam na infância e abordam alguns dos desafios encontrados nessa fase da vida.

Escolhi essa edição principalmente pela segunda história, cujo título é “O menino submarino”, escrita por Estevão Ribeiro e ilustrada por Paulo Crumbim e Cristina Eiko. Na história, um menino é alvo de gestos e comentários desrespeitosos vindos de outras crianças devido a um detalhe de sua aparência. É uma história que oferece condições para promover discussões sobre o respeito mútuo e sobre o diálogo devido à abordagem que a narrativa faz ao destacar a falta de respeito às diferenças.

Figura 25: Capa da HQ *Pétalas*.

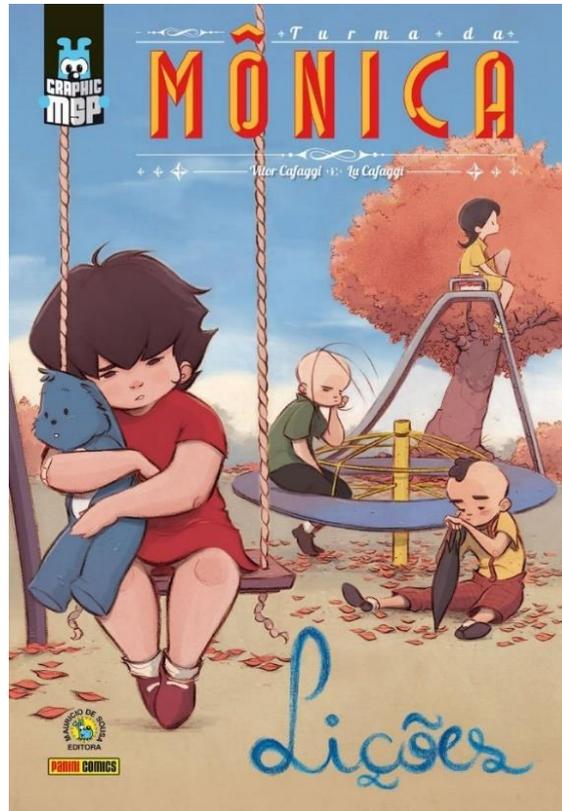


Fonte: Borges (2015).

*Pétalas* é uma história sobre solidariedade, generosidade, afetos e sobre a importância de ajudar o próximo independente de ser alguém conhecido ou não. O roteiro e a arte da HQ são de Gustavo Borges enquanto que as cores foram aplicadas por Cris Peter. A arte é envolvente e expressiva, algo importante já que o autor não usa o recurso dos balões de texto

para desenvolver a narrativa. Os gestos e expressões dos personagens conduzem a leitura de forma sensível, sem a necessidade de recursos textuais.

Figura 26: Capa da HQ *Turma da Mônica – Lições*.

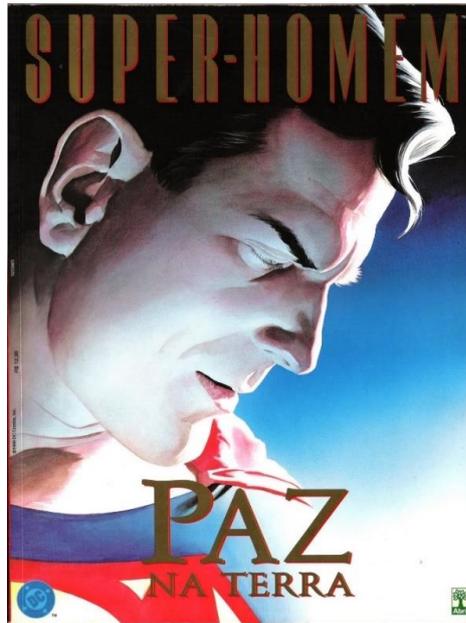


Fonte: Cafaggi (2015).

Essa edição da Turma da Mônica faz parte da coleção *Graphic MSP*, um projeto de Maurício de Souza que teve início em 2012 e tem sido publicado pela Editora *Panini Comics*. A proposta do projeto é lançar HQs com os personagens criados por Maurício, só que com roteiro e desenhos de artistas nacionais que impõem seu próprio estilo nas histórias.

Na história, os personagens da turma cometem uma ação que implica na lesão de um deles e precisam lidar com as consequências que isso ocasiona. A capa da edição já é por si só bastante sugestiva com relação ao conteúdo da história, pois os personagens, mesmo estando todos no mesmo local, estão distantes entre si, esboçando um semblante triste, apático, contemplativo. É algo bem emblemático se tratando desses personagens que, tradicionalmente, estão sempre juntos interagindo entre si, seja brigando ou se divertindo. O roteiro e a arte são dos irmãos Vitor e Lu Cafaggi. Embora essa HQ ofereça condições para tratar de diversos valores, decidi usá-la para trabalhar principalmente o valor justiça.

Figura 27: Capa da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.



Fonte: Dini; Ross (1999).

Quando ainda tinha os direitos de publicação dos personagens da editora *DC Comics* no Brasil, a Editora Abril lançou essa HQ, a primeira de uma série de álbuns com roteiro de Paul Dini e desenhos de Alex Ross. Na história dessa edição, o Super-Homem sensibilizado pelas inúmeras pessoas que passam fome no mundo, decide se empenhar em tentar amenizar esse grave problema. Embora seu esforço tenha um início promissor, logo ele se depara com problemas como ganância e descaso. Por mais que seja um Super-homem, percebe que para acontecer uma mudança significativa, é necessário um envolvimento coletivo para compartilhar, ajudar, cuidar.

É exatamente pelo ato de cuidar, algo tão presente na narrativa, que incluí essa HQ, do gênero super-heróis, no conjunto necessário para a pesquisa. Mark Waid (2009, p. 27-28) afirma que:

Os super-heróis proporcionam grandiosas imagens fictícias vívidas e grandiosas, e são ao mesmo tempo inspiradores e motivadores. Quando são bem desenvolvidos e retratados, eles nos dão algo que deveríamos almejar. Platão acreditava que o bem é atraente por natureza. Se não formos impedidos de vê-lo e apreciá-lo como ele é, o bem nos atrairá à sua direção. Ele nos motivará e guiará nossos passos. É por isso que a descrição das histórias heroicas e super-heroicas é de força moral. Desde a nossa infância até a idade adulta, os super-heróis podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do autossacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Eles podem ampliar nossos horizontes mentais e apoiar nossa determinação moral, enquanto nos entretêm.

O roteiro de Paul Dini apresenta de forma clara e precisa o personagem Super-Homem, seu universo e todos os contratempos com os quais ele precisa lidar no desenvolvimento da história. Apesar de eu ter me concentrado no cuidado, outros valores podem ser facilmente abordados, a partir dessa HQ.

O fato da história ser ilustrada pelo artista Alex Ross também influenciou minha escolha por essa edição. Tenho acompanhado seu trabalho mais atentamente, desde a publicação dessa história em 1999. A forma como ele compõe seus desenhos, usando um estilo realista em suas produções impulsionou algumas das escolhas que fiz e tenho feito em meu trabalho com desenho, principalmente no uso das cores, da luz e da sombra.

#### 4.2. METODOLOGIA DE PESQUISA: A/R/TOGRAFIA

Provavelmente, uma das etapas que ofereceu mais dificuldade no percurso da pesquisa foi encontrar uma metodologia que me auxiliasse na realização do trabalho. Pelo fato da Arte ser tão importante, nesta pesquisa, era necessário buscar uma metodologia que dialogasse com a Arte, que oferecesse a liberdade que eu tanto ansiava para desenvolver o trabalho, algo que poderia ser mais difícil de obter, caso utilizasse metodologias mais tradicionais.

Meu envolvimento em todas as etapas, na condição de pesquisador, artista e professor, influenciou na busca de uma metodologia que oferecesse as condições para integrar essas vertentes. Sendo assim, decidi usar a a/r/tografia como metodologia de análise.

Trata-se de uma prática da pesquisa educacional baseada em arte – PEBA, que surgiu a partir de estudos de Elliot Eisner, entre os anos de 1970 – 1980, na *Stanford University*, nos Estados Unidos. Na a/r/tografia tanto o texto quanto a imagem são privilegiados quando ambos se encontram em uma situação de hibridização, como é o caso, por exemplo, de uma história em quadrinhos. As letras iniciais do nome dessa metodologia são uma metáfora para *artist* (artista), *researcher* (pesquisador) e *teacher* (professor) enquanto que a grafia está relacionada à escrita e/ou representação.

Belidson Dias<sup>30</sup> (2013, p. 24) comenta que pesquisas ancoradas na PEBA “[...] desafiam convenções da academia, exploram a compreensão da experiência humana e das artes e usam um vocabulário novo, que aceita a escrita em todos os tempos verbais e espaços de representação, desde que sejam justificados para a pesquisa”.

---

<sup>30</sup> Belidson Dias – É professor adjunto em Arte Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília – UnB.

Para Rita L. Irwin<sup>31</sup> (2013, p. 29) a a/r/tografia é uma Pesquisa Viva “[...] porque se trata de estar atento à vida ao longo do tempo, relacionando o que pode não parecer estar relacionado, sabendo que sempre haverá ligações a serem exploradas”.

Com relação à produção de dados, Irwin (2013, p. 30) diz que “[...] embora a/r/tógrafos possam usar modelos de coleta e interpretação de dados das ciências sociais, eles também aplicam as suas próprias formas de investigação artística e educacional”. Além disso, a autora comenta (2013, p. 33):

Enquanto as formas tradicionais de pesquisa geralmente adotam um modelo para a divulgação de seus resultados de investigação, não existem modelos para os a/r/tógrafos. Não existe uma maneira apropriada ou errada de representar um projeto a/r/tográfico, nem há uma lista de verificação de critérios para avaliar o trabalho.

Com base nos conceitos apresentados sobre a a/r/tografia, já na condição de a/r/tógrafo, busquei autores que pudessem embasar a análise dos dados produzidos no contexto das oficinas. Os dados produzidos podem ser agrupados em duas categorias.

A primeira categoria refere-se à escrita dos participantes, isto é, a um conjunto de respostas para questões sugeridas. Foi utilizado um *sketchbook*<sup>32</sup>, como um diário de bordo individual (pesquisador e participantes) para a produção desses dados. Foi realizada uma leitura crítica das escritas produzidas pelos estudantes em seus *sketchbooks*, complementares à análise das HQs. Os autores Leonardo Boff, Duarte Jr., além dos conceitos para os valores que compõem os conteúdos do Tema Transversal Ética, contribuíram nas análises feitas.

A segunda categoria é composta pelas HQs produzidas nas oficinas, as quais foram analisadas em relação ao processo criativo e aos sentidos relacionados aos valores atribuídos pelos estudantes por meio de elementos gráficos que constituem as HQs. Estas análises estão fundamentadas em estudos desenvolvidos pelos teóricos: Scott McCloud, Antonio Luiz Cagnin e Will Eisner.

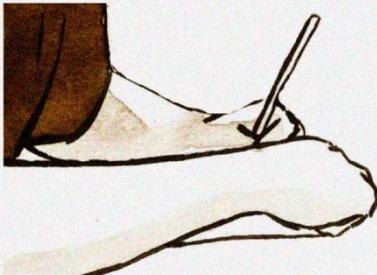
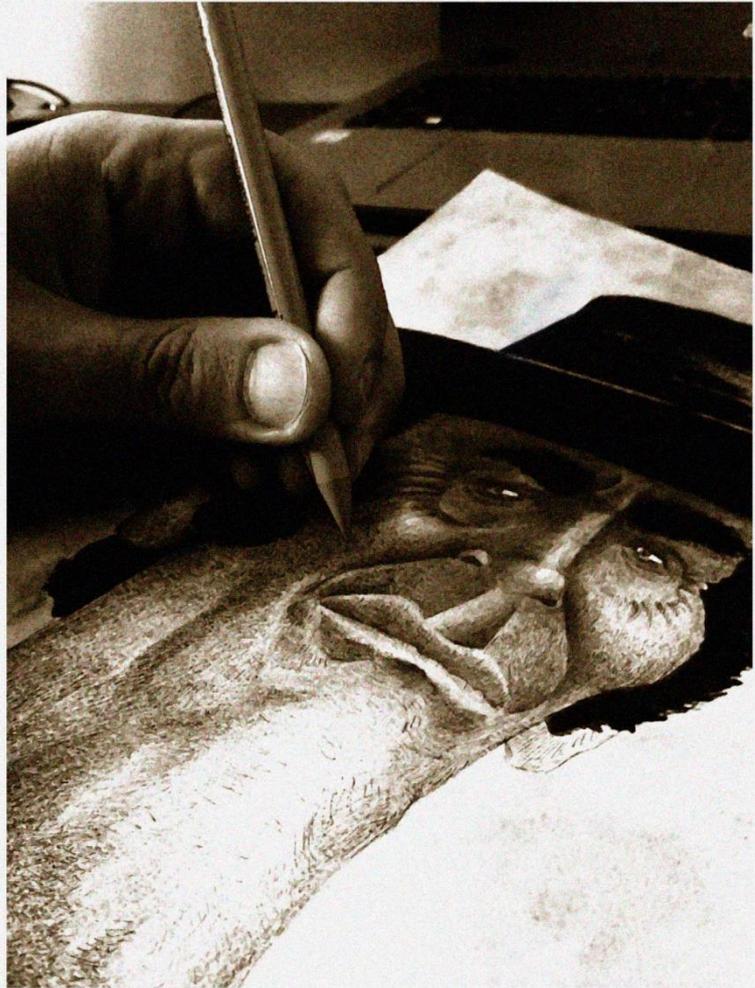
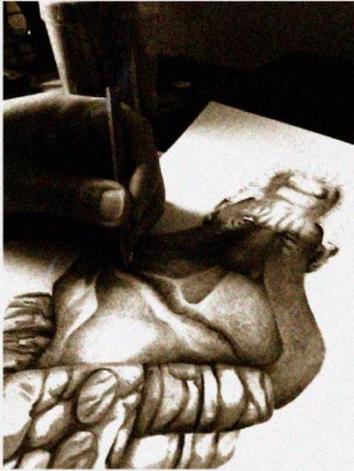
---

<sup>31</sup> Rita L. Irwin – É professora titular de Arte Educação e diretora da Divisão de Formação de Professores da *The University of British Columbia* – UBC em Vancouver, no Canadá. É conhecida internacionalmente por seu trabalho com a a/r/tografia.

<sup>32</sup> O *sketchbook* é uma espécie de caderno ou diário onde são feitos registros, sejam eles desenhos, textos ou ambos.



Desde que iniciei o mestrado, minha produção gráfica cresceu exponencialmente... Tenho participado de exposições, feiras gráficas, salões de humor nacionais e internacionais...



As caricaturas foram o principal trabalho gráfico que desenvolvi nesse período... Já fiz inúmeras, de diferentes personalidades... artistas, escritores, filósofos...



Mas nem sempre desenhar contribui com o descanso que necessito.  
Às vezes, preciso sentir o que está além do meu espaço de trabalho...



Saio para caminhar...  
Ando pelas ruas do centro e dos bairros observando os lugares, as pessoas...



Sou atravessado pela beleza, pela vida que preenche  
todos esses espaços...



Vida que cresce, mesmo entre as  
fendas das calçadas de concreto...





Um dos aspectos que mais aprecio nas minhas caminhadas, é ver o quanto o espaço urbano é ocupado por pessoas, animais, árvores entre outras formas de vida.



Todos coexistindo no mesmo espaço. Diante disso, me incomoda quando presencio atitudes de violência contra animais ou observo lixo depositado de forma indevida pelo espaço urbano.

O respeito, a solidariedade, o cuidado, são valores fundamentais para a preservação de toda essa vida que nos rodeia.

A Sensação que tenho é de que esse exercício que costumo fazer, ou seja, de caminhar pela cidade, deveria ser praticado por todos, para que pudessem ver o quanto a vida precisa de nossa atenção e cuidado...



É preciso estar atento aos detalhes... temos muito a aprender com os pequenos seres que estão ao nosso lado.



Olhar para os galhos de uma árvore, observar a forma como se conectam constituindo uma teia, um rizoma, representa, ainda que metaforicamente, as relações que estabelecemos entre nós mesmos e com os demais seres que habitam a Terra.



Todos constituímos um grande conjunto, logo, é preciso pensar no coletivo e no quanto nossas ações podem contribuir para tornar nossas vivências pautadas por valores como o diálogo, a justiça o respeito, a solidariedade, a amizade...

...valores que muitas vezes, os animais parecem compreender e vivenciar melhor do que os seres humanos.

### 4.3. AS OFICINAS: PRODUÇÃO DE DADOS E ANÁLISES

As oficinas foram realizadas entre os meses de setembro e novembro de 2016. Nelas desenvolvi um trabalho prático de produção gráfica e textual, observação participante e orientação das atividades. As práticas consistiram no contato e manipulação de diferentes materiais de desenho e pintura, além da observação e manuseio de HQs relacionadas aos valores selecionados, com o intuito de promover o desejo dos estudantes em criarem suas próprias histórias. De acordo com Márcia Botelho Fagundes (2011, p. 18) atividades e/ou vivências nas quais o fazer é privilegiado, “por possuírem características lúdicas, permitem que os participantes se envolvam em sua realização de forma mais espontânea e descontraída”.

O quadro 1 contém uma síntese do que foi trabalhado nos encontros. Com a finalidade de preservar a identidade das crianças que participaram das oficinas, substituí seus nomes pelos nomes de personagens de histórias em quadrinhos, mais especificamente do grupo *Legião dos Super-Heróis*<sup>33</sup>.

<b>QUADRO 1 – CRONOGRAMA DAS OFICINAS</b>			
<b>TURNO – MANHÃ</b>		<b>Nº DE PARTICIPANTES – 19</b>	
<b>OFICINA/DATA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTEÚDO</b>	<b>ATIVIDADES</b>
<b>I</b> <b>27/09/2016</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conhecer a proposta das oficinas.</li> <li>-Conhecer materiais e técnicas de desenho.</li> <li>-Elaborar um desenho.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desenho: linha, cor, luz, sombra, perspectiva, composição.</li> <li>-Histórias em quadrinhos: roteiro, quadros, planos, balões, composição.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Exposição dialogada sobre a proposta das oficinas.</li> <li>-Exposição dialogada sobre o uso de materiais e técnicas de desenho.</li> <li>-Exposição dialogada sobre elementos das HQs (roteiro, quadros, balões, composição, planos).</li> <li>-Manuseio de diferentes materiais de desenho (aquarela, nanquim, lápis de cor e giz pastel seco).</li> <li>-Realização de um</li> </ul>

<sup>33</sup> A Legião dos Super-Heróis foi criada pelo roteirista Otto Binder e o desenhista Al Plastino para a Editora *DC Comics*. O grupo tem vários integrantes, cada um com personalidade e características próprias, principalmente por representar planetas distintos, simbolizando a união entre os povos.

			<p>desenho individual.</p> <p>-Análise dos desenhos, observando o desenvolvimento gráfico da turma.</p>
<p><b>II</b></p> <p><b>04/10/2016</b></p>	<p>-Conhecer os principais aspectos históricos que deram origem as histórias em quadrinhos.</p> <p>-Conhecer os valores respeito mútuo, diálogo e solidariedade.</p>	<p>-Aspectos históricos da origem das histórias em quadrinhos.</p> <p>-Histórias em quadrinhos: roteiro, quadros, planos, balões, composição.</p> <p>-Valores: respeito mútuo, diálogo e solidariedade.</p>	<p>-Apresentação e exposição dialogada sobre a origem das histórias em quadrinhos.</p> <p>-Exposição dialogada sobre valores.</p> <p>-Apresentação e análise coletiva de algumas histórias em quadrinhos destacando a presença dos valores respeito mútuo, solidariedade, justiça e cuidado.</p> <p>-Manuseio de revistas de histórias em quadrinhos.</p> <p>-Exposição dialogada sobre elementos das HQs (roteiro, quadros, balões, composição, planos).</p> <p>-Entrega de um <i>sketchbook</i> para que cada aluno faça uma reflexão escrita individual.</p>
<p><b>III</b></p> <p><b>07/10/2016</b></p>	<p>-Conhecer os valores justiça e cuidado.</p>	<p>-Histórias em quadrinhos: roteiro, quadros, planos, balões, composição.</p> <p>-Valores: justiça e cuidado.</p>	<p>-Exposição dialogada sobre valores.</p> <p>-Apresentação e análise coletiva de algumas histórias em quadrinhos destacando a presença do valor ético justiça e do cuidado.</p> <p>-Manuseio de revistas de histórias em quadrinhos.</p> <p>-Exposição dialogada sobre elementos das HQs (roteiro, quadros, balões, composição,</p>

			planos). -Entrega de um <i>sketchbook</i> para que cada aluno faça uma reflexão escrita individual.
<b>IV</b> 10/10/2016	-Criar a história em quadrinhos.	-Histórias em quadrinhos: roteiro, quadros, planos, balões, composição. -Desenho: linha, cor, luz, sombra, perspectiva. Valores: respeito mútuo, diálogo solidariedade, justiça e cuidado.	-Criação da história em quadrinhos: roteiro, desenho.
<b>V</b> 18/10/2016	-Criar a história em quadrinhos. -Executar a arte final.	-Histórias em quadrinhos: roteiro, quadros, planos, balões, composição. -Desenho: linha, cor, luz, sombra, perspectiva. -Valores: respeito mútuo, diálogo solidariedade, justiça e cuidado. -Pós-produção: arte final (acabamento de linhas, cor, inserção de texto nos balões)	-Criação da história em quadrinhos. -Realização da arte final.
<b>VI</b> 04/11/2016	-Manusear e debater sobre as histórias em quadrinhos produzidas.	-Histórias em quadrinhos. -Valores.	-Exposição dialogada sobre as oficinas anteriores retomando os valores apresentados e o processo de produção das HQs dos participantes. -Avaliação coletiva do trabalho realizado.

### 4.3.1 Oficina I

Realizei uma exposição dialogada em que falei um pouco sobre a minha trajetória, destacando minha relação com as HQs, meu trabalho com o desenho e, além disso, apresentei os objetivos dos encontros, ou seja, promover o desenvolvimento de valores a partir do contato, observação e produção de quadrinhos, e, ao mesmo tempo, produzir dados para a pesquisa.

Conversei com os participantes da oficina e com a direção da escola sobre a necessidade de um termo de consentimento<sup>34</sup> assinado pelos responsáveis dos participantes, me autorizando a utilizar os dados produzidos nas oficinas. Criei o termo em colaboração com a direção da escola, sendo que a mesma se encarregou de encaminhar aos responsáveis. Desde o desenvolvimento da primeira oficina utilizei um *sketchbook* como forma de registrar textualmente as observações. Foi um recurso importante para a produção de dados.

Durante minha apresentação, perguntei para os participantes da oficina quais eram as HQs que eles conheciam e se eles tinham o costume de comprar ou colecionar quadrinhos. Todos responderam que conheciam as HQs dos personagens da *Turma da Mônica* e que compram esporadicamente revistas da própria Mônica ou de outros personagens desse mesmo universo como o Cebolinha, o Cascão entre outros. Apenas um dos participantes respondeu que adquire, com frequência, os quadrinhos da *Turma da Mônica Jovem*, e inclusive coleciona essa revista.

Não fiquei surpreso com as respostas já que os personagens citados pelos participantes da oficina são muito populares no Brasil. As HQs desses personagens constituem, ao lado de outras publicações, uma das primeiras aproximações com a leitura.

Selecionei quatro materiais de desenho para utilização na oficina. São eles: o nanquim, aquarela, lápis de cor aquarelável e giz pastel seco. Todos os participantes desconheciam esses materiais, com exceção de dois que indicaram conhecer o nanquim, mas não haviam manipulado esse material. Eles conheciam o nanquim por ter sido citado em revistas para aprender a desenhar que os dois haviam lido. Além de apresentar e demonstrar a aplicação dos materiais, alguns dos meus desenhos (Fig. 28, 29, 30 e 31), onde utilizei esses materiais, foram observados pela turma. Os desenhos configuraram-se como um repertório pedagógico, com a finalidade de que os estudantes tivessem uma noção de alguns resultados possíveis e acima de tudo se sentissem estimulados a criar suas produções gráficas.

---

<sup>34</sup> O termo está exposto nos apêndices.

Figura 28: Sem título.  
Pincel e nanquim sobre papel, 2015.



Acervo do pesquisador.

Figura 29: Eduardo Galeano.  
Lápis de cor aquarelável, 2016.



Acervo do pesquisador.

Figura 30: Peixe. Aquarela, giz pastel seco e lápis de cor, 2016.



Acervo do pesquisador.

Figura 31: Velho gaúcho. Lápis de cor e giz pastel seco, 2016.



Acervo do pesquisador.

Depois de apresentar os materiais e os desenhos, mostrei a HQ *Turma da Mônica – Lições* para começar a discutir sobre elementos dos quadrinhos como o roteiro, quadros, planos, balões e a composição e, além disso, desenvolver uma atividade textual com a turma.

Nesse primeiro contato com os participantes, era necessário verificar não apenas o desenvolvimento gráfico, mas também o desenvolvimento textual. Logo, propus como primeira atividade a elaboração de uma escrita estimulada pela observação da imagem. Os resultados estão no quadro 2.

<b>QUADRO 2 – RESPOSTAS PARA A ATIVIDADE 1 DA OFICINA 1</b>	
<b>Descreva a imagem. Na sua opinião, por que os personagens estão agindo dessa forma?</b>	
<b>PARTICIPANTE</b>	<b>RESPOSTAS</b>
<b>ROKK</b>	Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali estão na pracinha. A Mônica está no balanço, o Cebolinha no carrossel, o Cascão está sentado no chão ao lado do carrossel e a Magali está no escorregador. Todos estão tristes, parece que brigaram.
<b>GARTH</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali. A Mônica está no balanço, o Cebolinha está no carrossel, o Cascão está no chão e a Magali está no escorregador. Eles estão no parque. Eles estão tristes porque eles brigaram.

<b>THOM</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na pracinha. Cebolinha está no carrossel, Mônica no balanço, Cascão no chão e Magali no escorregador. Eles brigaram.
<b>AYLA</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na pracinha. A Mônica está no balanço, a Magali no escorrega, o Cascão está no chão e o Cebolinha no gira-gira. Estão assim porque brigaram.
<b>KAL</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. Estão tristes porque fizeram alguma coisa errada. Eu acho que os quatro estão tristes porque brigaram.
<b>VÉSPER</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na pracinha, no carrossel, no balanço. Eles estão tristes porque não estão juntos.
<b>TINYA</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na pracinha, no carrossel, no balanço. Tristeza porque brigaram.
<b>KARA</b>	Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão estão na pracinha brincando no balanço, no carrossel e no escorregador. Eles estão tristes porque talvez eles brigaram.
<b>TASMIA</b>	Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão. Estão no parque, no balanço, no carrossel e o Cascão está no chão. Eles estão tristes eu acho.
<b>CHARLES</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. Estão tristes porque fizeram algo errado.
<b>JACQUES</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça tristes porque brigaram. Devem ter feito alguma coisa que não deviam.
<b>DIRK</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. Eles estão tristes, pois estão sem lugar para morar.
<b>SALU</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão numa pracinha. Eles estão num carrossel e a Mônica está no balanço. Todos eles estão tristes. Acho que eles fizeram alguma coisa errada, por isso eles estão tristes, mas acho que agora eles aprenderam a lição.
<b>BRIN</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. O Cebolinha está no carrossel.
<b>IRMA</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão numa pracinha. O Cascão e o Cebolinha estão pensando que fizeram coisa errada e eles têm que aprender as lições e a Mônica e a Magali estão pensando a culpa não é nossa.
<b>JO NAH</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na pracinha com brinquedos, balanço, gira-gira e escorregador. Todos estão tristes, fizeram algo que não devia e aprenderam uma lição.
<b>LYLE</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. Todos estão tristes.
<b>LUORNU</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça, num balanço,

	escorregador, carrossel. Eles brigaram.
<b>JAN ARRAH</b>	Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali estão na praça. Eles fizeram alguma coisa de errado.

Um pouco antes de começarem a responder a questão apresentada, sugeri que os participantes descrevessem o que estavam vendo, destacando elementos do cenário, dos personagens e comentassem sobre o comportamento dos mesmos.

Os participantes foram bem objetivos em suas observações da imagem, identificando os personagens, alguns objetos do espaço em que se encontram, o qual a maioria apontou como sendo uma praça. Além disso, a maioria das respostas indica que os participantes interpretaram que a expressão corporal e facial dos personagens representa um sentimento de tristeza provocada por uma briga entre os personagens ou por terem feito algo errado. As análises que os estudantes fizeram das imagens expostas apresentam aspectos denotativos e conotativos. A análise denotativa de uma imagem é uma leitura descritiva (objetiva) de seus elementos e uma análise conotativa é uma leitura interpretativa (subjetiva).

Para Cagnin (2014, p. 71), no aspecto denotativo “a figura percebida é identificada como um objeto conhecido, uma vez que o desenho, nos quadrinhos, sempre representa seres e objetos de fácil identificação”. Com relação ao aspecto conotativo, Cagnin (2014, p. 71) afirma que a imagem, além do significado denotativo, é revestida “[...] de todos os significados dependentes principalmente do repertório do leitor, dos seus conhecimentos e lembranças, e também das circunstâncias do momento da leitura”.

Com a conclusão da atividade 1, convidei os participantes a criarem, individualmente, uma página de HQ com um único quadro que ocupasse toda a dimensão da folha, no caso, o tamanho A4. A página de um único quadro nas HQs é conhecida como *splashpage*, um recurso utilizado quando o autor deseja criar uma cena impactante, destacar algum acontecimento da história. Sugeri que no desenho aparecesse pelo menos um personagem, um cenário e se possível, o balão de texto apresentando a fala. Apesar de propor que criassem seus próprios personagens, maior parte das produções foi protagonizada por personagens de desenhos animados como *A Hora de Aventura*, *Titio Avô* e *Bob Esponja*. Personagens de histórias em quadrinhos do gênero super-heróis (*Batman* e *Venon*) e de jogos de videogame (*Minecraft*) também foram usados. A turma demonstrou interesse, participação e esforço na produção dos desenhos (Fig. 32 e 33).

Figura 32: Desenho de CHARLES, 2016.



Acervo do pesquisador.

Figura 33: Desenho de JACQUES, 2016.



Acervo do pesquisador.

Dentre os materiais que levei e demonstrei a aplicação, o giz pastel seco foi o que mais atraiu o interesse dos participantes e, conseqüentemente, foi o mais utilizado em suas produções. Com relação às propostas que sugeri, apenas o uso de balões de texto foi pouco utilizado. Relaciono esse fato principalmente ao entusiasmo dos alunos em desenhar utilizando os materiais de desenho apresentados.

#### 4.3.2 Oficina II

O principal objetivo desse encontro foi a apresentação dos valores respeito mútuo, diálogo e solidariedade. Para que isso fosse possível selecionei imagens de algumas páginas

das HQs *Pétalas* e *Futuros Heróis*, nas quais eu havia identificado situações em que era possível abordar esses valores. Ocupamos a sala do laboratório de informática da escola, devido ao fato de que era um espaço que dispunha de equipamentos necessários para que eu pudesse apresentar um *powerpoint* que incluía as páginas das HQs citadas, algumas questões relacionadas as mesmas e as páginas de uma HQ que elaborei a partir dos desenhos dos participantes na oficina anterior, material pelo qual decidi iniciar esta oficina.

Na condição de autor/tógrafo, uma das facetas que precisava explorar e trazer para a pesquisa era meu trabalho como artista. Utilizei conhecimentos adquiridos no meu longo contato com HQs para auxiliar na produção da história. Foi algo que não fazia parte do meu planejamento inicial, mas quando observei o processo de produção dos participantes, atentos, concentrados, entusiasmados em alcançar seus objetivos, senti-me estimulado a criar uma história que pudesse ser utilizada como uma introdução ao contexto dos valores.

Irwin (2013, p. 130) comenta que “viver a vida de um artista que também é um pesquisador e professor é viver uma vida de consciência, uma vida que permite abertura para a complexidade que nos rodeia, uma vida que nos coloca, intencionalmente, em posição de perceber as coisas diferentemente”.

Fiz questão de utilizar todos os desenhos, elaborando uma diagramação de páginas a partir de recortes dos mesmos. Para o processo de criação utilizei o *CorelDraw* e o *Photoshop*, ambos programas digitais. O roteiro da HQ foi criado com o objetivo de destacar a importância do respeito, mas não no sentido de submissão, de obediência. O respeito ao qual me refiro e que consiste num importante valor é o do respeito mútuo, um respeito onde prevalece a reciprocidade. Desenvolvi o roteiro considerando que o respeito mútuo (BRASIL, 2000, p. 104) “[...] expressa-se de várias formas complementares. Uma delas é o dever do respeito pela diferença e a exigência de ser respeitado na sua singularidade. Tal reciprocidade também deve valer entre pessoas que pertençam a um mesmo grupo”.

Para a inclusão desse material na dissertação, decidi ocultar os nomes dos participantes e da professora nos créditos da história com a intenção de preservá-los. As páginas da HQ (Fig. 34, 35, 36, 37 e 38) estão expostas a seguir.

Figura 34: Página 1 HQ *Respeito Mútuo*, 2016.

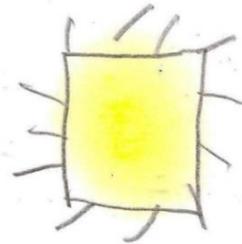
# ERA UMA VEZ...



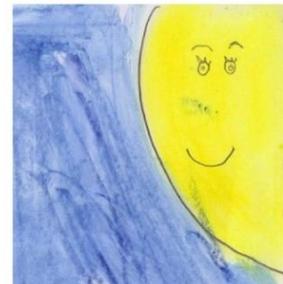
Onde as pessoas que lá viviam passavam seus dias trabalhando e se divertindo.



Esse lugar era tão mágico que...



às vezes o sol era quadrado...

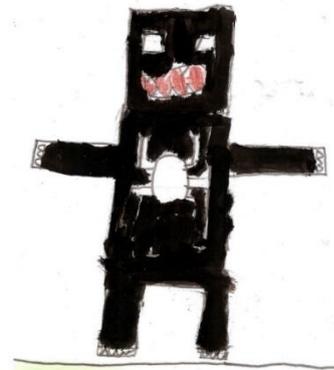


e em outras vezes era redondo e até tinha um rosto sempre alegre.

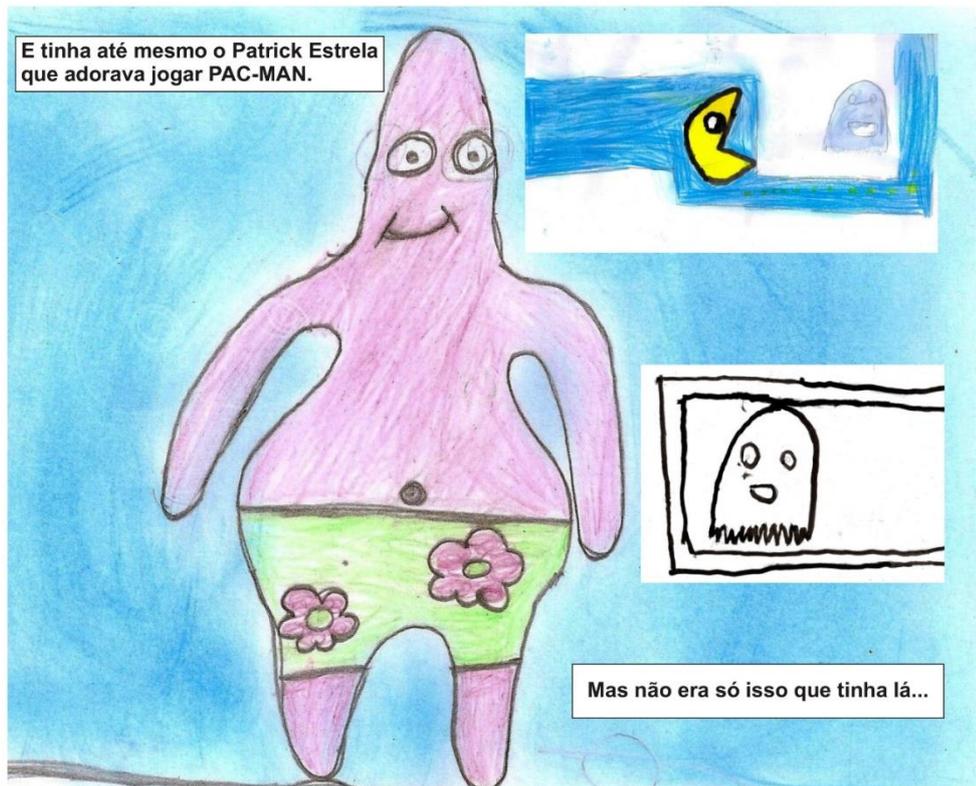
Figura 35: Página 2 HQ *Respeito Mútuo*, 2016.



Nessa terra se encontrava de tudo um pouco...  
tinha super-heróis...



tinha vilões...

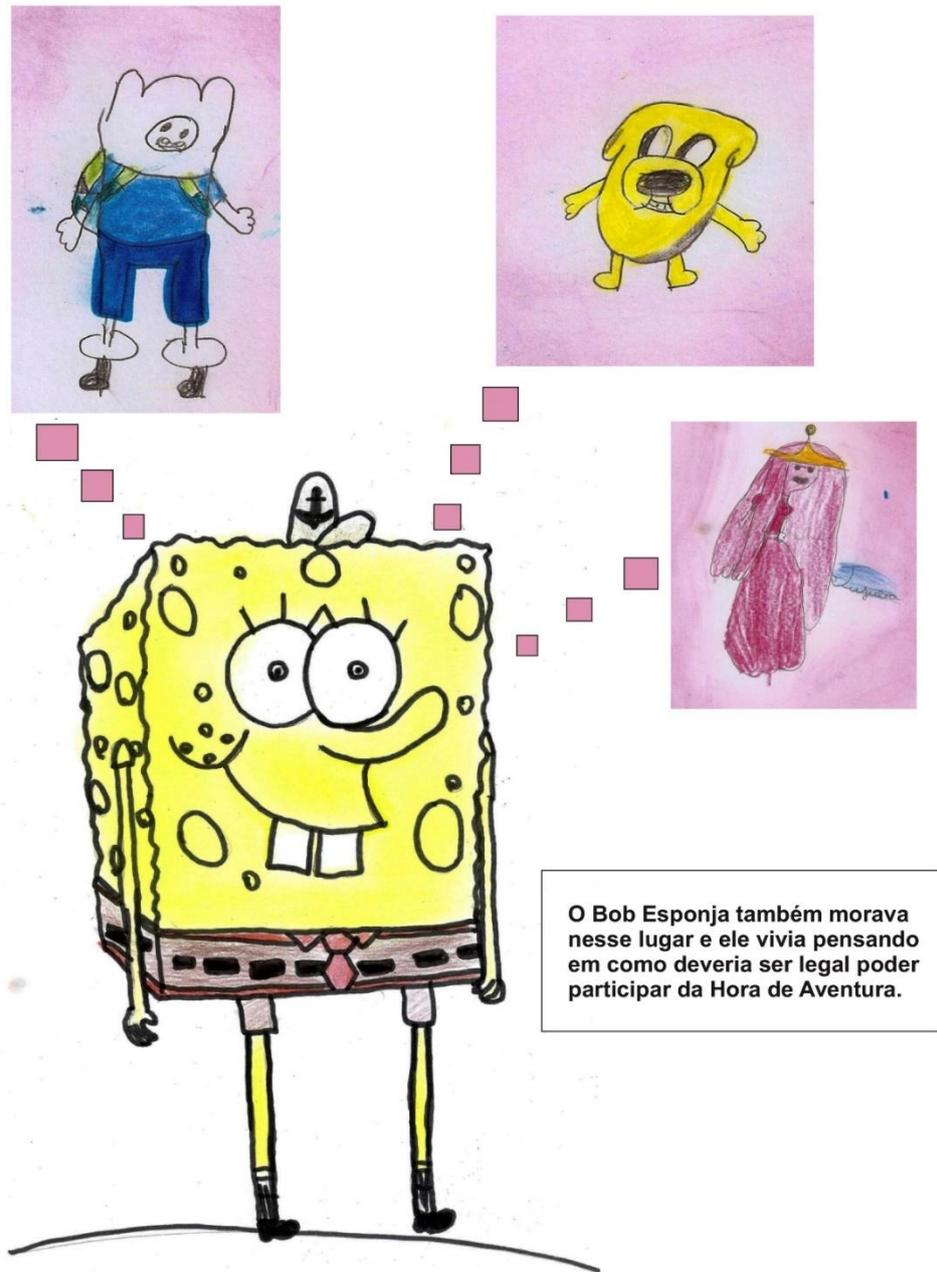


E tinha até mesmo o Patrick Estrela  
que adorava jogar PAC-MAN.

Mas não era só isso que tinha lá...

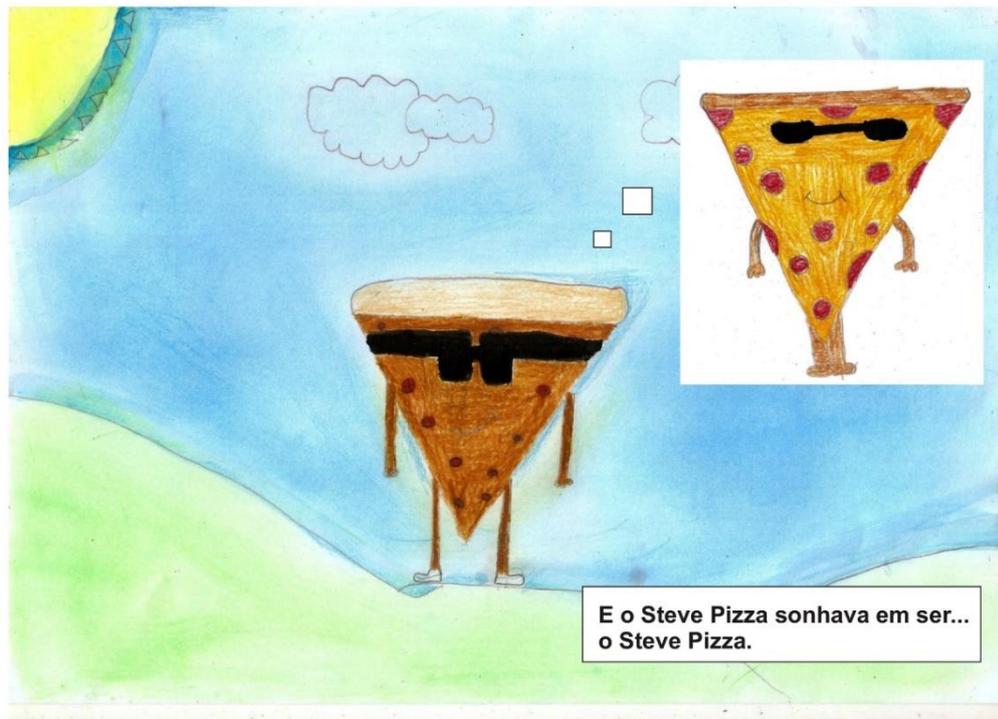
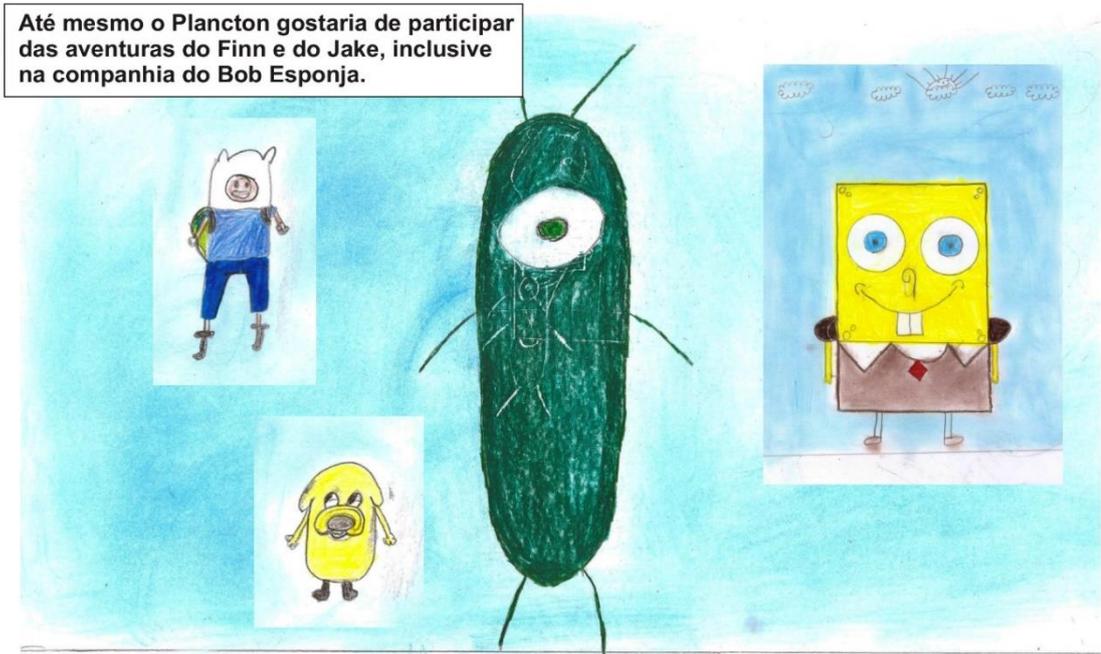
Acervo do pesquisador.

Figura 36: Página 3 HQ *Respeito Mútuo*, 2016.



Acervo do pesquisador.

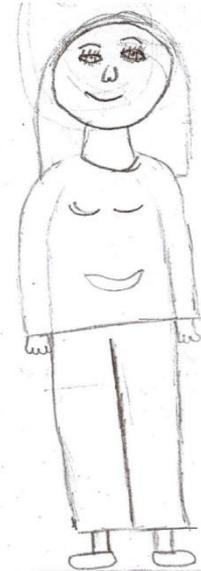
Figura 37: Página 4 HQ *Respeito Mútuo*, 2016.



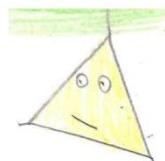
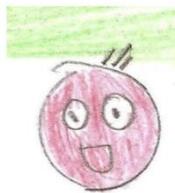
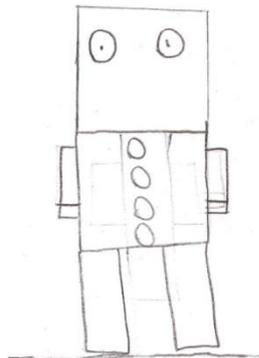
Acervo do pesquisador.

Figura 38: Página 5 HQ *Respeito Mútuo*, 2016.

Enfim, nesse lugar tão distante, todos e todas se respeitavam e eram solidários apesar de todas as suas diferenças.



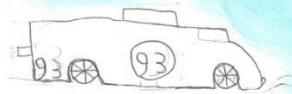
Não seria ótimo se todos os lugares fossem assim?



História em Quadrinhos criada a partir dos desenhos elaborados pelos artistas da Turma

Professora -

Colaboração: Luciano Lima (roteiro e diagramação)



**FIM**

Enquanto exibia as imagens das páginas da HQ, fiquei atento às reações da turma. Notei que, em um primeiro momento, esboçaram surpresa quando perceberam que detalhes de suas produções gráficas foram aparecendo na composição da história. Na sequência, cada um dos participantes demonstrava ansiedade e observação atenta, procurando identificar onde estava o seu desenho.

O motivo pelo qual decidi criar essa história dialoga com o pensamento de Fernando Hernández Hernández (2013, p. 50) quando ele diz que “[...] o desafio do investigador deve ser mais ambicioso e tentar desenvolver paralelamente narrativas autônomas (textual e visual) que se complementem, entrecruzem e permitam que surjam espaços para criar novos significados e relações”.

A criação e exposição dessa HQ para a turma, visava, inicialmente, trabalhar apenas a ideia de respeito às diferenças, mas também acabou servindo para desenvolver a solidariedade a partir do trabalho coletivo. Para Irene Tourinho (2013, p. 68):

Se eu entendo que arte e experiência estética oferecem possibilidades para nos colocar – mesmo que provisoriamente – no lugar do outro, as metodologias de pesquisa e ensino precisam buscar um caráter múltiplo, que vise à sua própria disseminação para encontrar lugares que desconhecemos, práticas que não vivenciamos, sentidos que não nos pertencem – que extrapolam nossos repertórios de vida.

Foi a primeira que vez desenvolvi esse trabalho, ou seja, criar uma HQ utilizando desenhos de vários colaboradores. Foi uma prática que eu ainda não havia vivenciado. A experiência da criação da HQ *Respeito Mútuo*, extrapolou seu propósito inicial, criando, portanto, condições para que os participantes pudessem perceber sua potência como um grupo.

Após a primeira exibição, retornei à primeira página e realizamos uma leitura coletiva em que começamos a desenvolver uma discussão sobre valores, sobre a importância do trabalho coletivo, sobre o respeito às diferenças, o respeito mútuo e, além disso, sobre o processo de produção da HQ, destacando a composição das páginas, o uso de balões de texto, a possibilidade de interação entre os desenhos mesmo sendo de estilos diferentes.

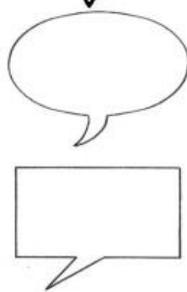
Utilizando a imagem a seguir (Fig. 39), aproveitei para comentar um pouco mais sobre os diferentes tipos de balões que podem estar em uma história em quadrinhos.

Figura 39: Modelos de balões

# MODELOS DE BALÕES

A PARTE EXTERNA DO BALÃO OBEDECE A NORMAS DE EXPRESSÃO. VEJA ABAIXO AS MAIS COMUNS.

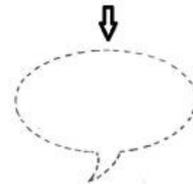
**FALA COMUM:** UMA LINHA SIMPLES, INTEIRIÇA, OVAL OU RETANGULAR, COM PONTA DIRECIONAL SIMPLES.



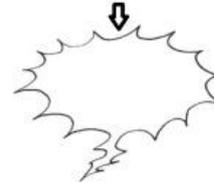
**PENSAMENTO:** LINHAS CURVAS IMITANDO NUVEM E PONTA DIRECIONAL COM BO-LINHAS. TAMBÉM USADO PARA SONHOS.



**SUSSURRO:** LINHA PONTILHADA E PONTA IDEM.



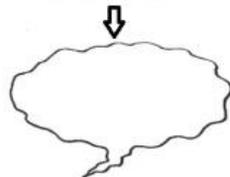
**GRITO:** LINHAS ESPALHADAS EM FORMA DE EXPLO-SÃO E PONTA IGUAL. AS LETRAS SÃO GRANDES.



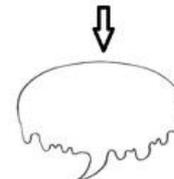
**FALA ELETRÔNICA:** LINHA SIMPLES E PONTA DIRECIONAL EM FORMA DE RAIOS. USADO PARA SONS DE RÁDIO, TELEFONE, TV E ROBÔ.



**EXPRESSÃO DE MEDO:** LINHA INTEIRIÇA, MEIO TRÊMULA, COM PONTA DIRECIONAL IGUAL.



**FRIO:** LINHA ESCORRIDA, PONTA IGUAL. TAMBÉM SERVE PARA EXPRESSAR FRIEZA AO FALAR.



Fonte: <https://goo.gl/ikIA8H>  
Acesso em: 01 out. 2016.

Comentei que os modelos apresentados na imagem eram alguns dos mais utilizados nos quadrinhos. O quadrinista, quando planeja a disposição dos desenhos na página e nos quadros, geralmente já desenha os balões ou estabelece espaços nos quais os balões e o texto serão inseridos em um processo que pode ser tanto tradicional quanto digital. Também é algo que pode ser feito com o uso de colagem, isto é, em uma produção na qual predomina o uso de técnica tradicional, pode-se desenhar os balões em um suporte à parte, recortá-los e colar em locais previamente estabelecidos na página.

No caso dos estilos de desenho, como eu já havia comentado, todos os participantes se esforçaram para atender a proposta da oficina anterior embora inicialmente alguns tivessem se mostrado relutantes em desenhar alegando que não desenhavam bem e que só sabiam fazer

bonecos palitos. Com base nesses comentários, decidi trazer uma imagem (Fig. 40) dos quadrinhos criados por Matt Fezell.

Figura 40: *The Amazing Cynicalman*, criado por Matt Fezell, 2008.



Disponível em: <https://goo.gl/yQbUf2>

Acesso em: 01 out. 2016.

Trata-se de um cartum, uma imagem simplificada tanto dos personagens quanto dos elementos que constituem o cenário das histórias. Com relação a isso, McCloud (2005, p. 31) afirma que:

Simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em qualquer meio de comunicação. Cartum não é só um jeito de desenhar, é um modo de ver! A capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como no desenho em geral. Outra coisa é a universalidade de imagem do cartum. Quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever, dizem.

Com a apresentação desse material para turma busquei evidenciar, principalmente para aqueles que estavam receosos com relação as suas produções, que o fato de criarem algo graficamente simples não diminui a qualidade do trabalho.

Seguindo com a oficina, apresentei uma série de *sketchbooks* (Fig. 41) criados por mim, sendo que todos têm o mesmo número de páginas, variando apenas a cor da capa. Expliquei do que se tratava esse material e de como costumam ser utilizados por pesquisadores e artistas, ou seja, para realizar anotações e/ou estudos gráficos.

Figura 41: *Sketchbooks*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Solicitei que cada aluno escolhesse um e colocasse sua identificação, já que no final da oficina esse material seria recolhido. Fiz uma exposição dialogada de qual seria a atividade da oficina e, utilizando um projetor como recurso, apresentei algumas páginas da HQ *Futuros Heróis* (Fig. 42, 43, 44) e, na sequência, questões relacionadas ao contexto do que foi exibido. Tanto as questões propostas quanto as respostas escritas por cada um dos participantes em seu respectivo *sketchbook* estão expostas no quadro 3, após as imagens.

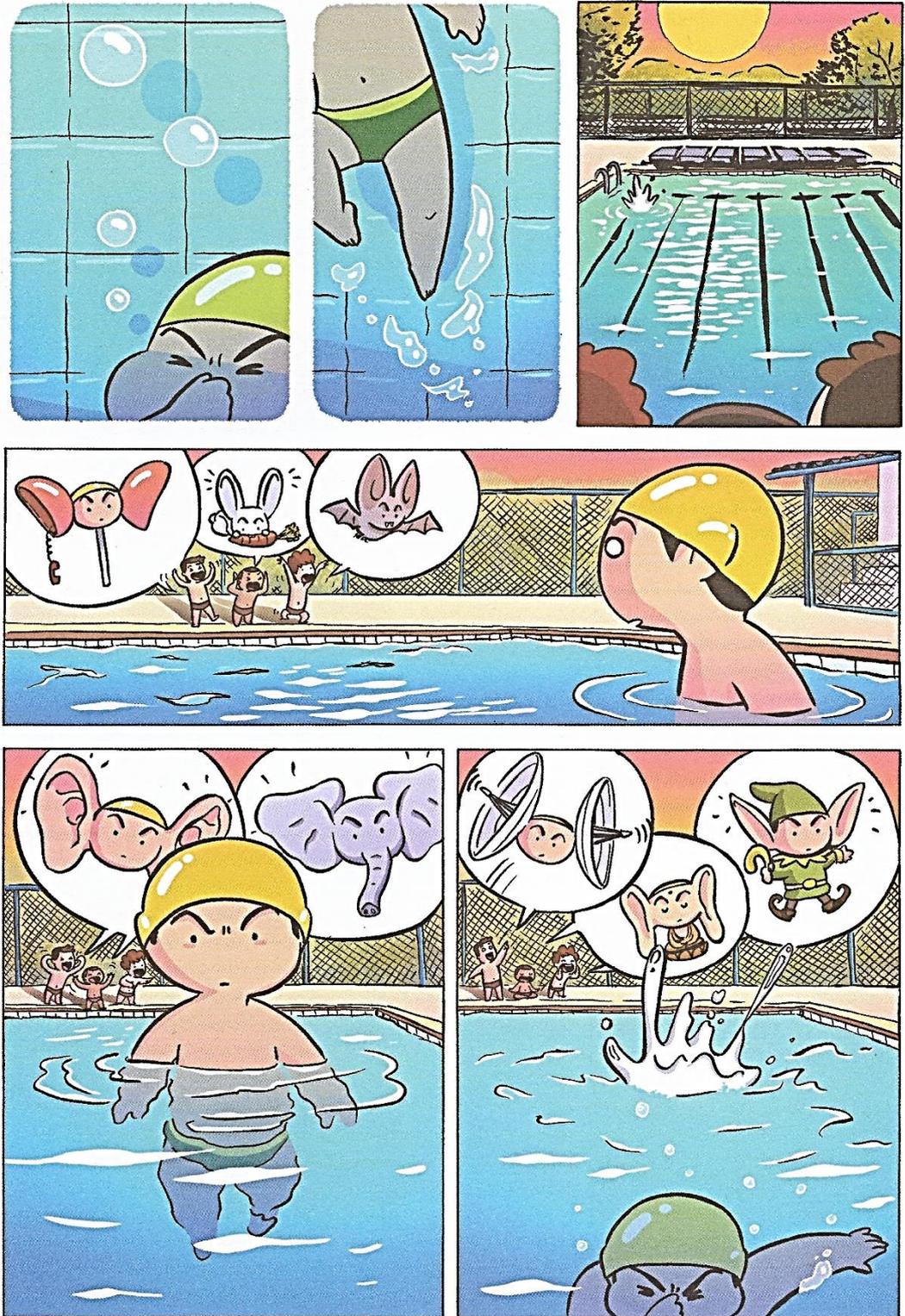
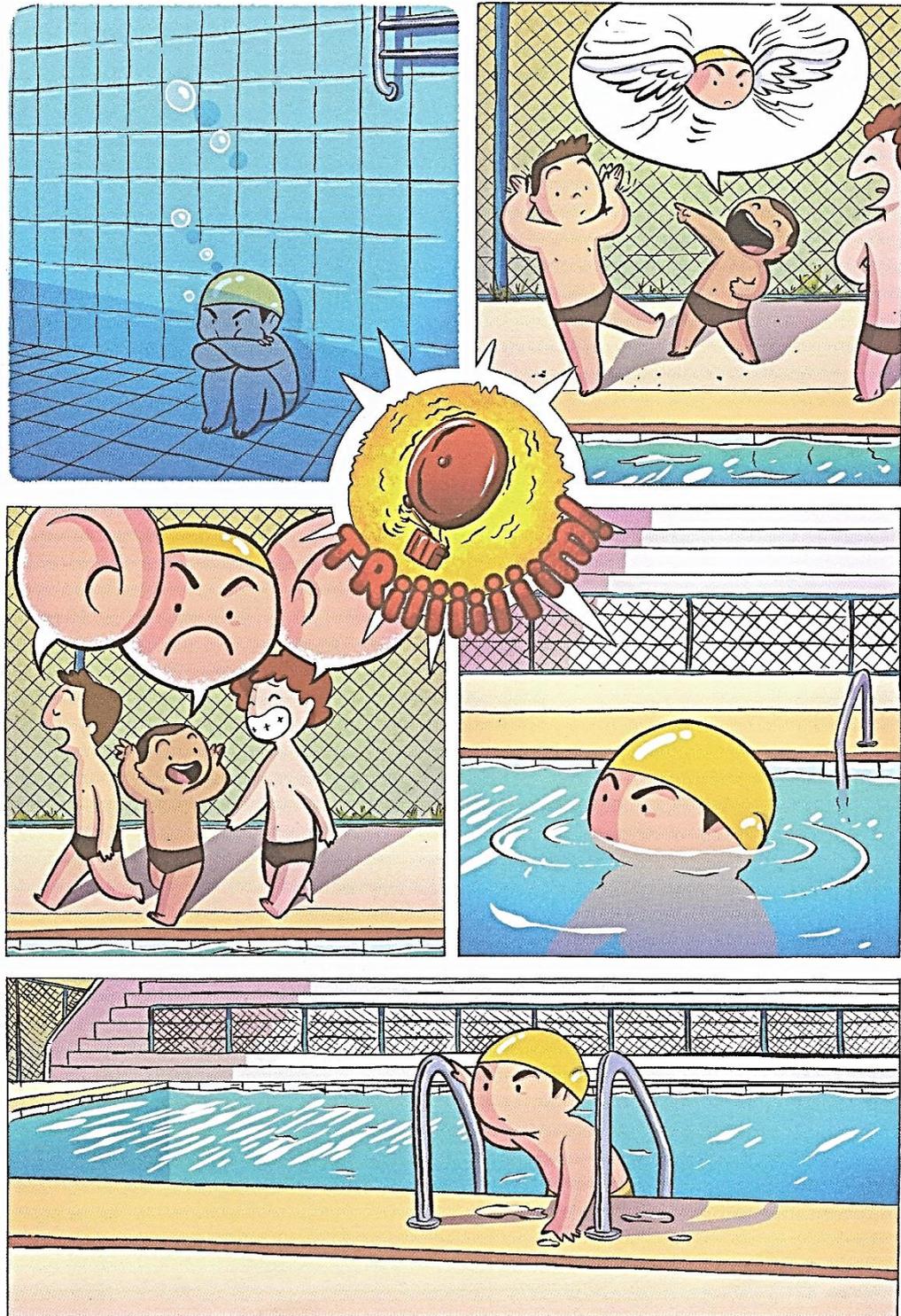
Figura 42: Página da HQ *Futuros Heróis*.

Figura 43: Página da HQ *Futuros Heróis*.

Fonte: RIBEIRO, 2013, p. 19.

Figura 44: Página da HQ *Futuros Heróis*.

Fonte: RIBEIRO, 2013, p. 20.

<b>QUADRO 3 – QUESTÕES/RESPOSTAS - FUTUROS HERÓIS</b>	
<b>1- Crie um título para a história.</b> <b>2- Em que local os personagens estão?</b> <b>3- Porque o menino ficava se escondendo?</b> <b>4- Na sua opinião, o que pode ser feito para evitar que situações desse tipo aconteçam?</b>	
ESTUDANTE	RESPOSTAS
<b>ROKK</b>	1 – O Menino Orelhudo. 2 – Na piscina. 3 – Porque ele era zoado. 4 – Protegendo ele.
<b>GARTH</b>	1 – O menino que sofre <i>bullying</i> . 2 – Na piscina. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Falando para a diretora.
<b>THOM</b>	1 – Um garoto que sofria <i>bullying</i> . 2 – Na piscina. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Ele deve contar para a professora dele o problema.
<b>AYLA</b>	1 – O menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – No colégio. 3 – Porque as pessoas zoaram ele. 4 – Não dar bola para eles. Dizer para a professora. Falar para seus pais.
<b>NURA</b>	1 – O menino orelhudo. 2 – Na piscina. 3 – Por que ele tinha orelhas muito grandes. 4 – Na minha opinião, podemos evitar contando aos pais e professores da escola.
<b>VÉSPER</b>	1 – O menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – Na natação. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Ia falar para a minha professora.
<b>TINYA</b>	1 – O <i>bullying</i> é errado. 2 – Na escola. 3 – Porque sofria <i>bullying</i> . 4 – Contar a um responsável.
<b>KARA</b>	1 – O menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – Na piscina. 3 – Porque ficavam fazendo <i>bullying</i> com o menino. 4 – Se abrir com alguém.
<b>TASMIA</b>	1 – O menino orelhudo. 2 – Na piscina. 3 – Para não ficar fazendo <i>bullying</i> . 4 – Parar de fazer <i>bullying</i> , parar de insultar e de chamar ele de elefante.
<b>CHARLES</b>	1 – O <i>bullying</i> . 2 – Num parque aquático. 3 – Porque falavam mal dele. 4 – Evitar o <i>bullying</i> com a gurizada

<b>JACQUES</b>	1 – O menino zoado. 2 – Na piscina. 3 – Porque ficaram zoando ele. 4 – Quando for acontecer eu posso impedir.
<b>REEP</b>	1 – O menino orelhudo. 2 – Na piscina. 3 – Porque faziam <i>bullying</i> com ele. 4 – Mandar a mãe falar com a mãe dos garotos.
<b>SALU</b>	1 – Henrique, o menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – Na natação. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Para o Henrique não sofrer mais, ele tinha que falar para seus pais.
<b>BRIN</b>	1 – Não respondeu a questão. 2 – Na piscina. 3 – Não queria sofrer <i>bullying</i> . 4 – Falar com os pais.
<b>IRMA</b>	1 – O menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – Na natação. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Tem que avisar a sua mãe e ela chama o conselho tutelar.
<b>JO NAH</b>	1 – As aparências enganam. 2 – Na natação. 3 – Porque ele era orelhudo. 4 – Bater nos meninos.
<b>LYLE</b>	1 – Não respondeu a questão. 2 – Na piscina. 3 – Não queria sofrer <i>bullying</i> . 4 – Falar com os pais.
<b>LUORNU</b>	1 – O menino que sofria <i>bullying</i> . 2 – Em uma piscina comunitária. 3 – Porque ele sofria <i>bullying</i> . 4 – Não dar bola para o que as pessoas dizem. Dizer para a professora e dizer para seus pais.
<b>JAN ARRAH</b>	1 – <i>Bullying</i> . 2 – Na natação. 3 – Porque os meninos ficavam zoando com ele. 4 – Falar para os pais.

#### Análise das respostas – HQ *Futuros Heróis*

Nas imagens das páginas apresentadas aos participantes da oficina fica evidente que um grupo de personagens humilha e ridiculariza outro personagem devido ao fato dele apresentar características físicas que o diferenciam dos demais. O propósito das atividades sugeridas, nesse início da oficina, era abordar situações nas quais os participantes pudessem compreender e refletir sobre os valores éticos respeito mútuo e o diálogo.

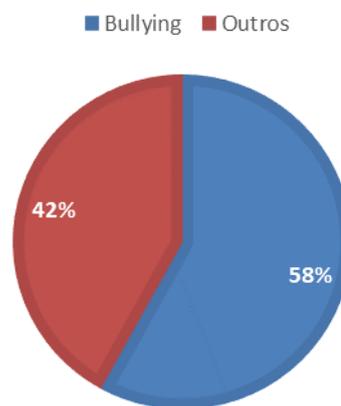
Questão 1 – Crie um título para a história.

Questão 3 – Porque o menino ficava se escondendo?

Essas questões foram elaboradas com o objetivo de incentivar uma observação mais atenta da história, pois para criar o título era necessário identificar o tema principal do que estava sendo exibido e, ao mesmo tempo, esse tema estava relacionado a uma atitude específica de um dos personagens: esconder-se.

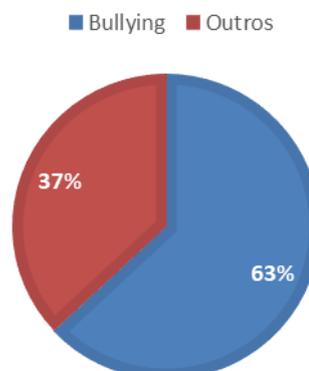
Apesar dessas questões terem um propósito comum, não pretendia analisá-las de forma conjunta, mas decidi rever essa decisão depois de observar que a palavra *bullying* apareceu com frequência nas respostas dos participantes (Gráfico 1 e 2).

Gráfico 1: Dados referentes à questão 1



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Gráfico 2: Dados referentes à questão 3



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

A forte presença da palavra *bullying* nas respostas fez com que eu questionasse os participantes se eles já haviam visto em aulas anteriores o significado dessa palavra ou exemplos relacionados à mesma. Alguns membros do grupo não souberam determinar exatamente onde viram ou escutaram essa palavra, enquanto que outros mencionaram que já haviam ouvido falar sobre esse termo na escola e no seriado de televisão chamado *Malhação*<sup>35</sup>. Havia uma noção do que esse termo significa, mas o grupo não sabia exatamente qual era a sua definição. A professora me confirmou que até o momento da realização da oficina não havia desenvolvido um trabalho sobre *bullying*.

*Bullying* é um termo utilizado para expressar uma situação na qual ocorrem atos de violência física e/ou verbal, de forma repetida e intencional, em diferentes espaços sociais como, por exemplo, a escola, a família, no ambiente de trabalho, entre outros. O fato da maioria dos participantes usarem esse termo para representar determinados atos apresentados nas imagens foi uma escolha interessante e, certamente, estabelece uma relação com o valor de respeito mútuo. É claro que quando menciono que há uma relação, sei que o *bullying* e o respeito mútuo são duas coisas opostas, mas falar sobre o *bullying* leva a uma reflexão sobre um dos princípios do respeito mútuo que é a importância de repudiar toda e qualquer forma de humilhação ou violência física contra o outro. O espaço escolar é um dos principais locais onde podem ocorrer casos desse tipo, devido às diferenças entre os indivíduos que ali frequentam, algo que fica evidente na passagem a seguir (BRASIL, 2000, p. 119):

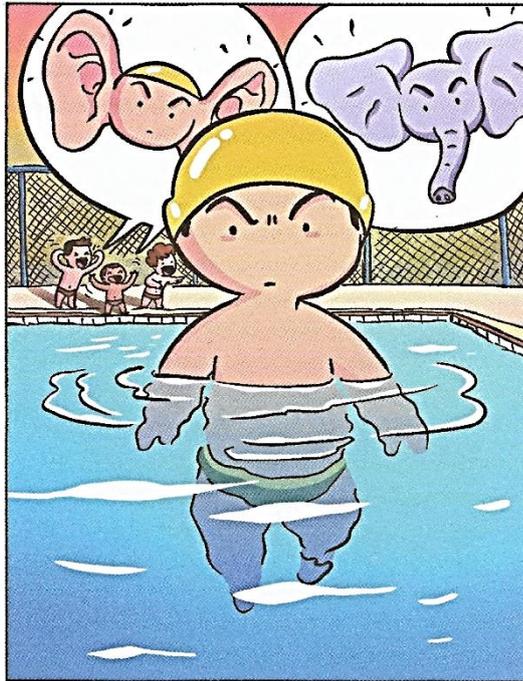
A escola, sobretudo a escola pública, costuma receber um público heterogêneo. Para muitas crianças, a escola é a primeira oportunidade de conviver com pessoas diferentes. Uns são brancos, outros negros, outros mestiços, há meninos e meninas, pessoas de renda familiar desigual, oriundas de famílias de diversas religiões e opiniões políticas, etc. Todos os alunos estão na sala de aula usufruindo do mesmo direito à educação. É excelente oportunidade para que aprendam que todos são merecedores de serem tratados com dignidade, cada um na sua singularidade. É inevitável acontecer que, inspirados por preconceitos expressos aqui e ali, alguns alunos se mostrem agressivos e desrespeitosos com colegas diferentes deles.

Na primeira página da história apresentada aos participantes da oficina, fica bem evidente a presença de atos de desrespeito com um colega, devido ao uso de termos pejorativos para nomeá-lo. O desenhista optou por representar esses termos utilizando elementos visuais, em detrimento do texto dentro dos balões de fala dos personagens (Fig. 45).

---

<sup>35</sup> Malhação – Série de televisão brasileira produzida e exibida pela rede Globo desde 1995. A série é voltada para o público adolescente.

Figura 45: Detalhe de página da HQ *Futuros Heróis*.



Fonte: RIBEIRO, 2013, p. 18.

Situações como a da história apresentada, em que ocorrem atos de desrespeito, a partir do momento que são identificadas, precisam ser problematizadas.

A professora Sonia Aparecida Ignacio Silva<sup>36</sup> alerta para a necessidade de (2005, p. 60):

[...] que se perceba a diferença, como um dado de realidade a ser considerado obrigatoriamente, e respeitado. Ora, esta postura – marcada pelo respeito ao diverso, pela afetividade, pelo exercício do diálogo –, caracterizando as ações cotidianas da Escola, estará constituindo um solo fértil para a construção de uma ética que se expressará, em última instância, em atos de verdadeira solidariedade, de respeito a si e aos outros, de busca de ações coletivas. A escola estará formando, assim, verdadeiros cidadãos, o que não deixa de ser, também, embora não exclusivamente, de sua competência.

Penso da mesma forma que a supracitada autora, já que a falta de respeito e/ou diálogo pode ocasionar situações que resultem, por exemplo, em atos de violência, contra si mesmo ou contra o outro. Considerando o espaço da escola, é necessário pensar em soluções que

<sup>36</sup> Sonia Aparecida Ignacio Silva tem experiência na área de Educação, com ênfase em Filosofia da Educação e Metodologia Científica, atuando principalmente nos seguintes temas: reflexão crítica e prática pedagógica, educação escolar, ética e valores, cultura e educação pelos valores.

contribuam para a abordagem de questões que tornem evidente aos alunos o quanto é importante não apenas conhecer valores, mas sim praticá-los para que se possa ter uma convivência harmoniosa na sociedade, pois (BRASIL, 2000, p. 119-120) “[...] a dignidade do ser humano não é mera opinião, mas princípio fundamental da ética e do convívio democrático”. Algo que é reforçado por Boff (2006, p. 71-72) quando ele diz que “[...] ou vivemos o respeito incondicional a todo ser, especialmente ao ser vivo e em particular ao ser humano, ou então perdemos a base que sustenta o empenho pela dignidade e pelos direitos humanos”. Ao perdermos essa base, estaremos nos distanciando de uma vivência ética.

Questão 2 – Em que local os personagens estão?

O objetivo dessa questão é semelhante ao de uma das atividades que eu havia proposto na oficina anterior, quando solicitei que os participantes observassem a capa da HQ *Turma da Mônica – Lições*, ou seja, realizar um exercício de observação e descrição da imagem com base no cenário e demais elementos visuais.

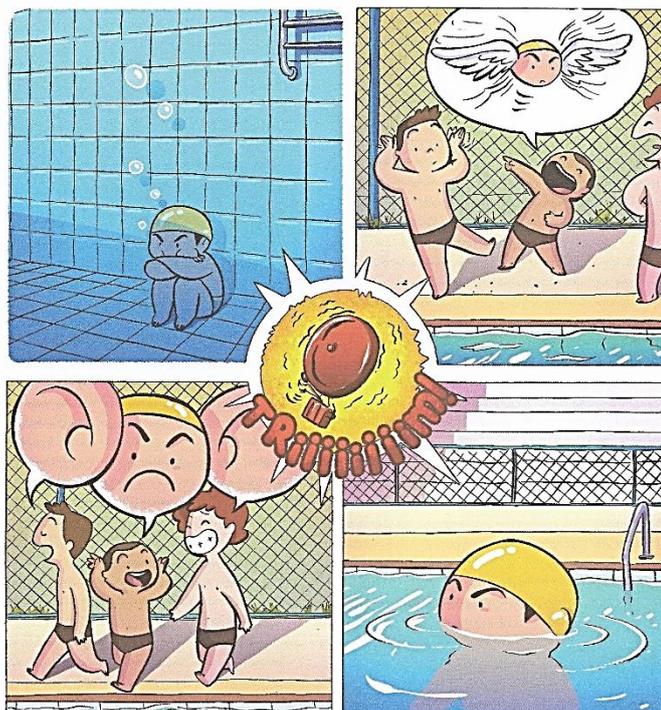
Um dos propósitos das oficinas era a produção de HQs, logo era fundamental que os participantes se familiarizassem com o processo de produção dos quadrinhos. Pensando nisso, desde a realização da primeira oficina fui tentando atrair a atenção dos participantes para a observação de como quadrinistas criam suas histórias, estruturam as páginas, realizam a composição dos quadros, representam graficamente personagens e cenários, como usam a perspectiva, a cor e o volume. Estar atento a esses elementos pode contribuir para ampliar o repertório visual e, conseqüentemente, contribuir com o processo de produção de HQs e também na leitura crítica e sensível do universo das imagens. Para Raimundo Martins (2013, p. 85):

Trabalhar com imagens é articular idas e vindas no tempo, inventando mundos e narrando histórias. É escolher e organizar fluxos imagéticos que se espalham no tempo, realidades múltiplas que se constroem, ficções que se tornam realidades. Ao pensar com imagens, buscamos possibilidades de promover outros espaços e ideias, extraíndo dos fluxos do tempo oportunidades de ensinar, aprender, socializar, politizar, educar e criticar nos contrapondo a homogeneidades históricas, artísticas e educacionais. As temporalidades da imagem nos permitem frequentar espaços inventados, mundos imaginados, rememorar experiências, associar, encadear, organizar e criar narrativas.

Dito isso, o fato de convidar os participantes a responderem a questão 2 foi uma forma de ambientá-los com a linguagem das HQs, reforçando os aspectos que vinham sendo apresentados desde a primeira oficina. Enquanto explicava a questão, solicitei que eles

tentassem expandir suas respostas, não se limitando apenas a dizer qual o local da história, mas também descrevê-lo, ampliando dessa forma suas percepções sobre o que estava sendo apresentado. Com a finalidade de mostrar o quanto esse tipo de observação poderia contribuir com o conhecimento deles sobre a produção de HQs, comentei sobre alguns detalhes de uma das páginas da história (Fig. 46).

Figura 46: Detalhe de página da HQ *Futuros Heróis*.



Fonte: RIBEIRO, 2013, p. 19.

Um dos elementos que me levou a comentar sobre esse recorte da página foi a presença de uma estrutura distinta de moldura usada para destacar o alarme do local em que os personagens se encontram. A moldura possui um traçado denteado, algo que Eisner (2010, p. 48) afirma ser utilizada para expressar “[...] um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone”.

A presença de uma onomatopeia<sup>37</sup> (triiiiiiiiim!) para representar o som do sinal ou alarme da escola também foi algo importante de se destacar e comentar. O uso desse recurso não está atrelado a um tipo específico de regra, o limite de sua aplicação depende unicamente do limite da criatividade do artista. Ramos (2012, p. 78) comenta que “[...] quando determinado recurso é utilizado repetidas vezes, tende a ser incorporado à linguagem. ‘Bam’,

<sup>37</sup> Onomatopeia é uma figura de linguagem na qual se reproduz um som com um fonema ou palavra.

por exemplo, indica que houve o som de um tiro. De tão usado, o termo tende a ser automaticamente associado pelo leitor à situação sonora que representa”.

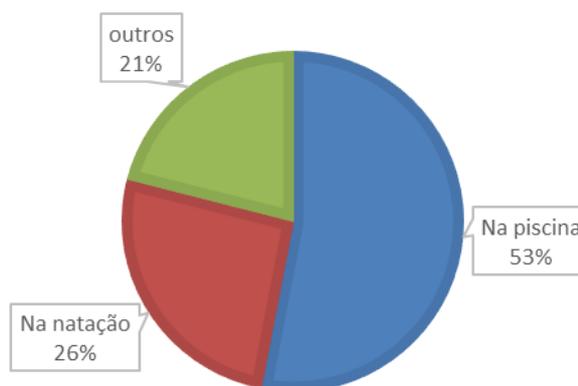
O desenhista usou o estilo cartum na história, algo que eu já havia comentado com o grupo. Ao utilizar a simplicidade estrutural desse estilo, os elementos visuais da história podem despertar ainda mais o interesse do leitor. McCloud (2005, p. 41) afirma que:

Ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos. Através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e, através do cartum, o mundo interno. Quando o cartum é usado na história inteira, o mundo dessa história parece pulsar com vida. Objetos inanimados podem assumir identidades separadas, de modo que, se um deles começar a cantar, isso não pareceria absurdo.

Para encerrar minhas observações, comentei sobre o último quadrinho da página, destacando a cor, o plano e a perspectiva. O recurso usado pelo desenhista esmaecendo a cor do personagem em contato com a água da piscina expressa ideia de imersão. O uso de um plano médio, também chamado de aproximado, prioriza o personagem e sua expressão facial. Ainda na observação do plano, identifiquei para o grupo linhas imaginárias que separam os planos dentro do mesmo quadro, sendo o primeiro no ponto no próprio personagem, o segundo situado na beirada da piscina, e logo após um terceiro plano localizado na cerca, e ainda, um quarto plano na arquibancada. Eisner (2010, p. 161) comenta que a perspectiva acontece quando “[...] a distância, a relação entre as formas, a configuração e o tamanho são mostrados numa superfície unidimensional por meio do uso de linhas que convergem num ponto no horizonte – o chamado ponto de fuga”.

Apesar de toda minha explanação, no geral, como o gráfico 3 aponta, as respostas foram objetivas e com pouca variação no que diz respeito a descrição do espaço e personagens.

Gráfico 3: Dados referentes à questão 2



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Não posso dizer que é uma surpresa as respostas resultantes não possuírem um grande desenvolvimento. Tenho consciência que o assunto apresentado, elementos presentes na produção de uma história em quadrinhos, é algo relativamente novo para os participantes da oficina, ainda assim não sei apurar exatamente se as respostas resultantes são devido a inexperiência com o assunto ou devido a uma falta de empenho em atender as sugestões indicadas. O fato é que se levar em consideração apenas a questão proposta, as respostas são coerentes.

Questão 4 – Na sua opinião, o que pode ser feito para evitar que situações desse tipo aconteçam?

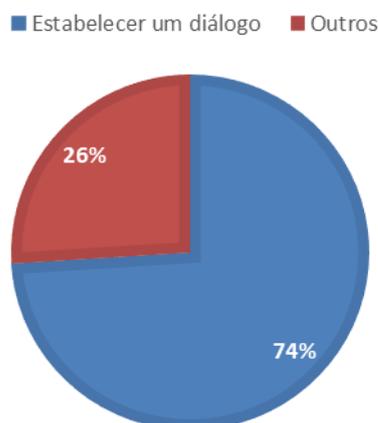
A primeira vez que li essa história na HQ *Futuros Heróis*, além de identificar a situação de desrespeito, de humilhação apresentada, algo que contribuiu para uma reflexão sobre o valor de respeito mútuo, notei que era possível estabelecer uma reflexão sobre o diálogo. Dessa forma, poderia trabalhar com dois dos valores que selecionei a partir do uso da mesma HQ.

Situações iguais ou semelhantes a abordada na história podem gerar conflitos nos quais casos extremos de violência física e/ou verbal acabam se manifestando. Com a finalidade de evitar que algo tão drástico ocorra é importante o uso e a valorização do diálogo como instrumento para mediar conflitos (BRASIL, 2000).

Apesar de ter identificado que a história oferecia a possibilidade de uma abordagem sobre a importância da presença do diálogo, não tinha certeza de que os participantes teriam essa percepção. A maioria das respostas (Gráfico 4), no entanto, indica que há a necessidade

de se estabelecer um diálogo para resolver uma situação igual ou semelhante a apresentada na HQ.

Gráfico 4: Dados referentes à questão 4



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Algumas respostas têm um elemento comum que é a busca de estabelecer uma conversa com um adulto como forma de tentar encontrar uma solução para o problema. Isso se confirma devido ao fato dos participantes sugerirem que é necessário contar aos pais, responsáveis, professores, direção da escola, conselho tutelar. Uma das respostas indica que é necessário “se abrir” com alguém. É uma resposta de interpretação mais ampla, pois sugere que é preciso conversar com alguém, independente de quem for, e não guardar para si o sentimento de desconforto provocado por atos que visam pura e simplesmente a humilhação.

Na HQ apresentada aos participantes, ainda que o menino que sofre *bullying* não comente, pode-se supor, observando a narrativa visual, que ele sente-se incomodado com os apelidos depreciativos utilizados. Apenas denunciar o ocorrido pode ajudar a encerrar as humilhações, mas as marcas deixadas podem ser mais profundas, logo, é importante tentar conversar com alguém.

Duarte Jr. (2006, p. 86) comenta que o diálogo, a conversa,

[...] além de ajudar a manter viva a sabedoria popular, consiste também num fator de identidade e de integração cultural. Por ela são trocados não apenas informações e dados, mas, sobretudo, afetos e sentimentos, esses elementos básicos para a manutenção ou transformação de uma dada realidade.

Cabe ressaltar que quando falo sobre o ato de conversar, não estou me referindo unicamente a oralidade, mas também à comunicação gestual. A partir do momento em que há

um interesse real de tentar estabelecer um diálogo, sempre há uma forma de nos comunicarmos, seja qual for o assunto.

Há inúmeros casos, na resolução de problemas, em que se decide deixar o diálogo de lado. Nesses casos, a violência pode surgir em diferentes níveis de intensidade. Trago esse comentário aqui porque uma das respostas para a questão proposta deixou claro que, para resolver a situação de humilhação presente na história, era necessário bater nos meninos que estavam praticando esse ato. Essa resposta, assim como as demais, é um dado produzido para a pesquisa. Enquanto pesquisador, poderia simplesmente registrar esse dado e seguir adiante com as próximas etapas do trabalho, porém não seria ético da minha parte considerando a gravidade da resposta. Com relação a isso, Mario Sergio Cortella (2015, p. 50) comenta que:

Eu posso ir a uma comunidade dar aulas em uma escola e ali cumprir a minha obrigação. Do ponto de vista funcional, isso é absolutamente correto. Mas, do ponto de vista ético, é uma postura limitada. Porque apenas cumprir a minha obrigação é desconsiderar a existência de uma situação grave.

Diante do caso apresentado, sem identificar o autor para o grupo, comentei que havia notado uma resposta que sugeria atos de violência. Logo que comentei o ocorrido, o próprio autor se identificou dizendo que na verdade não pensava daquela forma, apenas queria colocar uma resposta que chamasse a atenção, que fosse diferente, divertida. Afirmou saber que praticar atos de violência pode resultar em graves consequências. Aproveitei esse último comentário para reforçar, através de uma exposição dialogada, o quanto atos de violência podem ser danosos para todas as partes envolvidas.

Dando prosseguimento a atividade, apresentei imagens de algumas páginas da HQ *Pétalas* (Fig. 47, 48, 49) e questões referentes à mesma. As questões assim como as respostas estão expostas no quadro 4 logo após as imagens.

Figura 47: Página da HQ *Pétalas*.



Figura 48: Página da HQ *Pétalas*.

8

Fonte: BORGES, 2015, p. 08.

Figura 49: Página da HQ *Pétalas*.

9

Fonte: BORGES, 2015, p. 09.

<b>QUADRO 4 – QUESTÕES/RESPOSTAS - PÉTALAS</b>	
<b>1- Descreva o lugar em que se passa a história.</b> <b>2- O que o garoto raposa<sup>38</sup> estava fazendo?</b> <b>3- O que o pássaro<sup>39</sup> fez?</b> <b>4- Você costuma ajudar? Quem você ajuda? De que forma você ajuda?</b>	
<b>ESTUDANTE</b>	<b>RESPOSTAS</b>
<b>ROKK</b>	1 – Em uma floresta. 2 – Pegando um galho. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Eu ajudo meus amigos da melhor forma possível.
<b>GARTH</b>	1 – Na neve. 2 – Catando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Sim. Guilherme. Com as mãos.
<b>THOM</b>	1 – Na floresta. 2 – Catando gravetos. 3 – Ajudou ele. 4 – Sim. Meus amigos. Com carinho.
<b>AYLA</b>	1 – Numa floresta na neve. 2 – Pegando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Eu ajudo as pessoas. Eu ajudo a minha mãe a limpar a casa.
<b>NURA</b>	1 – Na floresta. 2 – Estava catando galhos para construir uma toca. 3 – O pássaro ajudou o garoto raposa. 4 – Sim, sempre ajudo minha mãe a fazer as tarefas de casa.
<b>VÉSPER</b>	1 – Na neve. 2 – Ele estava pegando gravetos. 3 – O pássaro ajudou o menino. 4 – Sim, ajudo.
<b>TINYA</b>	1 – Na floresta. 2 – Juntando galhos. 3 – Ajudou. 4 – Sim. Meus amigos, ajudando no tema.
<b>KARA</b>	1 – Na floresta. 2 – Pegando madeira. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Sim. As pessoas. Dando conselhos.
<b>TASMIA</b>	1 – Floresta. 2 – Juntando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Sim, se eu puder ajudar. Sim, eu vou fazer tudo que eu puder. Eu ajudo pessoas e animais.
<b>CHARLES</b>	1 – Numa floresta nevando. 2 – Catando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Eu mesmo.
<b>JACQUES</b>	1 – Na neve.

<sup>38</sup> Essa identificação foi criada devido ao fato de que na história não há indicação dos nomes dos personagens.

<sup>39</sup> Idem ao item anterior.

	2 – Procurando galhos. 3 – Deu galhos para a raposa. 4 – Pessoas. Com as mãos.
<b>REEP</b>	1 – Na floresta nevando. 2 – Andando no frio da floresta. 3 – Tirou o chapéu e caiu galhos. Ele deu os galhos para o garoto raposa. 4 – Pessoas. Com as mãos.
<b>SALU</b>	1 – Na floresta. 2 – Estava pegando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Ajudo quem precisar.
<b>BRIN</b>	1 – Na floresta. 2 – Catando galho. 3 – Ele ajudou. 4 – Não.
<b>IRMA</b>	1 – Na floresta. 2 – Estava tentando fazer fogo. 3 – Ajudou ele. 4 – Ajudo quem precisa no que precisar.
<b>JO NAH</b>	1 – Na Rússia. 2 – Andando normal. 3 – O ajudou. 4 – Sim. Quem eu posso. Da forma que der.
<b>LYLE</b>	1 – Na floresta. 2 – Catando galhos. 3 – Ele ajudou. 4 – Não.
<b>LUORNU</b>	1 – Numa floresta em uma forte nevasca. 2 – Pegando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Sim. Minha família. Arrumando a casa.
<b>JAN ARRAH</b>	1 – Na nevasca. 2 – Pegando galhos. 3 – Ajudou a raposa. 4 – Sim, eu ajudo minha família limpando a casa. Busco pão e arrumo meu quarto.

#### Análise das respostas – HQ *Pétalas*

As imagens das páginas apresentadas ao grupo destacam o esforço de um dos personagens, o garoto raposa, para coletar gravetos, assim como o ato de ajuda, de solidariedade de outro personagem, o pássaro, diante das dificuldades encontradas pelo garoto. O propósito das atividades relacionadas a essa HQ foi o de abordar situações nas quais os participantes pudessem compreender e refletir sobre o valor solidariedade. Na sequência estão dispostas as questões, assim como as análises referentes às respostas produzidas.

Questão 1 – Descreva o lugar em que se passa a história.

Questão 2 – O que o garoto raposa estava fazendo?

O propósito desse grupo de questões é semelhante ao da questão 2 da HQ *Futuros Heróis*; incentivar a observação mais atenta das páginas da história contribuindo dessa forma para o desenvolvimento do repertório visual dos participantes e ambientando o grupo com a linguagem das HQs.

Antes que os participantes respondessem as questões, fiz alguns comentários sobre elementos das HQs a partir de um recorte da imagem de uma das páginas da HQ *Pétalas* (fig. 50).

Figura 50: Detalhe de página da HQ *Pétalas*.



Fonte: BORGES, 2015, p. 07.

O primeiro elemento que comentei com o grupo foi o título da história, não sobre seu significado, mas sim sobre como o artista decidiu colocá-lo na página. Está centralizado, na parte superior do primeiro quadro, escrito de forma legível, sobrepondo o cenário. É uma forma, entre tantas outras, que o título de uma história em quadrinhos pode ser usado. Cagnin (2014, p. 158) comenta que o título de uma HQ “[...] é a apresentação da narração feito pelo narrador (o autor), por isso ele se esmera para que tudo seja artístico e convincente. As letras são muito bem trabalhadas e dispostas em harmonia com os elementos do quadrinho”.

Ainda sobre o quadro com o título, destaquei que ele difere dos quadros seguintes por não ter uma linha de contorno, o que caracteriza um espaço ilimitado. Eisner (2010, p. 45) nos diz que:

O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si. Pode expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo.

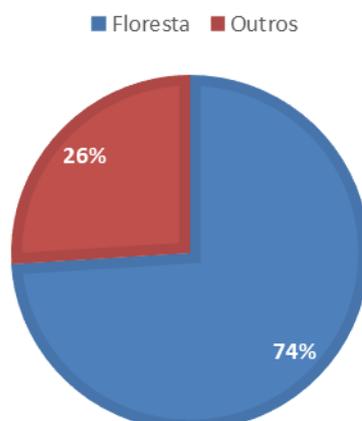
Para finalizar as observações sobre a imagem, convidei o grupo a observar, no último quadro, o esforço do garoto para coletar o graveto. Esse esforço está representado na expressão facial do personagem e na postura de seu corpo. Para Eisner (2010, p. 114), o emprego conjunto desses elementos, “quando executado hábil e adequadamente, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários. O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo”.

Somado à expressão do personagem e a postura de seu corpo associa-se um terceiro elemento que contribui para reforçar a sensação de esforço. Estou me referindo as estrelas que parecem emergir da cabeça do garoto. É um símbolo utilizado nas histórias em quadrinhos para indicar a sensação de dor.

Antes de dar continuidade às atividades da oficina, comentei que todos esses detalhes apresentados são escolhas do artista, que não há um modelo padrão no processo de criação e que as observações que estávamos fazendo coletivamente eram importantes para que o grupo tivesse noção de algumas possibilidades que poderiam ser utilizadas em suas HQs.

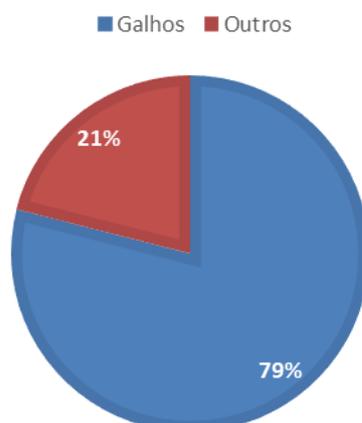
Após concluir minha fala, o grupo respondeu às questões 1 e 2. Na maioria das respostas para a questão 1, o local exposto na página é descrito como sendo uma floresta (Gráfico 5). Com relação à questão 2, há o predomínio de respostas indicando que o personagem estava “catando”, “pegando” galhos (Gráfico 6).

Gráfico 5: Dados referentes à questão 1



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Gráfico 6: Dados referentes à questão 2



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Na questão 1, as descrições do local se resumiram a relatar que se tratava de uma floresta. Entre as demais respostas, alguns comentaram que estava nevando, que havia neve ou ainda, uma nevasca. Uma das respostas associou o local à Rússia. O participante que fez essa relação comentou que quando viu a história lembrou de uma reportagem na televisão apesar de não saber definir quando e onde. Ele comentou que nessa reportagem havia imagens de uma floresta na Rússia e que o ambiente era muito semelhante ao que o artista desenhou na história.

As respostas para a questão 2 enfatizam que o personagem está “catando”, “pegando” galhos (termos como “gravetos” e “madeira” também foram citados). Entre as demais respostas, algumas apontam que o personagem está simplesmente “andando” ou “andando no

frio da floresta”, algo que pode ser interpretado com o ato de passear naquele espaço. Também surgiram respostas indicando que o ato do personagem de coletar gravetos, tem como objetivo “construir uma toca” ou “fazer fogo”.

Esperava que, diante de todos os comentários que fiz sobre perspectiva, plano, personagens, etc, os participantes, ou pelo menos alguns deles, trouxessem em suas respostas um comentário, uma análise ou descrição em que esses elementos estivessem presentes. De qualquer forma, o fato de se preocuparem em atender especificamente o que está sendo questionado, não significa que o grupo não compreendeu os conteúdos apresentados até o momento, significa apenas que o grupo interpretou as questões e procurou respondê-las de forma apropriada, ou seja, de forma condizente com o que estava sendo solicitado.

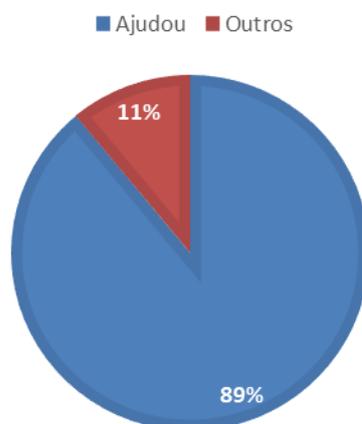
É importante destacar que as atividades propostas para as HQs *Futuros Heróis* e *Pétalas* foram elaboradas para serem aplicadas e desenvolvidas na mesma oficina. Logo, as questões 1 e 2 da HQ *Pétalas* foram criadas como forma de reforçar e dar continuidade a explanação sobre elementos apresentados no início da oficina, antes que o grupo respondesse a questão 2 da HQ *Futuros Heróis*.

Questão 3 – O que o pássaro fez?

Questão 4 – Você costuma ajudar? Quem você ajuda? De que forma você ajuda?

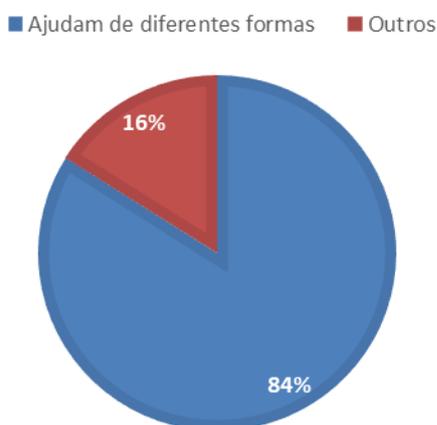
Essas questões dialogam entre si por abordarem especificamente o ato de ajudar, de ser solidário. A maioria das respostas para a questão 3 indica que todos os participantes identificaram a atitude de um dos personagens da história como um ato de ajuda (Gráfico 7). De acordo com a maior parte das respostas obtidas para a questão 4, os participantes costumam ajudar, de diferentes formas, amigos, outras pessoas, animais e a família (Gráfico 8).

Gráfico 7: Dados referentes à questão 3



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

Gráfico 8: Dados referentes à questão 4



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

A solidariedade expressa no contexto da história, percebida pelos participantes da oficina ao observar a ação do pássaro diante da dificuldade do garoto raposa é uma atitude ética, na qual a ajuda é prestada sem ter qualquer tipo de interesse implicado, pressupõe um gesto generoso.

As respostas para a questão 4 trazem bons exemplos de solidariedade como, por exemplo, oferecer conselhos, carinho, ajuda com tarefas escolares, ajuda nas tarefas de casa. Alguns não foram tão específicos em suas respostas, entretanto, mesmo assim, deixaram claro que estão dispostos a ajudar quem precisar. Vale ressaltar que a solidariedade não se resume apenas a ajudar pessoas próximas, este é apenas um de seus aspectos, como se pode notar no trecho a seguir:

Não se é solidário apenas ajudando pessoas próximas ou engajando-se em campanhas de socorro a pessoas necessitadas (como depois de um terremoto ou enchente, por exemplo). Essas formas são genuína tradução da solidariedade humana, mas há outras. Uma delas, que vale sublinhar aqui, diretamente relacionada com o exercício da cidadania é a de participação no espaço público, na vida política. O exercício da cidadania não se traduz apenas pela defesa dos próprios interesses e direitos (embora tal defesa seja legítima), mas passa necessariamente pela solidariedade (por exemplo, atuar contra injustiças ou injúrias que outros estejam sofrendo). É pelo menos o que se espera para que a democracia seja um regime político humanizado e não mera máquina burocrática (BRASIL, 2000, p. 112).

Os dados que correspondem aos 16% indicados no gráfico 8, correspondem a três casos: dois participantes responderam que não ajudam e além dessas respostas tem uma outra na qual outro participante afirma ajudar apenas a ele mesmo. Para esses três casos, senti a necessidade de tentar identificar o porquê dessas respostas, se realmente pensavam/agiam dessa maneira ou se apenas se tratava de uma situação de descaso com a proposta da atividade ou ainda uma forma de chamar a atenção.

Os dois participantes que responderam “não” ao ato de ajudar, assim como o participante que respondeu ajudar a si mesmo disseram que suas respostas são devido ao fato de que não costumam colaborar nas tarefas em casa. Eles relacionaram o ato de ajudar apenas a uma ação mais utilitária como o exercício de uma atividade de limpar a casa ou arrumar o quarto. As respostas desses três participantes são resultado de uma interpretação equivocada do que vem a ser solidariedade, o que evidencia a necessidade de atividades práticas que promovam experiências solidárias na escola e fora dela.

Expliquei, usando novamente as imagens da HQ, que ajudar e ser solidário é muito mais do que simplesmente realizar uma atividade doméstica. Um simples gesto de carinho com o outro, seja um amigo, um familiar, ou até mesmo um desconhecido, quando este está desanimado ou angustiado é um ato de solidariedade. Indicar um caminho, uma direção a uma pessoa que está perdida é um ato de solidariedade. A partir desses exemplos e comentários os três afirmaram ter compreendido.

Antes de prosseguir para os comentários e análises referentes à terceira oficina, vale destacar um fato interessante que surgiu em algumas das respostas para as atividades da oficina 2. Nas respostas surgiu um novo valor: a amizade.

A escola é um dos primeiros lugares de socialização das crianças. É natural que nesse espaço possam surgir relações que podem ultrapassar o nível do coleguismo resultando em laços verdadeiros de amizade. Digo isso com base em minhas vivências na infância enquanto estudante do ensino fundamental, pois até hoje mantenho grandes vínculos de amizade com

outros estudantes que conheci nesse período. Esse valor não é algo fácil de definir, como indica Fagundes (2011, p. 19):

Há séculos os homens estabelecem relações de amizade e fazem reflexões tentando encontrar uma definição do que seja amizade que satisfaça a todos, que tenha um significado universal. Isto é quase impossível, considerando o conjunto de ideias e a história de cada época. Mas existe um ponto comum aos filósofos e pensadores: a amizade é uma forma de amor.

Além disso, ela afirma que (2011, p. 20) “pode-se definir a amizade como um afeto pessoal puro, recíproco, que se inicia e se fortalece com a convivência. A amizade é sustentada por meio de sentimentos como a sinceridade, a generosidade e o afeto mútuo”.

Uma relação de amizade é caracterizada pelo respeito, pela confiança, pela cumplicidade, por uma boa convivência, pela reciprocidade de sentimentos.

### **4.3.3 Oficina III**

O desenvolvimento do trabalho para essa oficina foi bem semelhante ao da oficina anterior. Usamos, novamente, o espaço do laboratório de informática da escola. O principal objetivo desse encontro foi apresentar os valores justiça e cuidado. Começamos a oficina com uma breve retomada do encontro anterior, lembrando as histórias apresentadas e os valores vistos até então. Devolvi os *sketchbooks* para os estudantes e iniciei a exposição das imagens de algumas páginas da HQ *Super-Homem Paz na Terra* (Fig. 51, 52, 53, 54, 55) seguida de algumas questões. As questões e respostas dos participantes estão no quadro 5 logo após as imagens.

Figura 51: Página da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.



Fonte: DINI; ROSS, 1999, p. 06.

Figura 52: Página da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.



Fonte: DINI; ROSS, 1999, p. 41-42.

Texto<sup>40</sup> da figura 52

O vento grita em meus ouvidos enquanto vôo (*sic*) rumo às chamas.

Ouçoo então outros sons: cascos trovejantes, rugidos de pavor, milhares de corações disparados, em pânico.

Desesperados para fugir do incêndio, os animais vão irromper no vilarejo e pisotear tudo em seu caminho.

Não posso permitir isso. A trincheira assusta os animais e faz com que muitos mudem de direção.

<sup>40</sup> Decidi colocar o texto de algumas das páginas em caixas de texto com a fonte de letra ampliada pois estava com receio de que o texto em algumas páginas não ficasse totalmente legível para o grupo no momento da exibição das imagens.

Figura 53: Página da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.



Fonte: DINI; ROSS, 1999, p. 43-44.

#### Texto da figura 53

Alguns dos maiores, no entanto, precisam de uma nova persuasão.

Ajo o mais rapidamente possível, tomando cuidado para que as feras não machuquem o povo ou a si mesmas.

Com a água de um lago próximo, eu apago o incêndio. Os animais voltam à floresta, mas perdi um tempo precioso.

Ainda tenho milhares de quilômetros pela frente.

Figura 54: Página da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.



Fonte: DINI; ROSS, 1999, p. 62-63.

#### Texto da figura 54

O bem estar da Terra e de todo o seu povo será sempre minha maior preocupação. Mas, se houver uma solução para o problema da fome, ela deverá surgir no coração do ser humano e se estender ao seu próximo.

Como diz um velho ditado: “Se der um peixe a um homem, ele comerá por um dia. Se ensiná-lo a pescar, ele terá alimento para a vida inteira”. Essa simples mensagem pede para que o homem evolua com sabedoria, ajude os necessitados e inspire outros a fazer o mesmo. Esta é a maior necessidade da vida e sua dádiva mais preciosa.

Peço a todos que compartilhem o que tiverem com aqueles que precisam. Seu conhecimento, seu tempo, sua generosidade.

Especialmente com os jovens, pois neles está o nosso futuro.  
E toda a esperança de uma verdadeira paz na Terra.

Figura 55: Página da HQ *Super-Homem Paz na Terra*.

Fonte: DINI; ROSS, 1999, p. 64.

**QUADRO 5 – QUESTÕES/RESPOSTAS - SUPER-HOMEM PAZ NA TERRA**

**A palavra “cuidado” aparece em alguns dos diálogos da história e representa uma atitude de ocupação, preocupação, de responsabilização e de envolvimento afetivo com o outro (Leonardo Boff, 2014).**

**Na sua opinião, o que pode ser feito para cuidar do meio ambiente (pessoas, animais, árvores, vegetação, rios, mares, etc)?**

<b>ESTUDANTE</b>	<b>RESPOSTAS</b>
<b>ROKK</b>	Não jogar lixo no mar, não poluir, não desmatar, não matar os animais, não queimar as florestas.
<b>GARTH</b>	Não botar lixo na rua, cuidar dos animais.
<b>THOM</b>	Não respondeu.
<b>AYLA</b>	Nós podemos parar de jogar lixo na rua, não destruir a mata, não maltratar os animais, não destruir as plantações. Não jogar lixo nos rios e mares. Não bater nas pessoas e não roubar.
<b>NURA</b>	Podemos cuidar do meio ambiente não jogando lixos nas ruas, não queimando as matas porque isso vai espantar os animais do habitat deles. Deixar todos em paz.
<b>VÉSPER</b>	Plantar e cuidar.
<b>TINYA</b>	Plantar e cuidar.
<b>KARA</b>	Parando de jogar lixos nas ruas vai fazer uma grande diferença no planeta.
<b>TASMIA</b>	Não jogar lixo no chão nem poluir a natureza, não cortar árvores e não matar os animais.
<b>CHARLES</b>	Parar de destruir as matas. Não bater nos animais. Não poluir os mares. Não bater em outras pessoas.
<b>JACQUES</b>	Não respondeu.
<b>REEP</b>	Quando você é adulto você pode melhorar o mundo incentivando as crianças a trabalhar para melhorar o mundo.
<b>SALU</b>	As pessoas têm que jogar o lixo no lugar certo, não no chão. Isso polui o meio ambiente.
<b>BRIN</b>	Eu tenho um cavalo e eu cuido dele.
<b>IRMA</b>	Tem que jogar o lixo na lixeira. Não poluir o meio ambiente senão o mar, a terra e os animais morrem também.
<b>JO NAH</b>	O máximo de cuidado que cada um pode oferecer.
<b>LYLE</b>	Não jogar lixo nos rios e nas ruas. Cuidar dos animais, ajudar as pessoas, não gastar muita água e etc.
<b>DIRK</b>	Limpar os mares e cuidar dos animais.
<b>LAR GAND</b>	Plantar mais árvores e não jogar lixo no mar.

### Análise das respostas (*Super-Homem Paz na Terra*)

Observando a primeira página exposta dessa HQ, é possível notar dois personagens, um menino e um homem adulto, em um espaço que pode ser identificado como uma fazenda. Os personagens aparentemente estão conversando enquanto semeiam a terra durante o dia. Na leitura do texto da página, essas observações são confirmadas e percebe-se que se trata de uma lembrança do personagem Super-Homem, de um momento não especificado de sua infância, na companhia de seu pai.

Já na primeira página da história, o valor cuidado é mencionado. O cuidado com as sementes é usado como uma metáfora para destacar que algumas pessoas também necessitam de cuidado para que possam se desenvolver. Boff (2012, p. 28-29) afirma que:

O cuidado não se esgota num ato que começa e acaba em si mesmo. É uma atitude, fonte permanente de atos, atitude que se deriva da natureza do ser humano. Duas significações são preponderantes no cuidado enquanto atitude: A primeira designa o desvelo, a solicitude, a atenção, a diligência e o zelo que se devota a uma pessoa ou a um grupo ou a algum objeto de estimação. O cuidado mostra que o outro tem importância porque se sente envolvido com sua vida e com seu destino. O segundo sentido deriva do primeiro. Por causa deste envolvimento afetivo, o cuidado passa a significar: a preocupação, a inquietação, a perturbação e até o sobressalto pela pessoa amada ou com a qual se está ligado por laços de parentesco, amizade, proximidade, afeto e amor.

Por entender que a HQ *Super-Homem Paz na Terra* apresenta exemplos de atitudes marcadas pelo zelo, pela atenção, pelo afeto, a atividade sugerida aos participantes da oficina teve como objetivo criar condições para que eles pudessem compreender e refletir sobre o cuidado como um valor necessário na manutenção da vida de nosso planeta, uma vida que é compartilhada por todos que nele habitam.

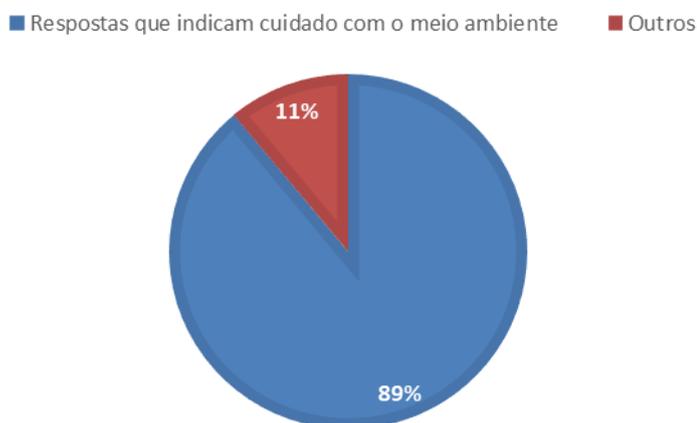
Em seus estudos sobre o cuidado, Boff comenta que um dos significados deste valor é o que ele chama de cuidado-precaução e cuidado-prevenção. De acordo com Boff (2012, p. 36) ambos:

[...] constituem aquelas atitudes e comportamentos que devem ser evitados por causa das consequências danosas previsíveis (prevenção) e aquelas imprevisíveis pela insegurança dos dados científicos e pela imprevisibilidade dos efeitos prejudiciais ao sistema-vida e ao sistema-Terra (precaução). O cuidado-prevenção e o cuidado-precaução nascem de nossa missão de cuidadores e guardiães da herança recebida do universo, e por isso também pertencem à essência de nosso estar-no-mundo. Somos seres éticos e

responsáveis, quer dizer, damo-nos conta das consequências benéficas ou maléficas de nossos atos, atitudes e comportamentos.

Ao responder à questão proposta – Na sua opinião, o que pode ser feito para cuidar do meio ambiente (pessoas, animais, árvores, vegetação, rios, mares, etc)? – a maior parte dos resultados foram muito satisfatórios. Como exemplos, posso citar: não jogar lixo no mar/ não poluir/ não desmatar/ não matar os animais/ não queimar florestas/ não “botar” lixo na rua/ cuidar dos animais/ não bater nas pessoas e não roubar/ plantar e cuidar/ não gastar muita água. Dois participantes não responderam alegando estarem cansados. O gráfico a seguir (Gráfico 9) oferece uma melhor visualização dos dados obtidos a partir da questão.

Gráfico 9: Dados referentes à questão proposta



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

É possível identificar nas respostas do grupo que há a compreensão do quanto é importante cuidar, preservar, o meio em que se vive, um meio ao qual todos estão entrelaçados e, dessa forma, as consequências dos atos de um indivíduo podem afetar a existência de um ou outros mais.

Diante das respostas apresentadas, enquanto aguardava a turma concluir a atividade, conversei com a professora questionando se ela havia desenvolvido recentemente alguma atividade relacionada à importância do cuidado com o meio ambiente. Ela respondeu que havia trabalhado alguns aspectos desse conteúdo no início do ano letivo. O foco de seu trabalho foi destacar a importância de reciclar o lixo evitando danos ao meio ambiente provocados pelo descarte indevido desse material em locais como ruas, rios e outros espaços.

Ela trabalhou usando como exemplo a própria escola e o bairro em que viviam. Na entrada da escola há um depósito para coleta de lixo reciclável.

O trabalho que professora desenvolveu no início do semestre apresenta uma perspectiva voltada para a preservação ecológica, algo que dialoga com uma Educação Ambiental, pois, como afirma Michéle Sato (2003, p. 17), “tal educação afirma valores e ações que contribuem para a transformação humana e social e para a preservação ecológica”. É importante destacar que trabalhar na perspectiva de uma Educação Ambiental não pode ser algo esporádico. Sobre isso, Sato (2003, p. 17) comenta que “[...] a Educação Ambiental para uma sustentabilidade equitativa é um processo de aprendizagem permanente, baseado no respeito a todas as formas de vida”.

Diante do comentário da professora, tive indícios do porquê o grupo aparentou uma boa compreensão da importância do cuidado com o meio ambiente. A professora havia desenvolvido um trabalho que teve como base a própria realidade e contexto dos estudantes. Sobre isso, Duarte Jr. comenta que (2006, p. 189):

Vale dizer: a descoberta do mundo natural e a consciência do quão ligados a ele estamos, por mais urbana que seja nossa vida, começa pelo aguçar de nossos sentidos, pelo seu desenvolvimento e sua apuração no dia-a-dia em que se vive, do qual faz parte, primordialmente, o espaço compreendido entre os muros da escola e os de nossa casa, bem como toda a paisagem da cidade pela qual nos movimentamos. De nada valem exortações abstratas à preservação ambiental, bem como teorias e estudos repassados entre quatro paredes acerca da cadeia vital ou da interdependência dos seres vivos se não formos realmente tocados pela magnificente estimulação sensorial que nos vem da natureza.

Todos nós habitamos o mesmo planeta, logo, somos todos responsáveis pela sua preservação. A interdependência dos seres vivos, citada por Duarte Jr., diz respeito exatamente a essa responsabilidade. Quando colocamos interesses pessoais acima do cuidado com o meio que vivemos ou somos desleixados com a sua manutenção, colocamos em risco sua sustentabilidade. Enrique Leff (2012, p. 89) comenta que:

Os problemas ambientais tomaram uma primeira importância desde que foram difundidos ao mundo por ocasião da Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente Humano, celebrada em Estocolmo em 1972: o desmatamento, a perda de diversidade genética dos recursos bióticos, a extinção de espécies, a erosão dos solos e a perda de fertilidade das terras, a desertificação, a contaminação química da atmosfera, dos solos e dos recursos hídricos, a produção e a disposição de resíduos tóxicos e lixo radiativo, a chuva ácida gerada pela industrialização e destruição da camada foliar das florestas, o aquecimento global e a rarefação da camada de ozônio.

Toda essa degradação ambiental citada por Leff segue presente na atualidade, algo que torna indispensável seguirmos discutindo e pensando alternativas que possam ajudar a combater a deterioração do meio ambiente preservando, dessa forma, a vida como um todo.

Concluída a primeira etapa da oficina, apresentei imagens de algumas páginas da HQ *Turma da Mônica – Lições* (Fig. 56, 57, 58) seguidas de algumas questões para serem respondidas pelos participantes em seus respectivos *sketchbooks*. Todo esse material (imagens, questões e respostas) encontra-se a seguir.

Figura 56: Página da HQ Turma da Mônica – Lições.



Figura 57: Página da HQ *Turma da Mônica – Lições*.

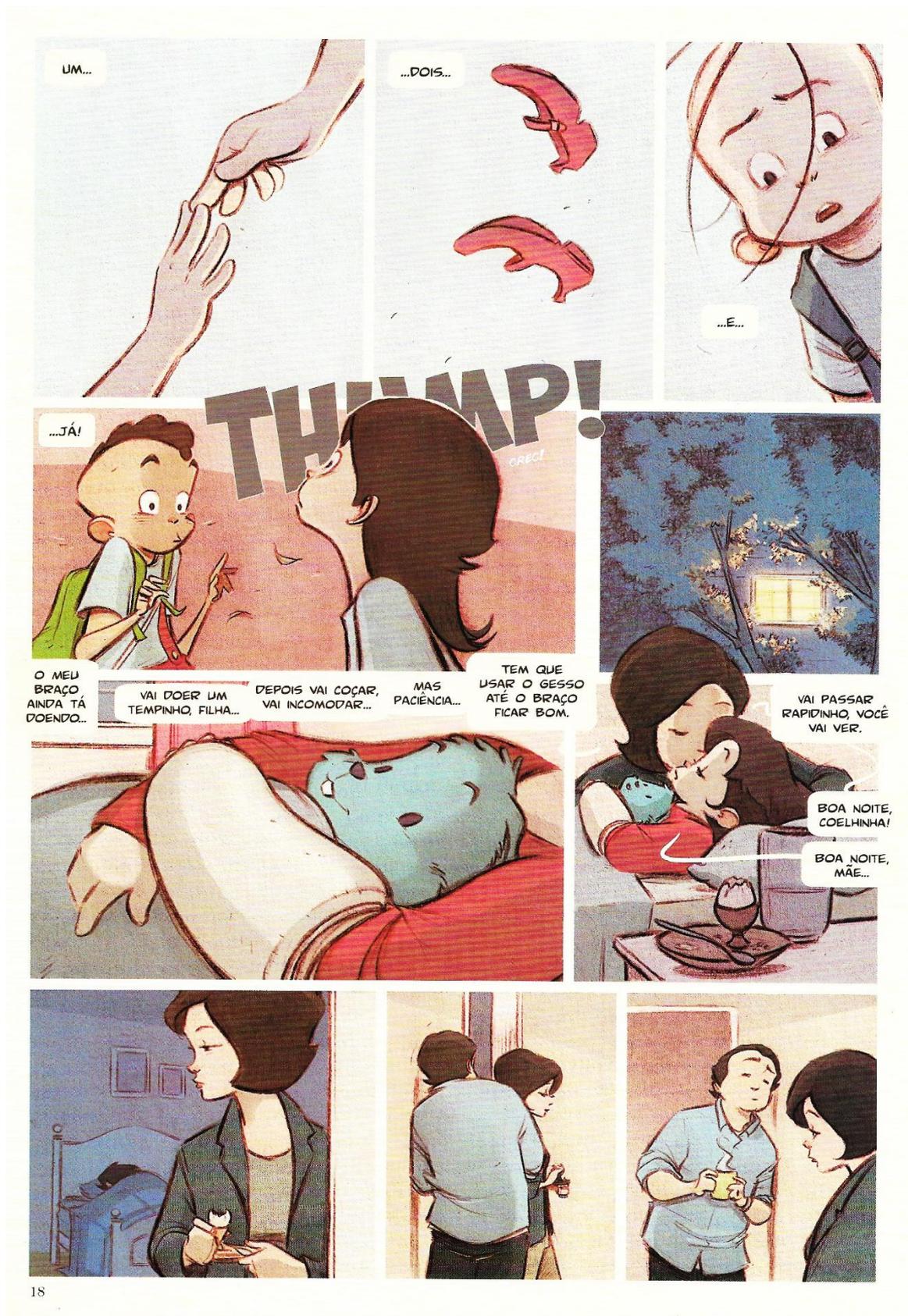


Figura 58: Página da HQ Turma da Mônica – Lições.



<b>QUADRO 6 – QUESTÕES/RESPOSTAS - TURMA DA MÔNICA LIÇÕES</b>	
<p>Na história, os personagens da Turma da Mônica tentam fugir da escola porque não haviam feito a tarefa. Durante a tentativa de fuga, a Mônica acaba quebrando o braço. A consequência dessa atitude fez com que eles fossem suspensos da escola pelo resto da semana.</p> <p>Na sua opinião, a decisão da diretora foi justa? Por quê?</p>	
<b>ESTUDANTE</b>	<b>RESPOSTAS</b>
<b>ROKK</b>	Foi justa sim, porque eles são muito pequenos e não devem fugir da escola.
<b>GARTH</b>	Sim, foi justa. Porque eles fugiram.
<b>THOM</b>	Sim. Porque eles tentaram fugir da escola.
<b>AYLA</b>	Foi justa porque iam fugir da escola e não fizeram o tema.
<b>NURA</b>	Foi justa porque eles iam fugir da escola e não podiam fazer isso.
<b>VÉSPER</b>	Não foi justa.
<b>TINYA</b>	Não foi justa.
<b>KARA</b>	Foi muito justa. Porque eles tentaram fugir do colégio.
<b>TASMIA</b>	Foi justa porque eles não tinham que pular o muro.
<b>CHARLES</b>	Sim, foi justa.
<b>JACQUES</b>	Foi justa porque não deve fugir da escola.
<b>REEP</b>	A diretora não foi justa porque eles só se atrapalharam.
<b>SALU</b>	Não, a decisão não foi justa. A diretora poderia botar eles de castigo, mas não suspender eles.
<b>BRIN</b>	Foi justa. Porque eles fugiram da escola.
<b>IRMA</b>	Não. Porque no passado eles poderiam ter feito pior. Todo mundo merece uma segunda chance. Não suspender eles, só deixar de castigo. Na real, são crianças e toda criança apronta.
<b>JO NAH</b>	Foi justa. Fizeram cagada.
<b>LYLE</b>	Sim. Porque eles fugiram da escola.
<b>DIRK</b>	Sim. Porque não se deve fugir da escola por causa de uma tarefa incompleta.
<b>LAR GAND</b>	Sim, foi justa porque eles agiram errado.

### Análise das respostas (*Turma da Mônica - Lições*)

Quando se fala em justiça, provavelmente uma das primeiras associações realizadas é o cenário de tribunais ou ainda figuras de juízes, leis, ou seja, questões de legalidade. Certamente são relações que não estão em desacordo com o que vem a ser justiça, não obstante, um juiz ou até mesmo uma lei pode ou não ser justa quando utilizamos como base a ética:

A própria lei pode ser, ela mesma, julgada com base em critérios éticos. Por exemplo, no Brasil, existiu uma lei que proibia os analfabetos de votarem. Cada um, intimamente ligado a sua consciência, pode se perguntar se essa lei era justa ou não; se os analfabetos não têm o direito de participar da vida pública como qualquer cidadão; ou se o fato de não saberem ler e escrever os torna desiguais em relação aos outros. Portanto, a ética pode julgar as leis como justas ou injustas (BRASIL, 2000, p. 106).

É indiscutível que a existência de leis se faz necessária para que se possa viver em sociedade. Noções de certo e errado, justo e injusto vão sendo construídas desde a infância nas relações de convivência que estabelecemos no meio familiar e fora dele. A escola é um dos espaços no qual as noções de justiça começam a ser desenvolvidas. No processo educativo, é importante que se crie alternativas para que os estudantes tenham condições de compreender o que vem a ser justiça já que (BRASIL, 2000, p. 107) “a formação para o exercício da cidadania passa necessariamente pela elaboração do conceito de justiça e seu constante aprimoramento. Uma sociedade democrática tem como principal objetivo ser justa, inspirada nos ideais de igualdade e equidade”, algo que pode ser alcançado pela arte. Tavares (2009, p. 16) comenta que:

O juízo moral articula elementos cognitivos e estéticos, ou melhor, quem tem gosto/sentido apurados pode refletir situações de injustiça, por exemplo, pode ser mais sensível para reconhecer as diferenças e as semelhanças presentes nas mesmas – do que se encontra fora de nós. As relações éticas necessitam da arte para a prevenção da insensibilidade com o Outro, nos auxilia para uma contínua desconstrução das realidades estereotipadas de pensamentos e comportamentos, para o reconhecimento do próprio limite do conhecimento racional.

Em seu comentário, Tavares (2009) destaca o quanto a presença da arte em nossas vidas pode ser importante para nos tornarmos mais sensíveis ao que nos cerca. Quando desenvolvemos nossa sensibilidade, pode-se compreender melhor o outro, entender seus

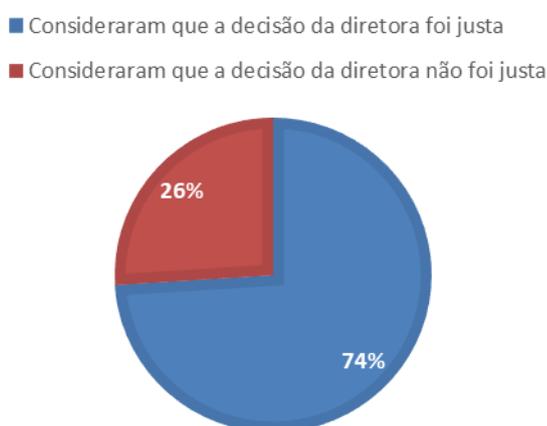
anseios, suas angústias. Compreendemos que certas ações podem provocar dor, não apenas no aspecto físico, mas também no emocional. Passamos a perceber quais atos são justos ou injustos.

Falar com crianças sobre justiça, fazê-las refletir sobre esse valor pode ser algo bem complexo. A arte pode ser um meio para facilitar esse objetivo, o que nos leva às histórias em quadrinhos, mais precisamente a HQ *Turma da Mônica – Lições*.

Antes de iniciar a atividade que havia planejado para essa etapa da oficina, fiz uma exposição dialogada destacando os pontos principais da história. Também levei a HQ para que os participantes pudessem manipulá-la. A história aborda em suas páginas iniciais o espaço de uma escola na qual estudam alguns dos principais personagens criados pelo quadrinista Maurício de Sousa: Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali. Na história, esses quatro personagens estão conversando e percebem, um pouco antes de entrarem na sala de aula, que não realizaram um trabalho escolar que deveria ser apresentado. Preocupados com as consequências desse ato, decidem fugir da escola. Ao tentarem pular o muro, a personagem Mônica fratura o braço na queda. Uma das principais consequências de toda essa situação foi que a diretora da escola decidiu suspender as crianças pelo resto da semana.

Observando as respostas dos participantes da oficina quando questionados se consideravam a decisão da diretora justa ou não, prevaleceu o apoio à decisão da diretora, ou seja, que ela foi justa diante das atitudes do grupo de crianças na história. Esses dados podem ser visualizados no Gráfico 10.

Gráfico 10: Dados referentes à questão proposta



Fonte: Acervo do pesquisador, 2016.

A tentativa de fuga da escola e o fato de não terem realizado a lição/tema de casa foram as principais justificativas dos participantes da oficina que consideraram a decisão da diretora como sendo justa. Não terem feito a lição de casa implica em uma falta de responsabilidade, no entanto, está longe de ser tão grave quanto à tentativa de fuga da escola, algo que desencadeou a decisão da diretora.

Apesar de representar um número menor, não cabe desprezar as respostas que apontam o ato da diretora como sendo algo injusto. Nesse caso, de acordo com as justificativas de dois participantes da oficina, a diretora poderia colocar as crianças de castigo, mas não suspendê-los, ou seja, os participantes entendem que há limites a serem respeitados e, portanto, era necessária alguma atitude por parte da diretora, mas consideram muito extrema a decisão apresentada na história. Sobre limites (BRASIL, 2000, p. 116), “espera-se que o aluno saiba quais são os limites da escola, quem os determina e qual a sua finalidade, compreendendo que as regras devem ser instrumentos tanto para organizar a vida coletiva quanto para assegurar critérios de justiça e democracia”.

Outro dos participantes sugere que as crianças deveriam ter recebido uma nova chance. Em outra justificativa, um dos participantes deixa claro que, pelo fato de serem crianças, a decisão foi injusta já que “toda criança apronta”.

Oferecer uma nova chance ou ainda simplesmente esquecer o ocorrido pelo simples fato das crianças terem “aprontado” não são as melhores soluções diante do que é exposto na história. A diretora é uma das principais responsáveis pelas crianças enquanto estas se encontram no espaço escolar. Entre as responsabilidades da direção está a de oferecer condições para que relações de aprendizagem sejam estabelecidas, ter o cuidado em suas ações, além de zelar pela integridade e segurança dos estudantes. Portanto, no caso da história, se a diretora tivesse se omitido, as crianças poderiam tentar repetir o ato de fuga ou ainda estimular outras crianças a realizarem algo semelhante. Foi necessário que ela exercesse sua autoridade diante da situação.

Quando falo em autoridade não estou me referindo a autoritarismo. É algo totalmente diferente. O exercício legítimo de autoridade implica em estabelecer limites para a liberdade. A liberdade não pode estar acima de limites, caso contrário, todos poderiam realizar qualquer tipo de ação, independente da sua natureza e isso poderia ocasionar graves consequências. É necessário que exista um equilíbrio entre autoridade e liberdade, como afirma Paulo Freire (1996, p. 122), que sempre procurou “[...] viver em plenitude a relação tensa, contraditória e não mecânica, entre autoridade e liberdade, no sentido de assegurar o respeito entre ambas,

cuja ruptura provoca a hipertrofia de uma ou de outra”. Dessa forma, a autoridade, quando exercida pelo educador, deve:

[...] ser construída mediante a assunção plena da responsabilidade de educar, de intervir com discernimento e justiça nas situações de conflito, de se pautar, coerentemente, pelos mesmos valores colocados como objetivo da educação dos alunos e de reconhecer que a autoridade dos educadores na escola se referenda numa sociedade que quer ser democrática (BRASIL, 2000, p. 47-48).

Vão ocorrer momentos em que o professor precisará tomar atitudes, exercer sua autoridade na condição de responsável por um grupo de estudantes. Espera-se que essas atitudes sejam justas. Sabemos que não é algo fácil de ser colocado em prática, é preciso cuidado e reflexão, algo que vai sendo construído no exercício da profissão do educador.

#### 4.3.4 Oficinas IV e V

As oficinas IV e V foram dedicadas à produção das HQs, logo irei comentar sobre as duas de forma conjunta já que uma é extensão da outra. Cabe destacar alguns pontos importantes, antes de prosseguir.

Durante essas oficinas, os materiais de desenho (aquarela, nanquim, giz pastel seco), apresentados anteriormente, ficaram à disposição para serem manuseados, assim como as HQs selecionadas para apresentar e discutir sobre valores (*Futuros Heróis*, *Pétalas*, *Super-Homem Paz na Terra* e *Turma da Mônica – Lições*). O propósito de manter essas HQs nas oficinas foi o de oferecer um material de referência para que, caso fosse necessário ou se os participantes tivessem interesse, pudessem consultar para a produção de suas HQs.

O que realmente foi determinante nas análises das HQs produzidas foi observar de que forma os participantes interpretaram e trouxeram para suas histórias os valores comentados nas oficinas II e III. Ainda assim, sabemos pelo que foi apresentado até aqui, que o desenho é um dos elementos fundamentais das histórias em quadrinhos, logo em um exercício ético como professor de Artes em sala de aula, foi necessário trabalhar conteúdos do desenho, elementos da linguagem visual e, portanto, é natural a presença de alguns comentários referentes ao desenho dos participantes nas análises.

Pelo fato de estar lidando com o desenho de crianças, eu não teria iniciado essa pesquisa caso não sentisse na condição de a/r/tógrafo, que corresponde à seguinte afirmativa de Derdyk (2010, p. 47): “A possibilidade de se relacionar sensível e integralmente com o

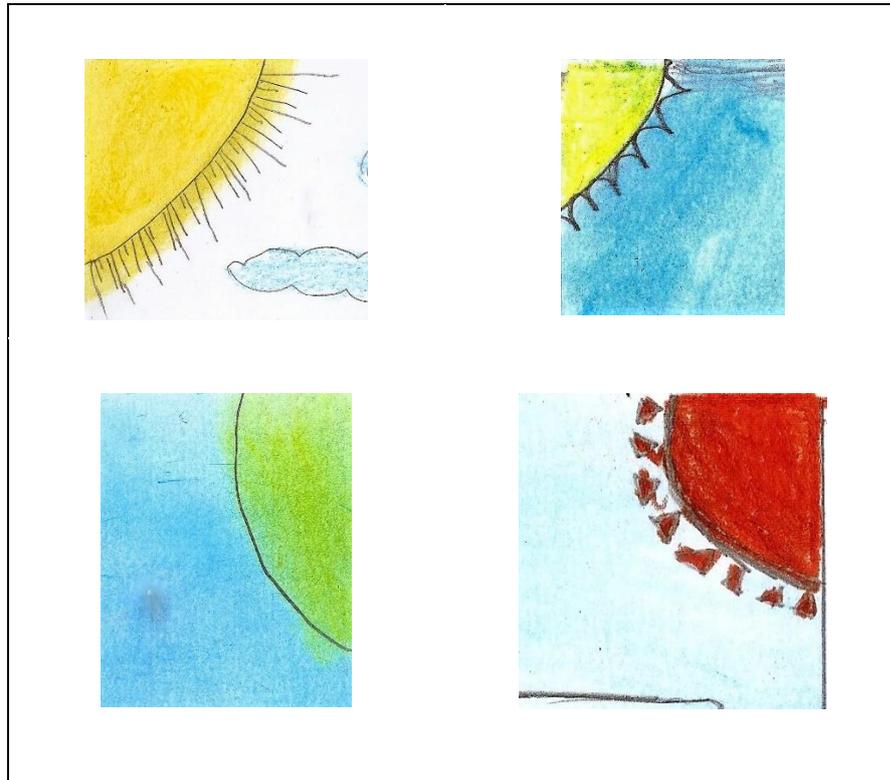
universo gráfico infantil se concretiza na medida em que o adulto reconhece em si a capacidade de exercer o ato criativo”.

Meu interesse pela arte e pelo desenho é algo que acredito já estar bem claro diante de minhas escolhas tanto para a pesquisa quanto na própria concepção estrutural desse trabalho. Como já comentei no início dessa dissertação, meu envolvimento com o desenho começou quando eu era criança e segue acompanhando meu amadurecimento. Quando comecei a desenhar, não tinha total consciência do que estava fazendo, tudo que importava era o prazer do ato de riscar, experimentar, marcar o papel ou qualquer que fosse o suporte utilizado, independente do resultado e, acima de tudo, me divertir no processo. Ainda hoje costumo fazer práticas semelhantes. Não é porque sou adulto que o desenho precisa tornar-se algo burocrático, totalmente estruturado, rígido, limitado por supostas regras que ditam qual técnica ou material utilizar em uma produção. Sempre arrisquei e experimentei muito em minhas produções. Nem sempre acerto nessas escolhas, mas é exatamente nesse ponto que reside o que torna fascinante praticar uma arte: a insatisfação, a busca, a incerteza, a diversão, a espontaneidade, o novo, a criação.

A criança é sinônimo de espontaneidade, seja na sua forma de agir ou de falar. O desenho da criança é uma extensão dessa espontaneidade. Começa como algo gestual que resulta em estruturas amorfas, caóticas, conhecidas como garatujas. Sobre isso, Derdyk (2010, p. 48) comenta que “existe uma vontade de representação como também existe uma necessidade de trazer à tona desejos interiores, comunicados, impulsos, emoções e sentimentos”. Com o passar do tempo o grafismo da criança pode evoluir para outras etapas de desenvolvimento. Existem estudos que dividem essas etapas da produção gráfica infantil de acordo com a faixa etária, mas não é algo que irei abordar nessa pesquisa. Ainda assim, para os interessados por esse assunto, indico como leitura o livro *Pela linha do tempo do desenho infantil: um caminho trans estético para o currículo integrado*. Esse livro foi escrito por Cleusa Peralta Castell e publicado em 2012.

Seguindo com os comentários sobre a oficina, os desenhos que constituem as HQs concebidas pelas crianças são, em sua maioria, construções simples, com poucos detalhes no que diz respeito à elaboração de cenário e personagens, mas, de forma alguma isso diminui a qualidade ou a expressividade dos trabalhos. Há a presença de alguns estereótipos na forma como algumas crianças representaram o sol, flores, casas. Na imagem (Fig. 59) destaco alguns fragmentos de quatro histórias distintas criadas pelos participantes das oficinas para evidenciar a presença de estereótipos.

Figura 59: Exemplos de estereótipos, 2016.



Acervo do pesquisador

Nota-se que a representação do sol é praticamente a mesma nos quatro quadros assim como a sua posição no canto superior da folha. Define-se um desenho como sendo um estereótipo quando ele é uma cópia de um modelo ou padrão pré-estabelecido. É difícil apurar quando exatamente a criança passa a realizar essas cópias já que desde muito cedo está exposta a um meio sobrecarregado de imagens exibidas em televisores, celulares, computadores, cartazes entre outras mídias. A própria escola também pode ser um espaço no qual o uso de estereótipos é reforçado e, conseqüentemente, a criança pode encontrar dificuldades em desenvolver formas mais criativas e pessoais de se expressar. Sobre isso, Derdyk (2010, p. 102) alerta que:

O ensino fundamentado na cópia inibe toda e qualquer manifestação expressiva e original. A criança, autorizada a agir dessa forma, certamente repetirá fórmulas conhecidas diante de qualquer problema ou situação que exige respostas. Ela, com todo o seu potencial aventureiro, deixa de se arriscar, de se projetar. Seu desenho enfraquece, tal como seu próprio ser.

Diante de toda exposição visual a qual as crianças estão expostas, mais do que nunca torna-se imprescindível que os educadores encontrem formas de valorizar e estimular a criatividade.

Seguindo com os comentários sobre as oficinas de produção das HQs, logo no início da oficina IV convidei a turma a se organizar individualmente ou em pequenos grupos. A intenção de sugerir que trabalhassem em grupos deve-se ao fato de que no processo de produção da HQ, além do texto será necessário o desenho, logo, aqueles que não tivessem interesse em desenhar ou estivessem receosos, poderiam colaborar de outras formas. Derdyk (2010, p. 48) comenta que:

Toda criança deseja, mas nem toda criança gosta, necessariamente de desenhar. Algumas provavelmente preferirão outra atividade expressiva, como pintar, cantar, contar histórias, dançar, construir, representar. A estrutura mental e a sensibilidade de cada criança, individualmente, se adaptam a esta ou àquela atividade, que atenda à sua urgência expressiva. Mas o ato criativo estará sempre presente, envolvendo um grande potencial operacional e imaginário.

Com essa primeira etapa concluída, solicitei que criassem um roteiro ou uma proposta para uma história a partir do que compreenderam sobre os valores (respeito mútuo, diálogo, solidariedade, cuidado e justiça) apresentados nas oficinas anteriores. Esclareci que não era necessário que todos fossem abordados, mas que pelo menos um deveria constar. Todos esses valores estão interligados e a partir disso é natural que em uma história a presença de um desses valores acabe resultando em situações que expressem outro (s) valor (es). Ainda sobre esse assunto pode-se comentar (BRASIL, 2000, p. 131-132):

Ao se enfatizar a dignidade do ser humano, realça-se a necessidade de se fazer justiça, e de respeitarem direitos, o que implica o respeito mútuo. Ao se falar de justiça, de direitos, fala-se de igualdade e, portanto, de dignidade. Ao se incentivar o respeito mútuo, incentiva-se o diálogo. E assim por diante. Não é diferente para a solidariedade: o ideal de dignidade do ser humano a move, o respeito mútuo a reforça, o senso de justiça lhe dá rumos, o diálogo a enriquece.

Já organizados e com suas propostas em mãos, o grupo iniciou suas produções (Fig. 60, 61).

Figura 60: Participantes das oficinas, 2016.



Acervo do pesquisador.

Figura 61: Participantes das oficinas, 2016.



Acervo do pesquisador.

A maioria das histórias abordaram o valor cuidado e respeito mútuo como pode ser observado no quadro 7 onde estão expostos os dados referentes à produção das HQs nas oficinas IV e V.

<b>QUADRO 7 – HQs CRIADAS PELOS PARTICIPANTES DAS OFICINAS</b>				
<b>HQ</b>	<b>CRIADOR (ES)</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>PROPOSTA/ROTEIRO</b>	<b>VALOR (ES) IDENTIFICADO (S)</b>
01	Vésper, Nura, Tinya	Bela e os Animais	Uma menina que cultivava flores e cuidava dos	Respeito mútuo e cuidado

			animais.	
02	Charles	Sem título		Respeito mútuo e cuidado
03	Jan Arrah, Reep	O Ambiente	Uma história sobre o meio ambiente.	Respeito mútuo e cuidado
04	Jacques, Lyle	Sem título		Respeito mútuo e cuidado
05	Tasmia	Lixo é na Lixeira	Uma história sobre o lixo. É baseado em o que as pessoas fazem.	Respeito mútuo, diálogo e cuidado
06	Jo Nah, Kara, Brin	A História de Mayk	É sobre um homem que acorda e foi trabalhar num dia comum até que ele recebeu uma aposta de correr numa corrida. Ele apostou muito até que numa curva ele se acidentou e ele teve que fazer uma cirurgia de R\$ 6.000,00, mas ele não tinha esse dinheiro. Aí, a mãe dele fez um anúncio pedindo ajuda na cirurgia, botou na internet, na tv e até no rádio e essa quantia foi ultrapassada, ela arrecadou R\$ 10.000,00 e aí, ele fez a cirurgia, se recuperou e depois de 3 anos ele decidiu voltar a correr. Ele apostou numa corrida que quem ganhava ganha uma quantia de R\$ 10.000,00. Ele ganhou em 1º lugar a corrida, aí, ele retribuiu as pessoas que ajudaram ele para pagar a cirurgia.	Solidariedade e cooperação

07	Irma, Salu	Maus Tratos aos Animais!	A gente fez uma história de maus tratos aos animais porque têm muitos animais morrendo envenenados ou judiados. A gente queria falar e evitar que isso aconteça. Então, é isso aí.	Respeito mútuo, cuidado e justiça
08	Garth, Rokk, Ayla, Dirk	Batman e Deadpool salvando Gotham City	Batman e Deadpool salvando Gotham City.	Justiça
09	Thom	Sem título	A história é sobre o Superman que salvou um avião de cair no chão e explodir.	Solidariedade e cuidado

Fica evidente, no quadro 7, que a maioria dos participantes optou por uma temática relacionada ao cuidado com o meio ambiente, algo que considero importante por tudo que o meio ambiente denota, além de tratar-se de outro dos temas transversais dos PCN. Na oficina 3, onde comentei sobre o valor cuidado, o retorno do grupo diante das atividades propostas já evidenciava um conhecimento sobre esse assunto devido a trabalhos prévios desenvolvidos pela professora da turma, sendo assim, era provável que fosse um dos temas mais presentes nas histórias. É claro que cuidar do meio ambiente implica na presença de outros valores como, por exemplo, o respeito, a solidariedade, logo era natural que em algumas histórias pudesse surgir esse conjunto de valores.

É importante destacar que cada uma das histórias apresenta um texto formado pela caligrafia particular, peculiar de seus criadores, algo que constitui a essência de cada história, seu caráter estético, portanto julguei necessário manter dessa forma na dissertação, sem qualquer alteração nos textos, mesmo apresentassem algum erro ortográfico. Para Eisner (2010, p. 26) “o letreiramento manual sempre será o modo mais idiossincrático e expressivo de inserir palavras nos balões e nas caixas de texto. A caligrafia pessoal é uma garantia de que jamais as letras sairão exatamente iguais, o que de certa forma ‘humaniza’ a narrativa gráfica”.

No final da dissertação, mais especificamente no espaço destinado aos apêndices, as histórias completas foram colocadas para que outros leitores possam fazer suas próprias

observações e interpretações das histórias. A leitura de uma HQ implica em uma leitura de imagens. Cagnin (2014, p. 67) afirma que, na leitura de imagens:

Os pontos, linhas e massas não seriam outra coisa que rabiscos e borrões, como de fato são, pois de princípio são indiferentes e nada indicam, não fosse a possibilidade que cada um tem de relacionar estes elementos com o seu repertório de conhecimentos, de capacidade perceptiva dos objetos, pessoas, fatos, do meio social, da cultura, a fim de lhes dar um sentido e um significado.

A seguir trago alguns fragmentos das HQs criadas pelos estudantes, assim como algumas observações e análises desses fragmentos.

#### HQ 01 – Bela e os Animais

A história, composta de uma capa e três páginas, trata da relação de respeito e cuidado da personagem Bela com os animais e com o meio em que vive. Isso é reforçado pelo texto utilizado nas páginas da história indicando que os animais que vivem nesse espaço gostam de ficar próximos à residência da personagem, além de estarem sempre a acompanhando. Esse comportamento, evidenciado na atitude dos animais torna clara a presença de uma sensação de confiança, um outro valor que resulta do respeito, da cordialidade, do diálogo.

Na produção gráfica da página 1 (Fig. 62) há a presença de estereótipos na forma como o sol, árvores, flores e a casa são representados.

Figura 62: Página 1 da HQ *Bela e os Animais*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Outro detalhe interessante de se destacar é a presença de perspectiva a partir da posição e da proporção de alguns elementos que compõem o desenho. Se dividirmos o primeiro quadro em planos, isso pode ser melhor exemplificado. A árvore que apresenta maior proporção está disposta mais à frente em um primeiro plano, seguida do desenho da personagem Bela em um segundo plano. Mais ao fundo, nota-se o desenho de um coelho e de uma árvore, ambos em uma linha de base, que configura o terceiro plano do quadro.

#### HQ 02 – Sem título

O participante optou por trabalhar individualmente, além de decidir não seguir a sugestão de criar uma proposta ou esboçar uma ideia da história antes de iniciar a produção da HQ. Sua produção é constituída de uma página e não tem título. Apesar de apresentar elementos que constituem uma história em quadrinhos como a presença do desenho, quadros, balões de texto, a narrativa é confusa. Não fica claro o que o participante pretendia com a

história. Em um dos quadros (Fig. 63), há a presença de uma situação que remete a discussões sobre a ausência de respeito mútuo. De acordo com o participante que criou a história, ele utilizou como referência a HQ *Futuros Heróis*. Ainda assim, esse quadro não dialoga com os demais. Na elaboração dos desenhos novamente identifiquei a presença de estereótipos na forma como a casa e o sol são representados.

Figura 63: Quadro da HQ sem título, 2016.



Acervo do pesquisador.

### HQ 03 – O Ambiente

Essa HQ é constituída de uma capa e uma página. A história tem como base situações que envolvem o meio ambiente. A narrativa da história deixa nítido que não há respeito quando negligenciamos o ambiente em que vivemos. Isso nos leva a pensar que mais do que nunca o cuidado se faz necessário. Boff (2012, p. 17) alerta:

O tema do cuidado se apresenta como epocal, dada a situação crítica pela qual passa a humanidade e a Terra. A crise de nosso tempo possui uma singularidade que não era dada nas crises paradigmáticas anteriores. Nestas se pressupunha a integridade do planeta Terra e a subsistência da vida humana como algo garantido e evidente em si mesmo. Na atual, não se pode mais sustentar semelhante pressuposição. A espécie humana pode desaparecer e a Terra ficar gravemente ferida.

Pode-se observar na página da HQ (Fig. 64), um ambiente hostil, no qual a vida humana e vegetal tem dificuldades de subsistir, além de atos de violência física, atos de

vandalismo, de poluição generalizada, atitudes que dialogam com a visão apresentada por Boff.

Figura 64: Página da HQ *O Ambiente*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Os criadores dessa HQ decidiram colocar o texto solto dentro dos quadros e esse texto reforça a mensagem que as imagens expressam ao leitor. Eisner (2010, p. 132) afirma que “é o ‘visual’ que funciona como a mais pura forma de arte sequencial, porque, ao lidar com a questão da narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens”.

Vale destacar alguns elementos gráficos utilizados na produção. As linhas onduladas que emanam verticalmente (Fig. 65) do caminhão e da chaminé são a representação gráfica de fumaça, um fenômeno que é visível.

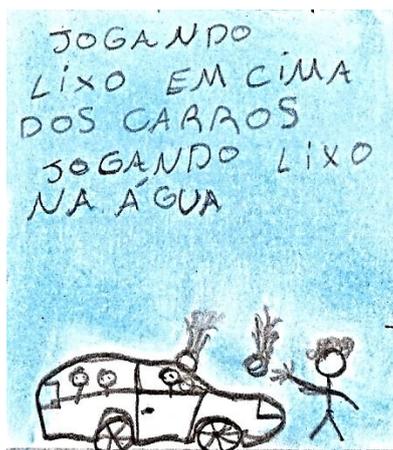
Figura 65: Quadro da página da HQ *O Ambiente*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Na imagem a seguir (Fig. 66), fica indicado, pela leitura do texto, que os objetos que são arremessados sobre o automóvel são representações de lixo.

Figura 66: Quadro da página da HQ *O Ambiente*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Nota-se que há algumas linhas onduladas que emanam desses objetos no sentido vertical. São linhas muito semelhantes às que representam a fumaça na imagem anterior, mas aqui, nesse caso, elas são utilizadas para representar algo que não é visível: o cheiro. McCloud (2005, p. 128) afirma que “isso não é mais uma figura, mas uma metáfora visual – um símbolo. E os símbolos são a base da linguagem”. O autor também comenta (2005, p. 129) “tiradas do contexto original, essas linhas podem ser usadas em qualquer lugar, e o leitor vai saber o que significam”. Para McCloud (2005, p. 131), isso acontece porque:

Quanto mais tempo de existência tem uma forma de arte ou comunicação, mais símbolos ela acumula. Os quadrinhos modernos são uma linguagem jovem, mas já têm uma série impressionante de símbolos reconhecíveis. E esse vocabulário visual tem um potencial de crescimento ilimitado.

Como exemplo de outro símbolo utilizado na história pode-se destacar a representação gráfica, no estilo caricato, de um crânio sobreposto a dois ossos cruzados (Fig. 67). É um símbolo usado para alertar ou indicar a presença de perigo, algo que dialoga muito com a proposta da história.

Figura 67: Quadro da página da HQ *O Ambiente*, 2016.



Acervo do pesquisador.

#### HQ 04 – Sem título

Essa história, enquanto narrativa, tem problemas na sua linearidade. Nota-se a presença de elementos de uma HQ como os quadros, os balões de fala, mas não há uma sequência lógica nas situações representadas nos quadros (Fig. 68).

Figura 68: Quadros da HQ sem título, 2016.



Acervo do pesquisador.

Para a proposta de desenvolver uma narrativa que aborde a prática de valores, pode-se destacar apenas a ação isolada que ocorre no quarto quadro, onde o personagem Homem-Aranha alerta para que não se jogue lixo no chão, mas sim em local apropriado, como a lixeira. É uma atitude que demonstra preocupação, cuidado com o meio ambiente. A ação do Homem-Aranha parece representar uma resposta a situação apresentada no segundo quadro da primeira linha, no qual um personagem fala “cabou o doritos” e joga o saco no chão.

## HQ 05 – Lixo é na lixeira

História composta por uma capa e uma página. A participante decidiu criar uma capa na qual a ilustração dialogasse com o título e com a proposta da história. Na ilustração (Fig. 69) há a representação gráfica de uma lixeira, além de outros elementos que reforçam a composição de um espaço onde há a presença de latas de lixo: ratos, moscas, sacos ou sacolas.

Figura 69: Capa da HQ *Lixo é na lixeira*, 2016.



Acervo do pesquisador.

A forma como a mosca (localizada no centro da lixeira) é representada no desenho aproxima-se da condição abstrata dos símbolos linguísticos (McCLOUD, 2005), algo que já foi comentado na análise da HQ 03. Vale destacar também a representação da lixeira. É um estereótipo para o padrão de lixeiras utilizadas em HQs e animações de origem norte americanas. Na animação *Top Cat*<sup>41</sup> (Fig. 70) percebe-se a semelhança entre a lixeira na qual o personagem citado está sentado e a lixeira desenhada pela participante.

<sup>41</sup> *Top Cat* – Conhecido no Brasil como Manda-Chuva, é uma série animada criada nos Estados Unidos, em 1962, por Willian Hanna e Joseph Barbera.

Figura 70: Manda-Chuva (*Top Cat*)



Disponível em: <https://goo.gl/YuXpym>  
Acesso em: 13 set. 2017.

A narrativa da história alerta para a importância do cuidado, do respeito com o meio ambiente. Mas um elemento específico difere essa história das demais que abordaram essa temática: a presença do diálogo (Fig. 71).

Figura 71: Quadro da HQ *Lixo é na lixeira*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Mais do que apenas uma representação de uma conversa entre diferentes personagens, demonstra a preocupação de um deles diante das consequências que podem ocorrer devido ao ato de jogar lixo no chão. O personagem que está poluindo o meio ambiente apresenta-se

resistente aos alertas, não obstante, ainda assim, há uma insistência em tentar educá-lo. É uma insistência pacífica, com base no diálogo, no respeito, que visa, principalmente, fazer com que ocorra uma reflexão sobre as ações que estão sendo realizadas. Para Duarte Jr (2006, p. 189):

Adquirir a sensibilidade necessária para se comover com a natureza e, assim, senti-la parte integrante e indissolúvel de nossa existência, precisa, desse modo, principiar no treino dos sentidos para com o mais prosaico e urbano cotidiano de todos nós. Precisa começar com o parque público descuidado de todos nós, a escola emporcalhada, o mau hábito de atirar lixo ao chão, o cano de descarga de ônibus e caminhões com motores desregulados, etc.

#### HQ 06 – A História de Mayk

Foi muito interessante acompanhar o processo de produção desse grupo. Eles se organizaram nas etapas de produção da história de forma que todos debateram como seria a história, definiram um valor que seria a base da narrativa e, ao contrário dos demais que esboçaram em poucas linhas suas propostas, escreveram uma história em detalhes antes de transformá-la em uma HQ.

No total, a produção desse grupo é composta de uma capa e quatro páginas. Foi um trabalho coletivo, no qual todos opinaram e contribuíram. Um dos integrantes do grupo, que tinha mais interesse pelo desenho, fez todos os esboços e, conforme ia acabando uma página, os outros integrantes contribuía com a inserção do texto, da arte-final e das cores. Observando o grupo trabalhar era difícil não estabelecer relações com o valor que eles escolheram para orientar o processo criativo. O próprio grupo simbolizava a solidariedade. Uma solidariedade ética, na qual as ações entre os integrantes do grupo nos leva a um novo valor: a cooperação. Sobre a cooperação, Fagundes (2011, p. 31) nos diz:

Podemos entender a cooperação como uma ação que se realiza em conjunto com uma ou mais pessoas visando a um mesmo objetivo. Algumas vezes esta ação beneficia um membro do grupo mas, na maioria dos casos, ocorre de todos serem beneficiados. Esta ação só pode ser considerada cooperação se existir reciprocidade, senão é uma simples ajuda. A reciprocidade implica troca – implica dar e receber. Não devemos esperar passivamente que o outro tome a frente. Na cooperação é importante que todos tomem a iniciativa da ação.

A partir da cooperação de todos os participantes desse grupo, o processo de produção foi ocorrendo rapidamente, mas sempre com muito cuidado para atender tudo que haviam

planejado. Já na primeira página da HQ (Fig. 72), o personagem Mayk é apresentado falando “bom dia”. A primeira vez que vi a página, pensei que o personagem estava se dirigindo ao leitor, mas, de acordo com o grupo, ele estava falando com sua mãe.

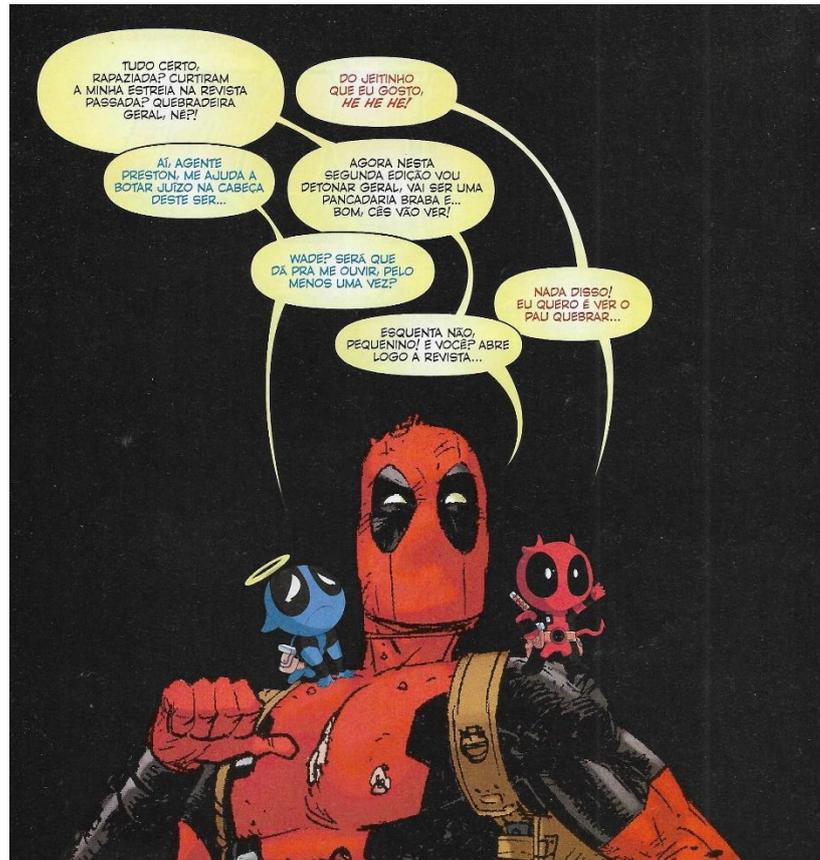
Figura 72: Página 1 da HQ *A História de Mayk*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Comentei para o grupo que o primeiro quadro da história sugere uma situação na qual a quarta parede é quebrada. Eles ficaram confusos quando fiz esse comentário, logo expliquei do que se tratava. A quarta parede é uma barreira imaginária que separa a nossa realidade da ficção. Fala-se que essa parede é quebrada quando um personagem do espaço ficcional, como uma série televisiva, um filme, uma peça de teatro ou uma HQ, faz contato com o espectador ou leitor, indicando que está ciente de nossa presença. Nas histórias em quadrinhos, um dos maiores exemplos desse tipo de situação é o personagem Deadpool (Fig. 73). É comum ele conversar com o leitor. Isso é feito de forma bem natural e inesperada e quase sempre com um viés cômico.

Figura 73: Detalhe de página da HQ *Deadpool* n° 2.



Fonte: DUGGAN; HAWTHORNE; POSEHN, 2015, p. 03.

Seguindo com os comentários sobre a figura 72, percebe-se a passagem do tempo pela forma como as ações do personagem são representadas, ou ainda, pelas mudanças de cores do vestuário de Mayk entre um quadro e outro. Na elaboração dos desenhos, há uma economia na produção do cenário. O foco da construção são os personagens, principalmente Mayk.

No terceiro quadro da página, é utilizado um único balão para expressar a conversa entre dois personagens: “Você quer correr numa corrida? Claro! Porque não”. Ainda que não prejudique a compreensão da narrativa, comentei com o grupo que, por tratar-se de uma conversa, eles poderiam utilizar um outro balão que se relacionasse ao telefone para tornar mais claro que se trata de uma conversa entre personagens da história. No final, acabaram não seguindo minha sugestão e mantiveram a estrutura adotada inicialmente.

Um pouco mais adiante na história, mais precisamente na página 3 da HQ, o desenho contido em um dos quadros (Fig. 74) me chamou a atenção por utilizar detalhes, que eu havia comentado/demonstrado nas oficinas anteriores, sobre planos e expressões faciais de personagens, sobre o quanto essas expressões podem ajudar a estabelecer uma empatia entre o

leitor e o personagem, além do quanto a construção de um plano pode colaborar para proporcionar essa empatia.

Figura 74: Quadro da página 3 da HQ *A história de Mayk*, 2016.



Acervo do pesquisador.

Basta olhar para o desenho e percebe-se a sensação de surpresa, de espanto da personagem. A expressão facial é o foco, algo que é reforçado pela escolha de usar um primeiro plano. Eisner (2010, p. 114) destaca que:

A aparência do rosto, como alguém disse certa vez, é “uma janela do pensamento”. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Graças a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita.

Ainda que o desenho seja bem expressivo, o participante decidiu reforçar a mensagem utilizando o texto, talvez devido a uma insegurança com relação a interpretação do leitor. Teresa Torres Eça (2013, p. 77) comenta que “se as imagens tiverem outros dados a acompanhar, por exemplo, evidência escrita, será mais fácil a corroboração das interpretações”. Diante disso, a escolha do participante contribui para uma melhor compreensão da situação expressa no quadro.

## HQ 07 – Maus tratos aos animais!

A produção consiste em uma capa e uma página. Na HQ, um animal é destruído por uma menina que, de acordo com o grupo, é sua “dona”<sup>42</sup>. Ao fugir para evitar mais ataques, o animal vem a falecer vítima de um atropelamento. Ou seja, trata-se de uma história que aborda questões que nos levam a refletir sobre o quanto a falta do cuidado e do respeito pode gerar consequências. Boff (2014, p. 39) alerta: “se, ao longo da vida, não fizer com cuidado tudo o que empreender, acabará por prejudicar a si mesmo e por destruir o que estiver à sua volta. Por isso o cuidado deve ser entendido na linha da essência humana”.

Como se observa na próxima imagem (Fig. 75), a personagem comenta estar arrependida pelos danos provocados. Esse arrependimento vem acompanhado de uma sensação de medo, de insegurança, de preocupação diante do fato que pode ser punida caso alguém descubra que ela machucava o animal.

Figura 75: Detalhe da HQ *Maus Tratos aos Animais!*, 2016



Acervo do pesquisador.

O comentário exposto no balão leva a uma reflexão sobre justiça, considerando que as atitudes da personagem com relação ao animal configuram crime e são cabíveis de punição já que existem leis de proteção aos animais, lembrando que Brasil (2000, p. 107) “[...] fazer justiça deve, em vários casos, derivar de cálculo de proporcionalidade (por exemplo, pena proporcional ao crime)”.

A história traz uma profunda reflexão sobre algo que, infelizmente, está longe de pertencer apenas à ficção. Diferentes veículos midiáticos costumam alardear casos nos quais

<sup>42</sup> Apesar de compreender a colocação do grupo, não concordo com esse termo utilizado, inclusive deixei claro para eles minha posição. No momento que acolhemos, adotamos um animal, nos tornamos responsáveis por essa vida na medida que precisamos cuidá-la, protege-la. Logo, somos responsáveis, mas jamais, donos.

animais sofrem maus tratos pelas mãos de pessoas que, supostamente, deveriam protegê-los. O grupo tem consciência disso, algo que fica evidente tanto na criação da proposta quanto na HQ como um todo.

Na estrutura da elaboração da HQ, destaca-se o cuidado que o grupo teve com a criação dos balões e com o texto inserido nos mesmos. Os balões foram desenhados em uma folha separada. O texto foi escrito com lápis e, logo após, utilizaram caneta para a arte final do texto. Com essa etapa concluída, o grupo recortou os balões e inseriu na página da HQ utilizando colagem. É um processo que eu já havia mencionado para os participantes na oficina II.

#### HQ 08 – Batman e Deadpool salvando Gotham City

A HQ é composta por uma capa e duas páginas. Mesmo com minha orientação e apoio, o grupo demorou a chegar a um acordo com relação ao tema da história gerando um atraso no processo de execução e, conseqüentemente, resultando em páginas inacabadas.

De certa forma, isso também faz parte do processo de produção de HQs, inclusive foi algo que comentei com o grupo quando recolhi o trabalho deles. O quadrinista, principalmente aquele que é responsável por uma publicação quinzenal ou mensal, precisa atender prazos para evitar problemas no lançamento da revista.

Com relação à HQ, o grupo decidiu fazer uma história do gênero super-heróis. Jeph Loeb e Tom Morris (2009, p. 30) afirmam que “os super-heróis trabalham não só pelas pessoas que apreciam seus esforços, mas também por aquelas que os criticam e insultam. Eles não fazem o que fazem por popularidade. Eles fazem porque é certo”. Entre os valores presentes nesse gênero de histórias em quadrinhos, destaca-se a justiça. A HQ *Batman e Deadpool Salvando Gotham City* pode ser usada como um exemplo dessa afirmação.

Na história, Batman<sup>43</sup> e Deadpool<sup>44</sup>, dois conhecidos personagens dos quadrinhos, se unem para combater uma injustiça, um crime, mais precisamente um assalto que está ocorrendo em Gotham City, cidade que pertence a realidade fictícia do Batman. Aeon J. Skoble (2009, p. 44) nos diz que:

Para Batman, a presença de uma insígnia ou de uma bandeira não é necessária nem suficiente para a justiça. As leis podem ser injustas, os

---

<sup>43</sup> Batman – É um dos personagens mais populares das histórias em quadrinhos. Criado em 1939 por Bill Finger e Bob Kane. Publicado pela DC Comics.

<sup>44</sup> Deadpool – Criado em 1991 por Rob Liefeld e Fabian Nicieza. Publicado pela Marvel Comics.

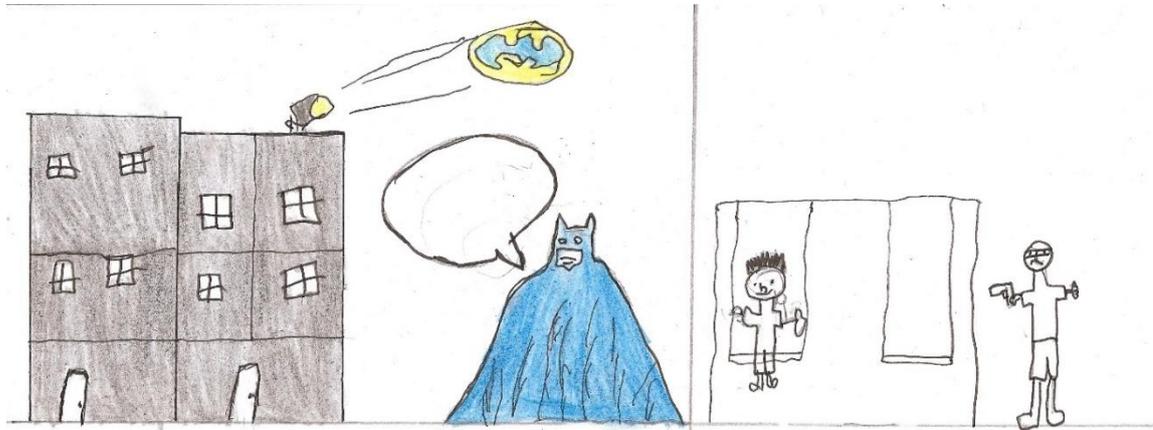
políticos podem ser corruptos e o sistema legal pode proteger os maus, mas nada disso desanima o Batman em sua missão. O super-herói vigilante, combatente do crime, não deixa nada se interpor entre ele e a busca do que ele vê como a verdadeira justiça. Por que as estruturas sociais bem-intencionadas deveriam ficar no caminho do que é objetivamente certo? Isso parece fazer um certo sentido, desde que o vigilante esteja de fato fazendo o bem, mas é muito mais perturbador se eles não tiverem uma percepção clara de certo e errado.

O que nos leva ao segundo protagonista da história, o personagem Deadpool, cuja moral e senso de justiça é questionável já que nem sempre suas decisões resultam em beneficiar o próximo, mas sim, apenas ele mesmo. Outro ponto importante de destacar é de que ele, ao contrário do Batman, costuma matar seus adversários. Essas ações questionáveis são apresentadas em suas histórias acompanhadas de um tom sarcástico e bem humorado como forma de amenizar a gravidade de suas implicações.

Deadpool está mais para um anti-herói ou até mesmo vilão em alguns casos, enquanto que o Batman é praticamente um agente institucionalizado da lei, algo que de fato ele foi durante um período de suas aventuras na televisão e nas HQs. Logo, são dois personagens distintos que foram colocados trabalhando juntos na história devido, provavelmente, ao apreço que os participantes têm por esses personagens. Mas a realidade é que, mesmo que pertencessem a mesma editora, devido a forma como lidam com questões relacionadas à justiça, dificilmente trabalhariam em equipe.

Voltando a análise da HQ dos participantes, como já havia comentado, a produção ficou inacabada. Alguns balões ficaram sem o texto e, de acordo com o planejamento que o grupo expos para mim em nossas conversas, a HQ teria uma terceira página na qual seria apresentada a ação dos dois heróis contra o criminoso que está realizando um assalto no segundo quadro da página 2 (Fig. 76) da história.

Figura 76: Página 2 da HQ *Batman e Deadpool salvando Gotham City*, 2016.



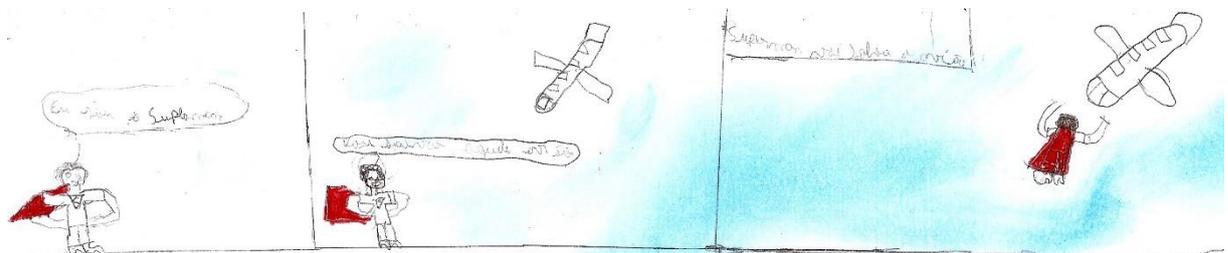
Acervo do pesquisador.

Ao observar os desenhos, nota-se que não há perspectiva, pois os personagens e objetos estão na mesma linha de base. Também há a presença de estereótipos como, por exemplo, a forma como o prédio é representado.

#### HQ 09 – Sem título

Essa HQ também pertence ao gênero super-heróis, mas ao contrário da anterior que focava mais em ações voltadas para o combate ao crime e às injustiças, essa está limitada a mostrar uma ação específica do personagem Superman, na qual ele tenta salvar um avião em queda (Fig. 77) demonstrando um gesto de cuidado e de solidariedade.

Figura 77: Quadros da HQ sem título, 2016.



Acervo do pesquisador.

A HQ não tem título e nem capa. Consiste de apenas uma página na qual os desenhos apresentam proporções diminutas o que, conseqüentemente, dificulta a leitura do texto. A ação do Superman, ou seja, a tentativa de resgate do avião é algo recorrente nas aventuras do

personagem, tanto nos quadrinhos, quanto na televisão ou no cinema. Apesar de ter negado, é provável que o participante tenha sido influenciado por alguma dessas mídias no momento da produção de sua história.

#### 4.3.5 Oficina VI

Nesse último encontro eu já estava ciente de que teria pouco tempo com a turma devido ao fato de que havia uma prova agendada para esse dia. Após a realização da prova a turma ia ser dispensada. A professora, sempre prestativa e solidária com minha pesquisa, solicitou que a turma aguardasse alguns minutos após a prova para que eu pudesse devolver as HQs produzidas, além de realizar uma breve retomada dos conteúdos que discutimos nas oficinas anteriores, principalmente os valores.

Antes de concluir esse capítulo, cabe comentar que a HQ *Diário de Bordo* que integra essa dissertação é um resultado direto do desenvolvimento deste trabalho. Desde o início da pesquisa eu tinha interesse em produzir uma narrativa que servisse como uma plataforma para que eu pudesse colocar algumas das experiências vividas nesse período da pós-graduação. Ainda assim estava receoso em trazê-la para a dissertação, pois não sabia como seria a aceitação desta proposta. A partir do momento que passei a utilizar a a/r/tografia na pesquisa, compreendi que era possível estar atuando como pesquisador, professor e artista e, portanto, a proposta de inserir uma HQ criada por mim na dissertação representaria uma forma de associar a arte com a escrita. Para Anita Sinner *et al.* (2013, p. 100):

Estar envolvido com a prática da a/r/tografia significa investigar o mundo através de um processo contínuo de fazer arte, qualquer forma de arte, e escrever, mas não separados ou ilustrativos um do outro, e sim interligados e tramados através um do outro para serem capazes de criar significados expandidos e/ou suplementares.

Produzir a narrativa foi um exercício gráfico constante e inspirador para que eu pudesse refletir principalmente sobre meu trabalho como artista, algo que conseqüentemente alimentou minha prática como professor e pesquisador. Foi importante para que eu tivesse mais condições de contribuir, tanto na parte prática quanto na teórica, com o grupo de participantes das oficinas nas suas produções. Ainda que eu tenha criado poucas páginas para a HQ *Diário de Bordo*, cada uma delas representa um momento de imersão, de percepção pessoal, de busca por um estado de equilíbrio e descontração. Ainda hoje me surpreendo com

a capacidade que o ato de desenhar tem em me possibilitar entrar em um estado de concentração e relaxamento, algo que foi muito necessário durante essa caminhada no mestrado.



O afeto, a energia, a curiosidade e interesse manifestado pelas crianças que participaram desta pesquisa me estimulou a prosseguir com o trabalho e me trouxe a certeza do quanto é importante desenvolver atividades nas quais as histórias em quadrinhos estejam envolvidas.



Apesar do curto período de tempo que estive na companhia dessas crianças, cada momento foi muito gratificante e representa, para mim, mais um passo na direção de me tornar um bom professor.



Tantas histórias e personagens criados...

Valores sempre presentes...

Respeito mútuo

Diálogo

Solidariedade

Justiça

Cuidado

Cada momento com essas crianças foi um privilégio.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

**Jorge Larrosa**

No início dessa dissertação trouxe uma citação de Jorge Larrosa para me ajudar a expressar minha insegurança quanto ao caminho a seguir no desenvolvimento da pesquisa. Disse lá no início e sigo afirmando que essa insegurança não é algo ruim ou prejudicial. Pelo contrário, uso essa sensação como um estímulo a seguir em frente buscando sempre melhorar nas minhas vivências pessoais e profissionais. Agora, perto de encerrar minha trajetória no mestrado, novamente busco em Larrosa apoio para tentar expressar a você que me acompanhou até aqui, um pouco do que foi a experiência de percorrer os caminhos dessa pesquisa.

Durante a escrita da dissertação, não foram poucos os momentos em que precisei parar as demais atividades que faço para me concentrar, ler e refletir. Não posso deixar de comentar também que o desenho foi uma prática constante durante esse processo já que, uma parte significativa dessa dissertação, é composta por uma história em quadrinhos que elaborei para expressar graficamente momentos que acompanharam o desenvolvimento da pesquisa.

Nos “tempos que correm”, como citou Larrosa, escrever a dissertação e elaborar essa HQ foi um pouco complicado, mas ao mesmo tempo, foi uma experiência muito prazerosa e importante para a realização desse trabalho. Cada vez mais tenho a convicção de que fiz a escolha acertada em proceder dessa forma e se há algum arrependimento, ele diz respeito ao fato de que gostaria de ter incluído mais páginas, mas pela experiência que tenho com essa

arte, sei o quanto é importante saber o momento de concluir a história ou pelo menos interrompê-la para poder retomar sua produção em um outro momento.

Para você que me acompanhou até aqui, deve ter ficado evidente que toda a escrita que constitui essa pesquisa foi impulsionada pela profunda relação que tenho com histórias em quadrinhos. Essa relação foi sendo construída com o tempo, a partir da leitura do texto e das imagens dos quadrinhos e, também, a partir da leitura do processo de trabalho de artistas e pesquisadores vinculados a essa arte. Cada etapa desta pesquisa necessitou de uma atenção diferenciada e é sobre isso que irei falar a seguir.

Na presente dissertação busquei responder a seguinte questão: Como as histórias em quadrinhos podem potencializar o desenvolvimento de valores ético-estéticos na Educação Básica? Sabe-se que para tentar solucionar um problema ou encontrar resposta para um questionamento é necessário conhecimento prévio sobre o assunto proposto, logo antes de tentar responder essa questão foi necessário compreender um pouco mais sobre valores, sobre HQs e sobre a relação desses elementos com a educação.

No desenvolvimento desse trabalho, trouxe exemplos de situações nas quais a ética e os valores inexistem. Situações que envolvem, por exemplo, atos de violência, de desrespeito ao próximo ou ao meio ambiente de uma forma mais geral. Essas ações formam um conjunto de elementos que podem estimular a prática e a repetição desses atos prejudiciais a uma existência saudável. Nesse contexto problemático, a educação pode ser um caminho para combater a propagação de desvalores como a mentira, o egoísmo, a traição, a deslealdade, entre tantos outros que estão a nossa volta, esperando uma brecha para macularem nossas vivências.

Para desempenhar esse papel, é preciso pensar a educação para além de um conjunto de conceitos e técnicas. De forma alguma estou dizendo que é preciso negar ou negligenciar esses aspectos, mas a educação precisa ser mais que isso. Freire (1996, p. 37) já havia compreendido isso, pois ele afirmava que, “[...] transformar a experiência educativa em puro treinamento técnico é amesquinhar o que há de fundamentalmente humano no exercício educativo: o seu caráter formador”.

A experiência educativa precisa estar pautada em valores, de forma que isso impulsionou a busca pelo grupo de valores que norteiam essa pesquisa: a solidariedade, o respeito mútuo, o diálogo, a justiça e o cuidado. Todos éticos, por promoverem um pensar, uma reflexão constante das práticas e atitudes que nos acompanham em nossas vivências e, ao mesmo tempo, estéticos devido à forma como foram desenvolvidos na sua relação com as histórias em quadrinhos, ou seja, com a arte.

Trabalhar com arte na educação pode contribuir para despertar os sentidos, criar condições para que possamos nos colocar no lugar do outro, desenvolvendo, dessa forma, nossa sensibilidade. As oficinas teórico-práticas foram elaboradas para tentar potencializar o desenvolvimento dos valores ético-estéticos nos participantes. Esses estudantes, como já citei anteriormente no trabalho, são crianças pertencentes a uma turma do quinto (5º) ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública do município do Rio Grande, RS.

Quando comecei a estruturar as oficinas, estava ciente de que minha experiência com quadrinhos, seja lendo ou desenhando minhas próprias histórias, seria importante para a sua realização. Observando os dados da pesquisa, ou seja, as respostas resultantes das questões sugeridas durante as oficinas e as histórias em quadrinhos criadas pelos participantes chego à conclusão que consegui atender ao problema que havia me imposto na elaboração da pesquisa.

A escolha das HQs utilizadas no desenvolvimento das oficinas foi uma das etapas da pesquisa que demandou mais tempo, mas tenho a convicção que foi algo necessário, pois parte do êxito obtido deve-se a escolha precisa desses quadrinhos, os quais contribuíram para a discussão e reflexão dos valores. Certamente, eles também foram fundamentais para apresentar quadros, balões, entre outros elementos que constituem as HQs e serviram de base para que os estudantes pudessem criar suas próprias histórias.

Ainda sobre essas histórias, no total foram produzidas nove HQs, sendo que duas delas não atenderam a proposta de criar uma narrativa cuja temática abordasse pelo menos um dos valores apresentados nas oficinas. Mesmo assim, essas histórias também são dados e, no meu entendimento, podem indicar que talvez as oficinas não foram tão esclarecedoras no que diz respeito aos conteúdos desenvolvidos. Mas, pelo que pude observar durante meu contato com a turma, pelo empenho e interesse demonstrado, caso o trabalho pudesse ser prolongado com a realização de mais encontros, provavelmente todas as histórias atenderiam a proposta e talvez fosse possível estimular o uso de mais valores na elaboração das histórias, para que não ficassem tão limitadas a um único valor, como foi o caso do cuidado, que apareceu com mais frequência nas histórias produzidas pelos participantes.

Na condição de pesquisador, meu intuito foi obter dados que contribuíssem para solucionar o problema de pesquisa. Precisei tentar ter uma visão objetiva do que estava sendo produzido e como estava sendo produzido. Mas eu não era apenas um pesquisador em sala de aula, também atuei como professor e artista. A partir disso, esperava que as atividades desenvolvidas também sensibilizassem os participantes e contribuíssem com a reflexão sobre os valores apresentados, estimulando a prática desses valores no seu dia a dia.

Pensando sobre tudo que foi realizado até aqui, desde o momento que essa pesquisa era apenas uma ideia, uma proposta, até agora, momento no qual me encontro finalizando todo esse processo, percebo que as crianças não foram as únicas estimuladas a refletir sobre valores, mas eu também. Na verdade, era impossível que isso não ocorresse.

Os valores selecionados para o desenvolvimento dessa pesquisa fazem parte de minhas vivências, mas até começar as leituras e escritas para o trabalho eu pouco pensava sobre eles. Para mim sempre foi algo natural ter atitudes que fossem pautadas na solidariedade, no respeito, no diálogo, na justiça e no cuidado. É o mínimo que se espera, pois estamos todos cercados por outras pessoas, logo, a prática de ações que tenham esses valores como base é fundamental para que tenhamos uma convivência pacífica e prazerosa.

A maior diferença que vejo desde o início da pesquisa é que, na condição de professor e até mesmo de artista, acho que tenho feito pouco para estimular o desenvolvimento desses valores em outras pessoas. Desde que comecei a pesquisar, tenho sentido, cada vez mais forte, a necessidade de tentar elaborar algo que possa contribuir com a reflexão do quanto é importante sermos solidários, respeitosos, com nós mesmos e com tudo que nos cerca e nos constitui.

Acredito que tenha dado um primeiro passo para alcançar esse objetivo a partir do trabalho desenvolvido na escola. Com a publicação da pesquisa, ela poderá ser acessada por inúmeras pessoas e, espero sinceramente, que ela possa ser utilizada e ampliada por outros educadores.

Vale ressaltar que as histórias em quadrinhos foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. A importância e o interesse por essa arte no meio acadêmico pode ser comprovado pelas inúmeras pesquisas publicadas dentro e fora do Brasil. Um exemplo desse fato são as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, evento criado e organizado, desde 2011, pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

O evento acontece de dois em dois anos no município de São Paulo, SP e tem como principal proposta reunir as pesquisas sobre histórias em quadrinhos produzidas em diferentes regiões do país e também no exterior. Além de possibilitar a visibilidade a tais estudos, o congresso contribui para promover um intercâmbio de conhecimento entre os temas abordados e seus respectivos autores.

Os quadrinhos me acompanham há muito tempo, inicialmente apenas como fonte de entretenimento, mas hoje se tornaram uma importante referência para meu trabalho como pesquisador, artista e professor. Até hoje leio e coleciono quadrinhos, sendo que tenho tentado

ser bem eclético em minhas aquisições, abrindo espaço para outros gêneros como o faroeste e o *underground*, deixando, dessa forma, de ler apenas HQs do gênero super-heróis, ainda que esse continue sendo meu gênero favorito.

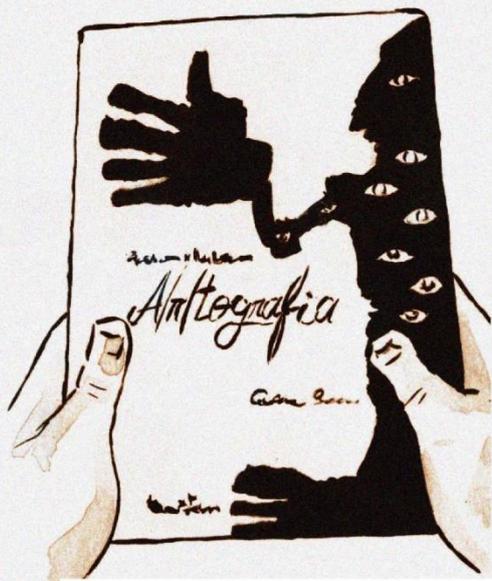
Apesar do apreço que tenho por esse gênero, um aspecto dessas histórias que me incomodava na infância e segue incomodando até hoje, é o fato de que demoravam a ter uma conclusão. As publicações dessas HQs, com raras exceções, são mensais. Logo, uma história podia demorar meses para terminar. Nos meses que antecediam a conclusão, o último quadro da história trazia a palavra “continua” e isso era/é muito frustrante.

Mas você deve estar se perguntando por que eu estou compartilhando esse breve relato. Já antecipo que não se trata de um devaneio, mas sim de algo que diz respeito a esse momento específico da escrita da dissertação. Diz muito sobre como me sinto aqui no encerramento desse trabalho. A sensação que tenho é de que há muito ainda a ser pesquisado e de que não posso simplesmente encerrar essa escrita.

Seguir com meu desenvolvimento acadêmico ingressando em um doutorado me parece uma escolha sensata devido à sensação de incompletude que me aflige nesse momento. Diante dessa última reflexão, é irônico que a palavra “continua” seja a única que pareça estar mais de acordo com o caminho que pretendo seguir. Logo, continuarei pesquisando, lecionando, criando minhas histórias e meus desenhos, tentando, dessa forma, contribuir com o desenvolvimento de valores, esperançoso de que outros façam o mesmo.



Tantas coisas aconteceram nesses últimos dois anos... tudo passou tão rápido...  
Diversos livros adquiridos e consultados... vou precisar organizar a estante depois que concluir o mestrado.



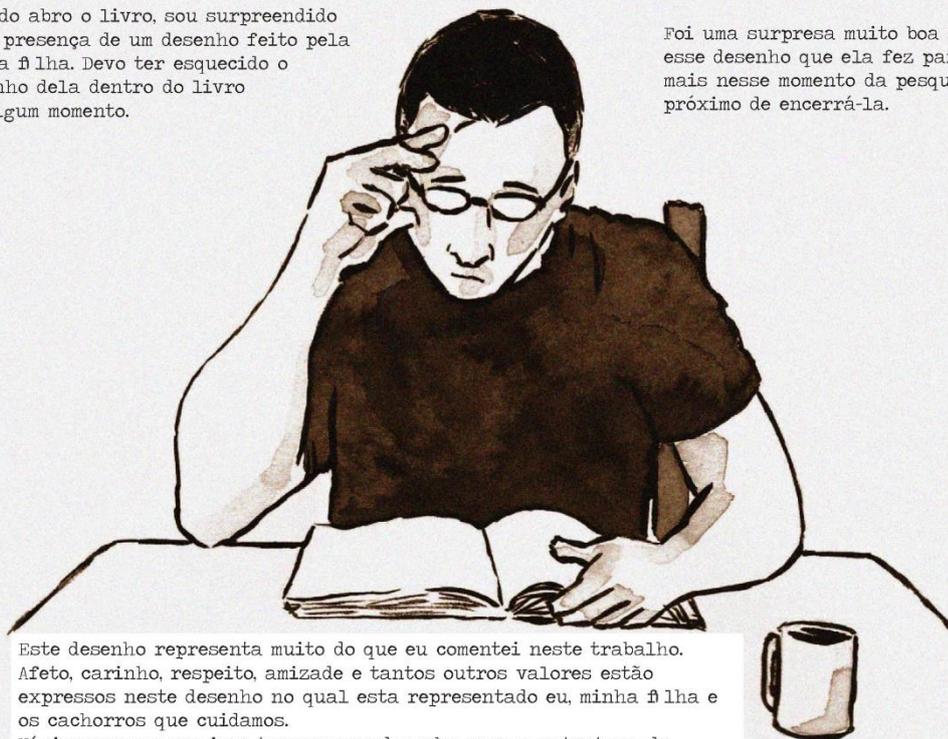
Preciso organizar algumas coisas... talvez dar mais uma lida em um dos livros que utilizei para a pesquisa...



Farei isso depois de preparar um café.

Quando abro o livro, sou surpreendido pela presença de um desenho feito pela minha filha. Devo ter esquecido o desenho dela dentro do livro em algum momento.

Foi uma surpresa muito boa reencontrar esse desenho que ela fez para mim, ainda mais nesse momento da pesquisa, tão próximo de encerrá-la.



Este desenho representa muito do que eu comentei neste trabalho. Afeto, carinho, respeito, amizade e tantos outros valores estão expressos neste desenho no qual esta representado eu, minha filha e os cachorros que cuidamos. Várias vezes pensei em trazer esse desenho para a estrutura da dissertação, mas sempre acabava desistindo por ficar parecendo algo deslocado... quando eu já havia desistido, eis que ele novamente surge...



Agora, não mais deslocado, mas sim, uma parte indispensável do que este trabalho representa.

Muitos dos valores que carrego comigo foram sendo constituídos desde a infância nas relações com meus pais e com tantas outras pessoas que fizeram e fazem parte da minha vida.



Sei que, com o apoio da minha esposa, nossos filhos irão crescer cientes da importância de termos presentes em nossas vidas a solidariedade, o respeito mútuo, o diálogo, a justiça, o cuidado entre tantos outros valores.

Concluo esta pequena narrativa de forma otimista... confiante de que esta pesquisa vai contribuir, nem que seja um pouco, com o desenvolvimento de valores.



Quero agradecer, de forma sincera, pela sua companhia até aqui.

Saiba que não é o fim, mas uma pequena pausa neste Diário de Bordo.

Um forte abraço e até a próxima história!

## REFERÊNCIAS

ADAMS, Neal. *Super-Homem*. São Paulo: Abril, n. 1, 1984.

ÂNGELO, Pedro. *Desastre ambiental no município de Mariana, MG*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/minas-gerais/noticia/2015/11/policia-federal-abre-inquerito-para-apurar-crime-ambiental-em-mariana.html>>. Acesso em: 23 mar. 2017.

BAHIA, Marcio. *A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca na Escola: uma história inacabada*. Educação. [on-line]. v. 35, n. 3, p. 340-351. Porto Alegre - RS: PUCRS, set./dez. 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/11765/8391>>. Acesso em: 12 set. 2016.

BATES, Cary; KANE, Gil. O demônio voador. In: BATES, Cary; KANE, Gil [et al.]. *Super-Homem*. São Paulo: Abril, n. 1, 1984.

BENJAMIM, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BILINGUAL SPACE. *Pintura egípcia*. Disponível em: <<http://www.claseshistoria.com/bilingue/leso/egypt/art-painting-esp.html>>. Acesso em: 25 out. 2016.

BLOG DAS FACULDADES ESEFAP. *Cartunista francês Jean Giraud – Moebius morre aos 73 anos*. 10/03/2012. Disponível em: <<https://esefap.wordpress.com/2012/03/10/cartunista-frances-jean-giraud-moebius-morre-aos-73-anos/>>. Acesso em: 07 jul. 2016.

BOECKEL, Cristina. *Performance Rio Doce*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/11/protesto-no-rio-cobra-punicao-vale-por-desastre-ambiental-em-mariana.html>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

BOFF, Leonardo. *Virtudes para um outro mundo possível: convivência, respeito & tolerância*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

\_\_\_\_\_. *O cuidado necessário*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

\_\_\_\_\_. *Saber cuidar*. 20. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

BORGES, Gustavo; PETER, Cris. *Pétalas*. Nova Iguaçu, RJ: Jupati Books, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos Temas Transversais e Ética*. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. *Resolução nº 7, de 14 de dezembro de 2010*. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007\\_10.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb007_10.pdf)>. Acesso em: 15 abr. 2017.

\_\_\_\_\_. Ministério do Meio Ambiente. *A Política de Educação Ambiental: Conceitos de Educação Ambiental*. Disponível em: <<http://www.mma.gov.br/educacao-ambiental/politica-de-educacao-ambiental>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

CAFAGGI, Lu; CAFAGGI, Vitor. *Turma da Mônica: Lições*. Barueri, SP: Panini Comics, 2015.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos Linguagem e Semiótica: Um estudo abrangente da arte sequencial*. São Paulo: Editora Criativo, 2014.

CARNEIRO, Manuel. *Coluna de Trajano*. Disponível em: <<http://sentir-o-patrimonio.blogspot.com.br/2009/11/forum-romano-coluna-de-trajano-pormenor.html>>. Acesso em: 25 out. 2016.

COMIC HOUSE. *Sharaz-De: Contos de As Mil e Uma Noites*. Disponível em: <<http://www.comichouse.com.br/quadrinhos/autoral/estrangeiro/sharaz-de-contos-de-as-mil-e-uma-noites-de-sergio-toppi/>>. Acesso em: 07 jul. 2016.

CORTELLA, Mario Sergio. *Educação, Convivência e Ética: audácia e esperança!* São Paulo: Cortez, 2015.

COSTA, Adriano Mello. *Johnny Cash* por Reinhard Kleist. Disponível em: <<http://www.collectorsroom.com.br/2011/02/johnny-cash-review-da-hq-johnny-cash.html>>. Acesso em: 5 jun. 2016.

COSTA, Ricardo da; STEIN, Débora Rosa. *Tapeçaria de Bayeux*. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>>. Acesso em: 25 set. 2016.

CRUMBIM, Paulo; EIKO, Cristina; RIBEIRO, Estevão. O menino submarino. In: RIBEIRO, Estevão; ilustrações de CAFAGGI, Vitor *et al.*. *Futuros Heróis*. Rio de Janeiro: Desiderata, 2013.

DERDYK, Edith. Apresentação: desenho ao vivo. In: DERDYK, Edith (Org.). *Disegno. Desenho. Designio*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. *Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil*. 4. Ed. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010.

DIAS, Belidson. A/r/tografia como metodologia e pedagogia em artes: uma introdução. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

DINI, Paul; ROSS, Alex. *Super-Homem: Paz na Terra*. São Paulo: Abril, 1999.

DUARTE JR., João-Francisco. *O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível*. 4. ed. Curitiba, PR: Criar Edições, 2006.

DUGAN, Gerry; HAWTHORNE, Mike; POSEHN, Brian. *Deadpool*. Barueri, SP: Panini Comics, n. 2, 2015.

EÇA, Teresa Torres. Perguntas no ar sobre metodologias de pesquisa em arte-educação. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EM.COM.BR. Gerais. *Grafite realizado por Gustavo e Otávio Pandolfo*. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2015/11/17/interna\\_gerais,709048/gemeos-grafiteiros-se-solidarizam-com-vitimas-da-tragedia-de-mariana.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2015/11/17/interna_gerais,709048/gemeos-grafiteiros-se-solidarizam-com-vitimas-da-tragedia-de-mariana.shtml)>. Acesso em: 15 ago. 2017.

FAGUNDES, Márcia Botelho. *Aprendendo valores éticos*. 7. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Jéssica Colaço de; VIEIRA, Allan Victor Castro. *A teoria hipodérmica e sua aplicabilidade na publicidade infantil*. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2013, Mossoró-RN. Anais eletrônicos... Mossoró-RN, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-0726-1.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2016.

FORUM. *Página da HQ Tragédia Anunciada*. Disponível em: <<https://www.revistaforum.com.br/2016/11/12/tragedia-anunciada-reportagem-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

GALEANO, Eduardo. *As palavras andantes*. 5. ed. Porto Alegre: L&PM, 2007.

GOERGEN, Pedro. *Educação e valores no mundo contemporâneo*. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v26n92/v26n92a13.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2017.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

GOMBRICH, Ernst Hans. *A história da arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

HERNÁNDEZ, Fernando Hernández. A pesquisa baseada nas artes: propostas para repensar a pesquisa educativa. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

HISTÓRIA DA ARTE. *Pintura rupestre em caverna – Lascaux, França*. Disponível em: <<http://historiadaarte2009.blogspot.com.br/2009/08/arte-pre-historica-paleolitico-lascaux.html>>. Acesso em: 25 out. 2016.

IRWIN, Rita L. A/r/tografia. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

\_\_\_\_\_. *A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica*. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LARROSA, Jorge. *Tremores: Escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

LEFF, Enrique. *Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder*. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

LIMA, Fernanda Carneiro. *O olhar do estranhamento: narrativas sobre as diferentes formas do fazer, ser e pensar da criança*. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de (Orgs.). *O jeito de que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis*. Rio de Janeiro: Rovel, 2009.

LIMA, Helena Vergara; LIMA, Luciano Soares. Helena. In: *Plataforma HQ*. Rio Grande: Independente, n. 3, 2015.

LOEB, Jeph; MORRIS, Tom. *Heróis e super-heróis*. In: IRWIN, Willian; MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2009.

MAIL ONLINE NEWS. *Manda-Chuva – Top Cat*. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1238034/Arnold-Stang-voice-Top-Cat-dies-aged-91.html>>. Acesso em: 13 set. 2017.

MARINGONI, Gilberto. *Anos 1980, década perdida ou ganha?* Revista Desafios do Desenvolvimento. [on-line]. Edição 72. Brasília-DF: IPEA, jun. 2012. Disponível em: <[http://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2759:catid=28&Itemid=23](http://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&view=article&id=2759:catid=28&Itemid=23)>. Acesso em: 25 out. 2016.

MARTINS, Raimundo. *Metodologias visuais: com imagens e sobre imagens*. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MELLO, Alessandra. *Em.com.br – política: Crises e mortes disparam no Brasil com crise na segurança e desemprego*. 13/02/2017. Disponível em: <[http://www.em.com.br/app/noticia/politica/2017/02/13/interna\\_politica,846921/crises-e-mortes-disparam-no-brasil-com-crise-na-seguranca-e-desemprego.shtml](http://www.em.com.br/app/noticia/politica/2017/02/13/interna_politica,846921/crises-e-mortes-disparam-no-brasil-com-crise-na-seguranca-e-desemprego.shtml)>. Acesso em: 14 maio 2017.

MIDIATIVIDADES. *Modelos de balões*. Disponível em: <<https://mediatividades.wordpress.com/2013/06/12/identificando-os-baloes-e-onomatopeias-2/>>. Acesso em: 01 out. 2016.

MOYA, Álvaro de. *Vapt-Vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani Editora, 2003.

NAGY, Peter. *Living Lines Library: Batman (TV Series 1992-1995) Storyboards*. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2011/03/batman-tv-series-19921995-storyboards.html>>. Acesso em: 01 jul. 2016.

NALIATO, Samir. *Selo do Código de Ética para HQs*. Disponível em: <<http://www.universohq.com/podcast/confins-do-universo-002-a-censura-nos-quadrinhos/>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

NELSON. *Mafalda* por Quino. Disponível em: <<http://nelsoncaraujo9.blogspot.com.br/2013/05/texto-de-etica-e-moral.html>>. Acesso em: 25 jun. 2017.

OMELETE. *Action Comics* n. 1. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/edicao-de-action-comics-1-bate-recorde-em-leilao-online/>>. Acesso em: 10 fev. 2017.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e Processos de Criação*. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

PEDRO, Ana Paula. *Ética, Moral, Axiologia e Valores: confusões e ambiguidades em torno de um conceito comum*. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/kr/v55n130/02.pdf>>. Acesso em: 12 maio 2017.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

\_\_\_\_\_; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

SATO, Michèle. *Educação Ambiental*. São Carlos: RiMa, 2003.

SILVA, Sonia Aparecida Ignacio. *A reflexão sobre a educação e os valores na contemporaneidade*. In: EDUCERE, 2005, Paraná. Anais eletrônicos... Paraná: PUCPR, 2005. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCIO79.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

SINNER, Anita *et al.* Analisando as práticas dos novos acadêmicos: teses que usam metodologias de pesquisas em educação baseadas em arte. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

SKOBLE, Aeon J. Revisionismo do super-herói em watchmen e o retorno do cavaleiro das trevas. In: IRWIN, Willian; MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2009.

TAVARES, Cláudia Moraes Silveira. *A estética na (re) significação de valores éticos do (a) educador (a) ambiental*. Disponível em: <<http://repositorio.furg.br/handle/1/2536>>. Acesso em: 10 set. 2017.

TAVARES, Maria Tereza Goudard. Os “pequenos”, a escola da infância e o direito à cidade. In: LOPES, Jader Janer Moreira; MELLO, Marisol Barenco de (Orgs.). *O jeito de que nós crianças pensamos sobre certas coisas: dialogando com lógicas infantis*. Rio de Janeiro: Rovel, 2009.

TERRA ZERO. Selo do *Comics Code Authority*. Disponível em: <<http://www.terrazero.com.br/2014/09/momento-renegado-o-que-e-comics-code-authority/>> Acesso em: 26 jul. 2016.

THE OHIO STATE UNIVERSITY LIBRARIES. *The Yellow Kid Takes a Hand at Golf-New York Journal, 1897*. Disponível em: <[http://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/1897/1897.htm](http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm)>. Acesso em: 15 set. 2016.

TOURINHO, Irene. Metodologia (s) de pesquisa em arte-educação: o que está (como eu vejo) em jogo?. In: DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

WAID, Mark. A verdade a respeito do Super-Homem: e de nós também. In: IRWIN, Willian; MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2009.

WDET NEWS. The Amazing Cynicalman. 2008. Disponível em: <<http://archives.wdet.org/news/story/AmazingCynicalmanMovieInterview/>>. Acesso em: 01 out. 2016.

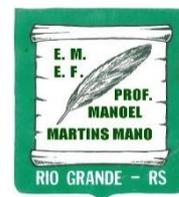
WIKIPEDIA. *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*. 1869 Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/As\\_Aventuras\\_de\\_Nh%C3%B4\\_Quim\\_ou\\_Impress%C3%B5es\\_de\\_Uma\\_Viagem\\_%C3%A0\\_Corte](https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Aventuras_de_Nh%C3%B4_Quim_ou_Impress%C3%B5es_de_Uma_Viagem_%C3%A0_Corte)>. Acesso em: 15 set. 2016.

\_\_\_\_\_. *Trecho de uma história ilustrada por Rudolph Topffer*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Rodolphe\\_T%C3%B6pffer](https://en.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_T%C3%B6pffer)>. Acesso em: 14 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. *Capa da 1ª edição do livro Seduction of The Innocent*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction\\_of\\_the\\_Innocent](https://en.wikipedia.org/wiki/Seduction_of_the_Innocent)>. Acesso em: 30 set. 2016.

## APÊNDICE

### Apêndice 1 – Termo de consentimento



### TERMO DE CONSENTIMENTO

**Título da Pesquisa:** Histórias em Quadrinhos na Educação Básica: A Produção de Sentidos e Valores Etico-estéticos.

**Nome do Pesquisador:** Luciano Soares Lima

1. **Natureza da pesquisa:** A pesquisa tem como finalidade investigar como as histórias em quadrinhos podem potencializar o desenvolvimento de valores etico-estéticos na Educação Básica.
2. **Participantes da pesquisa:** dezenove estudantes do 5º ano do ensino fundamental.
3. **Envolvimento na pesquisa:** ao participar deste estudo o (a) estudante irá produzir textos e desenhos e terá seu processo de produção registrado em fotografias.
4. **Confidencialidade:** todas as informações coletadas neste estudo são estritamente confidenciais. Os dados do (a) participante serão identificados com um código, e não com o nome.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento para a participação de \_\_\_\_\_ na pesquisa, autorizando a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

---

Assinatura do (a) responsável

## ANEXOS

### **Anexo 1 - Código da Associação Americana de Revistas em Quadrinhos (CMAA) – 1954**

#### Código Para Questões Editoriais

##### Determinações gerais – Parte A

1. Crimes jamais devem ser mostrados de forma a criar empatia com criminosos, promover descrédito sobre a lei e a justiça ou inspirar o desejo de imitar criminosos.
2. Nenhuma revista em quadrinhos deve mostrar de forma explícita detalhes e procedimentos específicos de um crime.
3. Policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito jamais devem ser mostradas de modo a fomentar desrespeito à autoridade estabelecida.
4. Se crimes forem representados em desenhos, devem figurar como uma atividade sórdida e desagradável.
5. Criminosos não devem ser apresentados de maneira glamorosa ou que provoque desejo de imitação.
6. Em toda e qualquer situação, o bem deve triunfar sobre o mal e os criminosos devem ser punidos por seus delitos.
7. Cenas de excessiva violência devem ser evitadas. Cenas de tortura brutal, uso excessivo e desnecessário de facas e armas de fogo, agonias físicas, crimes sangrentos e hediondos devem ser eliminados.
8. Nenhum método para esconder armas deve ser mostrado, seja ele original ou comum.
9. Situações em que oficiais cumpridores da lei morrem em decorrência de atividades criminosas devem ser desencorajadas.
10. Crime de sequestro não deve ser mostrado em nenhum detalhe, nem deve resultar em benefício para o sequestrador ou raptor. Em qualquer circunstância, o criminoso ou sequestrador deve ser punido.
11. As letras da palavra “crime” na capa de uma revista em quadrinhos não devem ter dimensões maiores que as outras palavras do título. A palavra “crime” jamais deve aparecer sozinha na capa.
12. Deve-se restringir o uso da palavra “crime” em títulos e subtítulos.

##### Determinações gerais – Parte B

1. As revistas em quadrinhos jamais devem usar as palavras “horror” ou “terror” em seus títulos.
2. Cenas de horror, sangramentos em excesso, crimes sangrentos e hediondos, depravação, luxúria, sadismo e masoquismo não são permitidas.
3. Policiais, juízes, autoridades do governo e instituições de respeito jamais devem ser mostrados de modo a fomentar desrespeito à autoridade estabelecida.
4. Histórias sobre o mal devem ser usadas ou publicadas apenas quando o objetivo for ilustrar uma discussão moral, e em nenhum caso o mal deve ser apresentado de forma sedutora ou que ofenda a sensibilidade do leitor.
5. Cenas ou instrumentos relacionados a mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, profanação de cadáveres, canibalismo e licantropia são proibidas.

##### Determinações gerais – Parte C

Todos os elementos ou técnicas não mencionados especificamente aqui, mas que sejam contrários ao espírito e intenções deste Código, e sejam considerados violação ao bom gosto e à decência, estão proibidos.

### Diálogos

1. Profanidade, obscenidade, vulgaridade ou palavras ou símbolos que tenham significado indesejável estão proibidos.
2. Devem-se tomar precauções especiais para evitar referências a sofrimento físico e a deformidades.
3. Embora gírias e coloquialismos sejam aceitáveis, seu uso excessivo deve ser desestimulado e, sempre que possível, deve-se empregar corretamente a gramática.

### Religião

1. Ridicularizar ou atacar qualquer religião ou grupo racial é terminantemente proibido.

### Vestimentas

1. Nenhuma forma de nudez é permitida, por ser uma exposição indecente e indevida.
2. Ilustrações sugestivas ou lascivas e posições sugestivas são inaceitáveis.
3. Todas as personagens devem ser retratadas em trajes de acordo com os padrões sociais.
4. As mulheres devem ser desenhadas de forma realista, sem exageros nos atributos físicos.

Nota: Devem-se observar as proibições relativas a costumes sociais, diálogos e ilustrações tanto na capa quanto no conteúdo das revistas.

### Casamento e sexo

1. O divórcio não deve ser tratado com humor nem deve ser representado como algo sedutor.
2. Relações sexuais ilícitas não devem ser insinuadas nem representadas. Cenas violentas de amor são inaceitáveis, bem como aberrações sexuais.
3. O respeito aos pais, às normas morais e ao comportamento honrado deve ser encorajado. Uma visão compreensiva dos problemas amorosos não permite distorções mórbidas.
4. As histórias sobre amor romântico devem enfatizar o lar como valor e o caráter sagrado do casamento.
5. Paixões ou interesses românticos jamais devem ser representados de modo que estimulem sentimentos inferiores e vulgares.
6. Sedução e estupro jamais devem ser mostrados ou sugeridos.
7. Perversões sexuais ou quaisquer referências a perversões sexuais estão estritamente proibidas.

### Código Para Questões Publicitárias

Essa regulamentação deve ser aplicada a todas as revistas publicadas por membros da CMAA. O bom gosto deve ser o princípio norteador na aceitação de publicidade.

1. Fica proibida a publicidade de cigarros e bebidas.
2. Anúncios de sexo ou de livros de instrução sexuais são inaceitáveis.
3. A venda de cartões-postais, calendários, pinturas e outros artigos que reproduzam figuras nuas ou seminuas está proibida.
4. Fica proibida a publicidade de facas ou armas de brinquedo realistas.
5. Fica proibida a publicidade de fogos de artifício.

6. Fica proibida a publicidade de equipamentos para jogos de azar e de material impresso relacionado a jogos de azar.
7. Nudez relacionada a prostituição e posturas lascivas não são permitidas em anúncios de nenhum produto; pessoas vestidas nunca devem ser apresentadas de forma ofensiva ou contrária à moral e bons costumes.
8. Cada editor deve verificar, sempre que possível, se todos os dizeres que constem de anúncios estão de acordo com a realidade e não contém distorções.
9. Anúncios de produtos médicos, de saúde ou de higiene pessoal que seja de natureza questionável devem ser rejeitados. Anúncios de produtos médicos, de saúde ou higiene pessoal aprovados pela American Medical Association ou pela American Dental Association só poderão ser aceitos se obedecerem os padrões do Código de Publicidade.

## Anexo 2 - Código de Ética Brasileiro para HQs – 1961

Artigo 1º - As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.

Artigo 2º - Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.

Artigo 3º - É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude, ou deem motivos a exageros da imaginação da infância e da juventude.

Artigo 4º - As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outros.

Artigo 5º - Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.

Artigo 6º - Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

Artigo 7º - A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.

Artigo 8º - Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas, nem sequer sugeridas.

Artigo 9º - São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.

Artigo 10º - A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.

Artigo 11º - São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.

Artigo 12º - A menção dos defeitos físicos e das deformidades deve ser evitada.

Artigo 13º - Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo ou masoquismo.

Artigo 14º - As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos, e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.

Artigo 15º - As revistas infantis e juvenis só poderão instruir concursos premiando os leitores por méritos. Também não deverão as empresas sectárias deste Código editar, para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de comércio nocivo à infância.

Artigo 16º - Serão proibidos todos os elementos e técnicas não respectivamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.

Artigo 17º - Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das revistas em quadrinhos, mas também às capas das revistas.

Artigo 18º - As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na capa, em lugar bem visível um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.

### Anexo 3 – HQs Criadas pelos participantes das oficinas

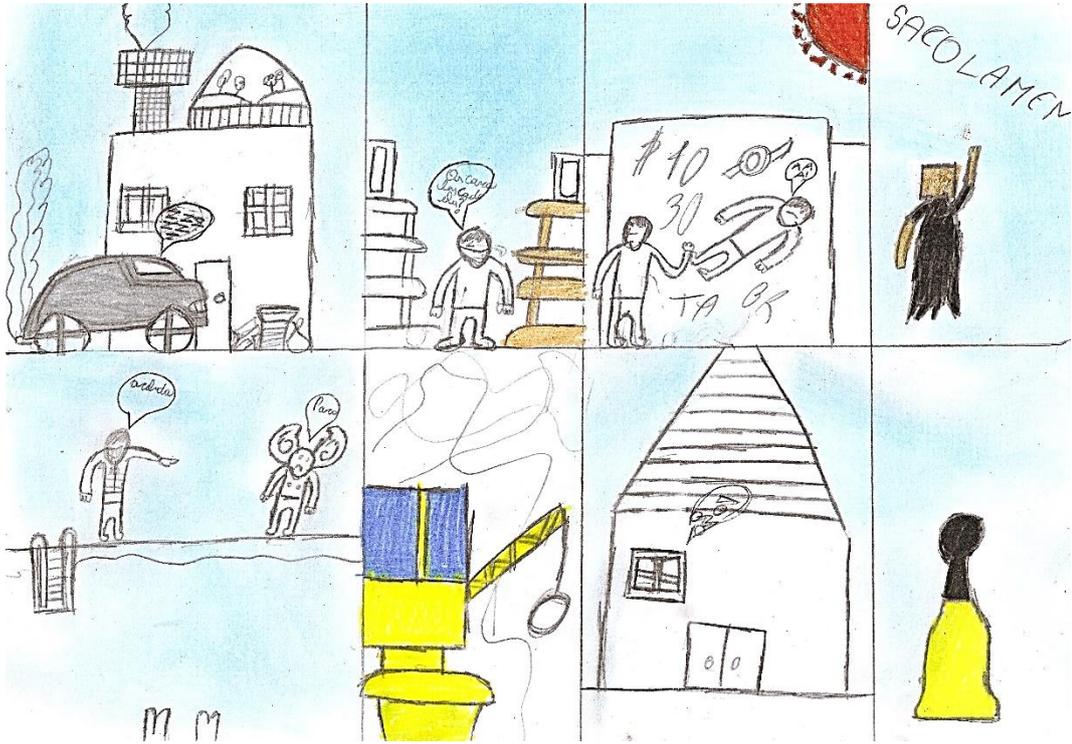
#### HQ 1 - Bela e os Animais





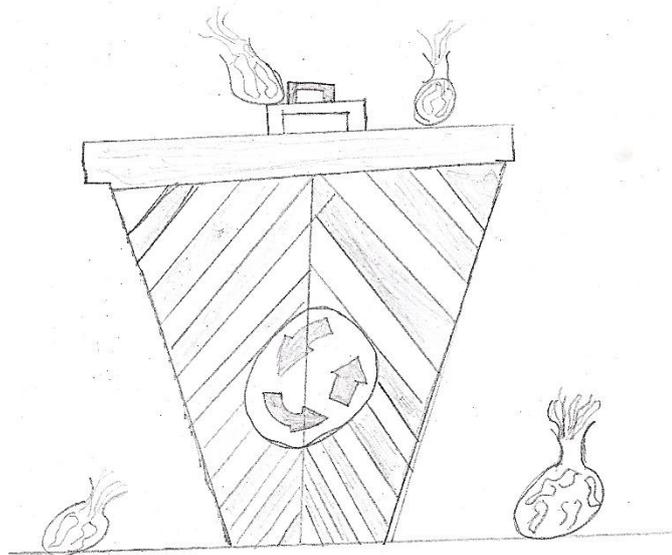


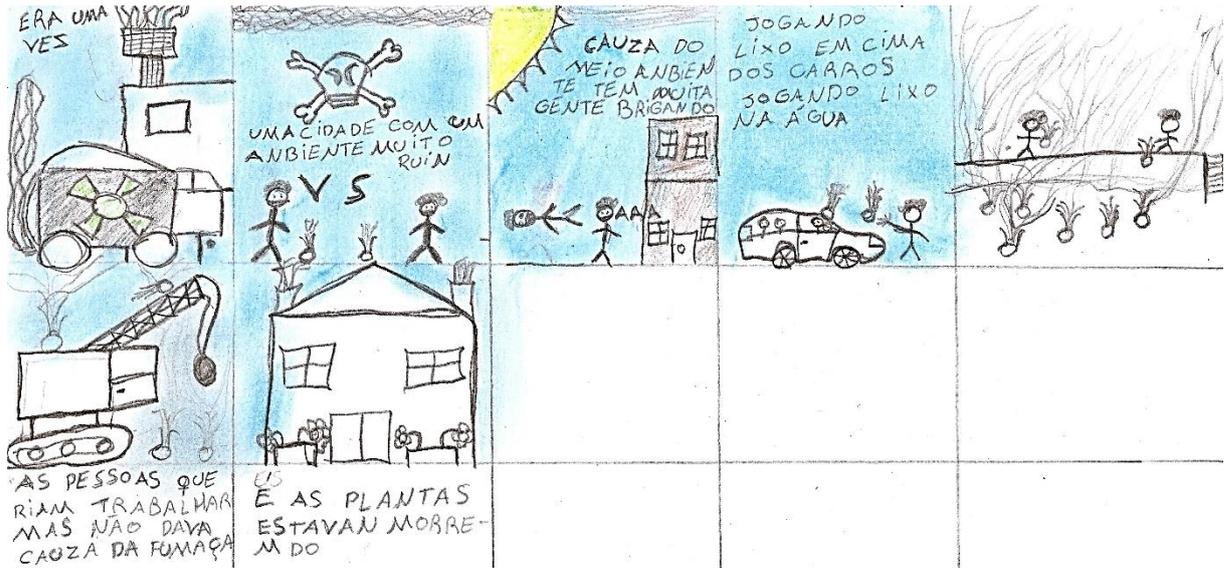
HQ 2 - Sem título



HQ 3 - O Ambiente

O AMBIENTE



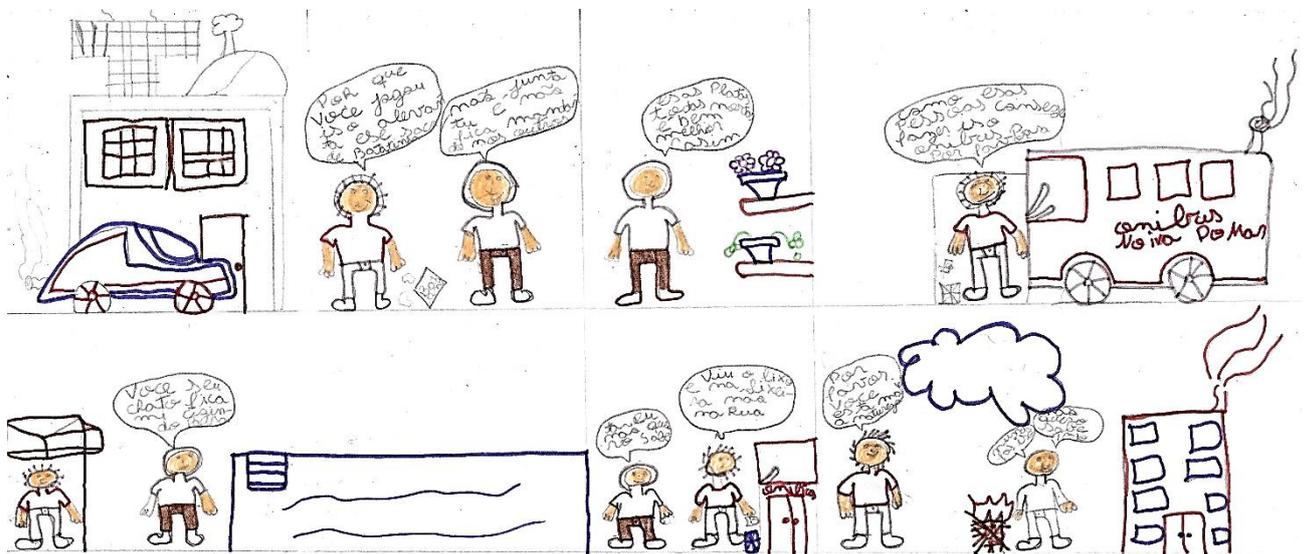


HQ 4 – Sem título

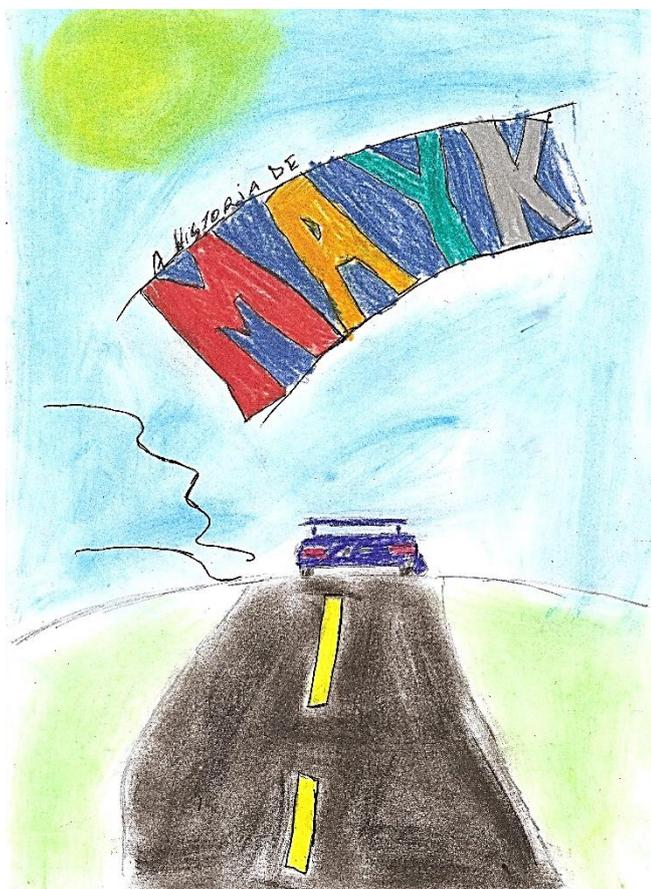


HQ 5 – Lixo é na lixeira.

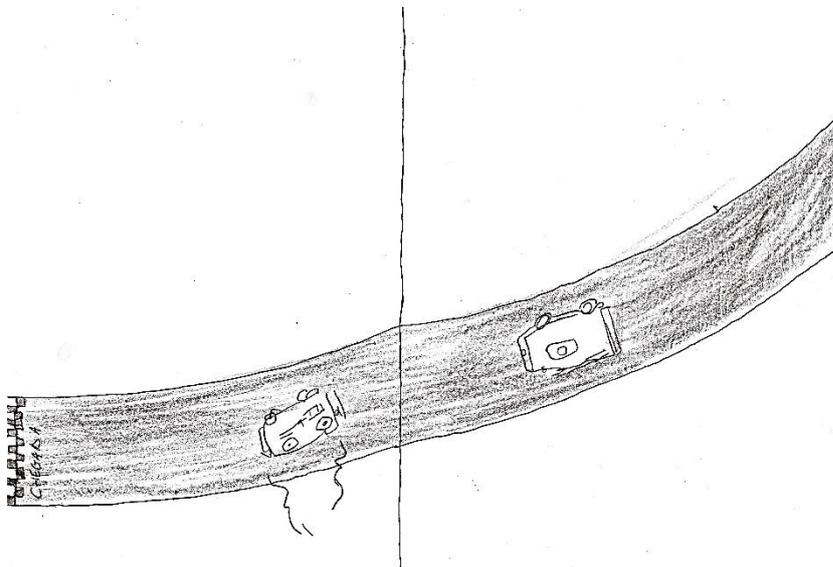
lixo é na lixeira



## HQ 6 – A história de Mayk



Maik





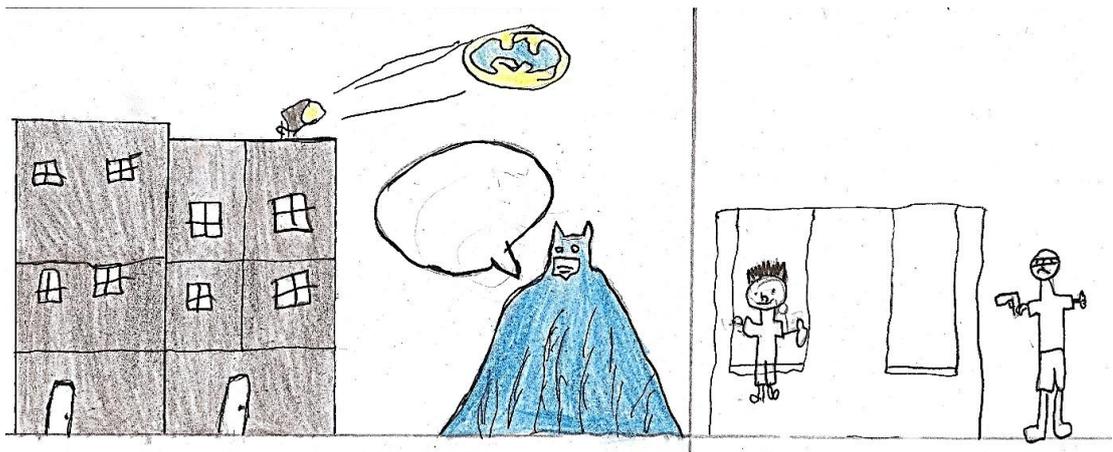
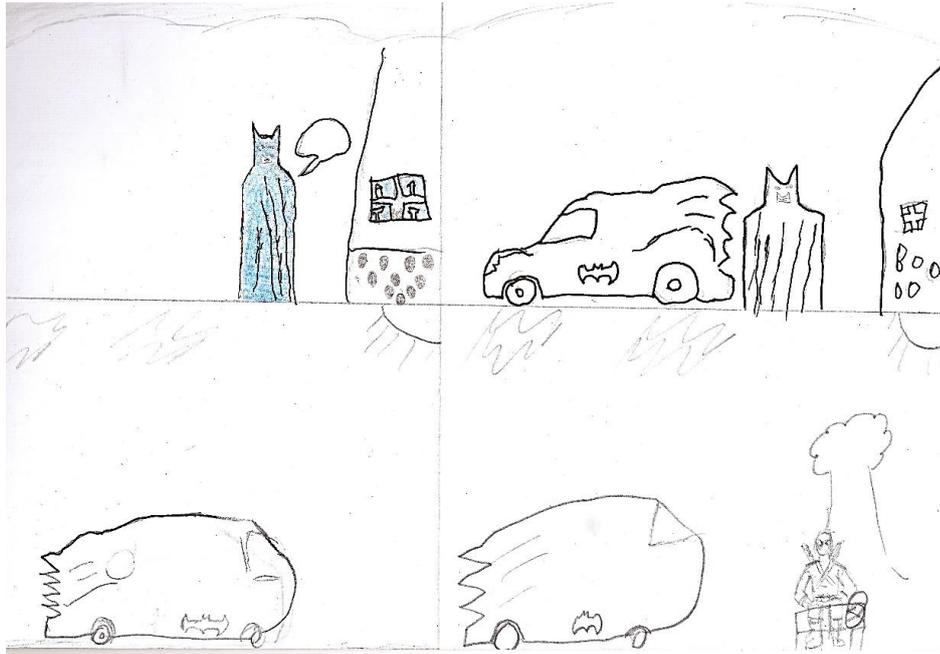


HQ 7 – Maus tratos aos animais!



HQ 8 – Batman e Deadpool salvando Gotham City





HQ 9 – Sem título

