



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo Temático

Quadrinhos e Arte

A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

João Marcos Parreira Mendonça

Mestre em Artes Visuais, Universidade Vale do Rio Doce, Governador Valadares, Minas Gerais.

Resumo

Este artigo trata da utilização das histórias em quadrinhos no ensino de Arte como modalidade artística e expressiva, bem como um instrumento para se aprender arte. Apresenta um breve histórico abordando a evolução das histórias em quadrinhos e o contexto em que o ensino de arte está inserido na contemporaneidade. Aponta uma possibilidade para a construção de conhecimentos que interajam com a emoção, através do pensar, do apreciar e do fazer arte a partir da produção de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: arte/educação; histórias em quadrinhos; expressão; produção artística.

Abstract

This article reflects on Comics utilization on Art Teaching as an artistic and expressive way, as well as an instrument to learn more about art. Presents a short explanation about the evolution on Comics and brought up the context in which Art Education takes place in these days. Points a possibility to set knowledge up in order to deals with emotion, trough thinking, to appreciating e to doing art from the production on Comics. It also discusses art elements as part of Comics and how they show up on this modality, as well as a methodology proposal to exercise that practice on art classes.

Key words: art/education; comics; expression; artistic production.

1 Introdução

As histórias em quadrinhos - HQ - são criadas a partir da junção entre texto e imagens que contam uma história. A imagem tem papel fundamental nessa estrutura e o próprio texto tem, em sua utilização, uma função plástica, seja em sua disposição como elemento visual como nos balões de fala, seja na utilização das onomatopéias e títulos de histórias, entre outros, onde o texto pode ser lido e tratado como imagem.

Apesar do forte caráter visual, os estudos sobre as histórias em quadrinhos se concentram, sobretudo, em seu aspecto comunicacional. Estudos sobre suas possibilidades artísticas ainda são pouco explorados.

Da forma como conhecemos hoje, as HQ nasceram nas indústrias jornalísticas americanas no início do séc. XIX, mas sua origem pode nos levar a um tempo ainda mais remoto, nas inscrições rupestres que manifestavam narrativas através de desenhos. Algumas experiências que utilizavam imagens seqüenciadas foram feitas ao longo dos anos, mas a experiência norte-americana é considerada o marco inicial das HQ pela utilização de personagens fixos e principalmente porque o texto, ao contrário das experiências anteriores, passou a ser incorporado nas próprias imagens.

Apesar de a imagem ser a essência de uma HQ, durante a maior parte do século passado era uma heresia associar histórias em quadrinhos à arte. Seu aspecto comercial, a baixa qualidade dos meios de impressão e personagens que atendiam a interesses comerciais em detrimento dos interesses artísticos contribuiu para que as HQ não fossem consideradas como uma possibilidade para a manifestação artística. Perseguições por parte de intelectuais, governo, censuras, entre outros fatores, ajudaram a construir uma

imagem que diminuía os possíveis benefícios e possibilidades que as HQ pudessem ter. O próprio conceito de arte vigente na primeira metade do século XX ajudou a criar uma rejeição às HQ.

Apesar disso, vários artistas viram nas HQ possibilidades que iam além da estrutura comercial que dominava a produção em quadrinhos, utilizando as HQ como manifestação artística e expressiva, experimentando e explorando suas possibilidades e, o mais importante, dando um caráter pessoal na maneira de apresentar suas imagens e contar suas histórias.

A partir dessas questões iniciais, este artigo se propõe discutir a relação das histórias em quadrinhos com o campo da arte, além dos pressupostos artísticos e metodológicos que possam servir de subsídio para a prática da produção de histórias em quadrinhos como conteúdo em Arte, tal como sua importância e contribuição nessa área do conhecimento.

2 Revisão de literatura

As histórias em quadrinhos – HQ – são geralmente um corpo estranho no estudo das artes visuais. Consideradas por uns, desconsideradas totalmente por outros, essa mistura de imagens e textos ainda busca no campo das artes visuais o reconhecimento devido como uma modalidade artística que possui potencialidades diversas, podendo ser uma possibilidade no ensino de Arte.

Os quadrinhos possuem em seu histórico uma forte carga de preconceito. Razões diversas contribuíram para que essa modalidade não fosse vista com bons olhos em boa parte de sua evolução. Muito da discriminação que envolve os quadrinhos vem em função de sua origem, relacionada ao aprimoramento das técnicas de impressão, fortalecimento da imprensa e seu caráter comercial, no final do século XIX, coincidindo com o surgimento da cultura de massa, uma nova forma de cultura capitalista,

consolidada durante esse século. Fatalmente esse aspecto comercial contribuiu para que a liberdade criativa dos quadrinistas da época sofresse grande influência do mercado e dos anseios de seu público-alvo inicial, os leitores de jornais. Mas isso não impediu que grandes talentos surgissem e explorassem de maneira artística e criativa as possibilidades oferecidas pelos quadrinhos.

As HQ marcaram os acontecimentos do século XX, por serem formadas pela junção de dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. A junção de duas áreas diferentes deu início a uma nova forma de manifestação cultural e a um campo vasto para o uso da criatividade, da percepção, da expressão artística pessoal e uma possibilidade para a construção de conhecimentos em arte.

A aparição desse conjunto estruturado de imagens significou uma revolução no tratamento das representações analógicas. Não era mais a fixação pictórica de um instante; agora se observava uma narração figurada onde o desenvolvimento das ações dos personagens, do começo e do fim de um fenômeno qualquer, podia ser apreendido, visto ou revivido (KLAWA; COHEN, 1970, p. 110).

Os quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1995, p. 9). As origens das HQ remontam a uma época bem mais distante que o final do século XIX, considerada por estudiosos como marco inicial dessa forma de expressão. Existem várias experiências de narrativas contadas através de imagens seqüenciadas anteriores a esse período. Luyten (1985) afirma que essa origem nos remete ao início da civilização, onde inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já manifestavam a narrativa dos acontecimentos através de desenhos sucessivos.

Foi nos jornais americanos que os quadrinhos foram consolidando suas características iniciais e atingindo gradativamente importantes evoluções e se tornando parte do cotidiano dos vários leitores de jornais. Mas foram esses mesmos jornais americanos que ajudaram a formar uma imagem negativa dos quadrinhos, principalmente no campo das artes visuais. Segundo McCloud (2006) “os quadrinhos para jornal não eram exatamente uma indústria à parte, sendo antes uma ocupação dentro da indústria jornalística – ocupação não muito respeitável, aliás, apesar da alta popularidade” (p. 65). Além disso, fatores como o debate sobre a separação entre a alta e baixa cultura e o surgimento da cultura de massa, concomitante ao aparecimento e difusão dos quadrinhos, foram questões importantes para a construção do preconceito em relação às HQ, contribuindo para que elas não fossem consideradas como uma expressão artística a princípio.

Segundo Feijó (1997), até o século XIX, o conceito de cultura era associado quase sempre aos aristocratas e burgueses ricos. Artistas e intelectuais faziam parte de uma parcela de “privilegiados”, que, para produzirem para um público restrito, contavam com o patrocínio de parentes e amigos. A arte não estava ao alcance (e ao entendimento) do grande público “inculto”.

Nesse contexto, os quadrinhos se tornam um representante típico dessa cultura de massa. Com interesses comerciais e mercadológicos latentes, esse início das HQ contribuiu para que essa forma de expressão não ganhasse, a princípio, o *status* de arte, e fosse vista apenas como um produto típico da cultura de massas, ou especificamente da cultura jornalística.

Em meio ao surgimento das HQ, os meios de comunicação de massa consolidaram sua força e começaram a ter um papel significativo no aspecto cultural em função do alcance que as produções artísticas passaram a ter e pelas novas modalidades que dela advinham, além do estreitamento com uma parcela maior do público.

Refletindo sobre essa nova realidade, destaca-se o filósofo Walter Benjamin, que foi “um dos primeiros pensadores a se dar conta de que as transformações introduzidas pelo advento das massas e das novas tecnologias poderiam resultar em modificações profundas nos modos de sentir e perceber, assim como na própria noção de arte” (BUENO, 2001, p. 20). Os críticos da cultura de massa “acusavam a indústria cultural (...) de estimular a passividade social, sendo portanto a negação da verdadeira cultura, que deve ser libertária” (FEIJÓ, 1997, p. 12). No campo das artes, em 1939 o crítico Clement Greenberg publicou um texto onde defende a separação entre a chamada *alta cultura* e a *cultura de massa*, intitulado *Vanguarda e Kitsch*, onde reflete sobre o papel do artista e da arte na sociedade moderna. Greenberg culpa, em seu artigo, “a burguesia e a aristocracia de abandonarem a alta cultura, deixando à deriva na sociedade de massas” (BUENO 2001, p. 100), o que para ele era uma subversão dos valores seculares de cultura e arte. Para Greenberg *apud* Bueno (2001)

“a solução para a arte moderna no mundo contemporâneo não estava mais na revolução social, mas na resistência ao desenvolvimento da cultura de massa. Construída a partir de modelos, de simulacros de artes, a cultura de massa é de comunicação fácil – elaborada com elementos da experiência cotidiana, não demanda qualquer formação anterior” (BUENO, 2001, p. 100).

O autor define a cultura de massa como *kitsh*¹, sendo um típico produto cultural do público que se ampliara, em função da urbanização que emergiu em meados do século XIX. Nas palavras do crítico, a arte que nascia junto com a cultura de massa

“trata-se de uma arte e de uma literatura populares e comerciais feitas de cromos, de capas de revistas, de ilustrações, de imagens publicitárias, de literatura barata, de histórias em quadrinhos, de música de trincheira, de sapateado, de filmes hollywoodianos etc, etc. (...) O *kitsch* é um produto da revolução industrial que, urbanizando as massas da Europa Ocidental e da América, favoreceu o que se convencionou chamar de instrução universal. Anteriormente, a cultura formal, por oposição à cultura popular, tinha como mercado uma única categoria de indivíduos que, além de sua capacidade de ler e escrever, gozavam também dos prazeres e do bem-estar indispensáveis para a aquisição da cultura” (BUENO, 2001, p. 100).

Greenberg coloca a cultura de massa como principal adversário da produção artística, reforçando a idéia de uma arte altamente elitizada, afastada do mundo da experiência, desvinculada de sua realidade. Para ele, a atração pelos lucros e o comprometimento com o mercado privavam o artista do exercício de uma produção autêntica, posição corroborada pelo crítico e filósofo alemão Horkheimer, que defendia que a arte era realmente uma esfera privilegiada e separada dos cidadãos comuns. (BUENO, 2001).

A popularização dos quadrinhos coincide com um momento em que os críticos se rebelavam contra as mudanças sociais e tecnológicas e suas influências nos novos caminhos apontados para a arte. Além disso, no campo estético, a combinação de signos lingüísticos e elementos plásticos presentes nas HQ, uma de suas principais características, não era bem vista no início e

¹ Na concepção do Greenberg era algo “que corrói a cultura por não estar ligado à qualidade. Voltada para o lucro que se realiza através da popularidade e da aprovação do público” (BUENO, 2001, p. 101).

em boa parte do século XX. Nas artes plásticas era clara “a separação entre a representação plástica (que implica a semelhança) e referência lingüística (que a exclui). Faz-se ver pela semelhança, fala-se através da diferença. De modo que os dois sistemas não podem se cruzar ou fundir” (Foucault, 1989, p.39). Somente por volta de 1911/12 essa separação entre signos lingüísticos começou a ser colocada em prova, a partir da experiência de Braque, que introduziu letras em seus quadros, fruto de suas constantes pesquisas plásticas em seu período cubista, e da mudança de postura que acontecia na arte moderna, que deixava o culto à natureza e incorporava as idéias de progresso, apropriando-se de fragmentos da realidade urbana.

Em contra-ponto às opiniões de Greenberg e Horkheimer, destacam-se as posições defendidas pelo filósofo John Dewey, que em 1934, publicou *A arte como experiência*, a qual “ajudou na tarefa de desenquizar a arte da esfera de *Beaux-Arts* e da alta cultura, onde estava confinada, para religá-la ao contexto social onde era produzida” (BUENO, 2001, p. 94). Dewey defendia uma postura artística integrada com o cotidiano, idéia que refletia o caráter artístico moderno. Segundo Bueno (2001), Dewey era um opositor às opiniões que viam a cultura de massa como uma vilã vinda para romper com a idéia que separava as Belas-Artes do mundo real. Para ele, “as teorias que isolavam a arte e sua apreciação, situando-as em um domínio à parte, isoladas de um outro modo de experiência, não são inerentes ao seu objeto, mas surgem de condições externas específicas” (BUENO, 2001, p. 94).

Os quadrinhos nasceram em um momento em que a própria arte estava passando por profundas transformações. Talvez a mais importante delas tenha sido a mudança de foco de uma arte baseada numa estrutura artística tradicional, irrompida pelos impressionistas e consolidada pela arte moderna, que “colocava em risco a hegemonia das instituições dominantes” (BUENO, 2001, p. 20), rompendo com padrões pré-estabelecidos e estabelecendo uma nova possibilidade, a das produções artísticas de massa.

Na aproximação entre os quadrinhos e o campo da arte vale destacar, entre diversos fatores, a importância do quadrinista Will Eisner, na década de 1940. Seu trabalho contribuiu, de forma significativa e determinante para a valorização e reconhecimento dos quadrinhos como arte, pela suas inovações estilísticas e pela exploração que fazia de forma não-convencional dos recursos dessa linguagem. Além disso, Eisner foi um dos primeiros autores a vislumbrar as possibilidades artísticas das HQ, usando o seu próprio trabalho como uma prova disso, contribuindo para mudar a imagem negativa em relação aos quadrinhos, que eram vistos apenas como entretenimento.

No campo da arte, uma mudança significativa aconteceu a partir da década de 1960, com a queda da grande divisão que havia entre alta e baixa cultura e o advento da *Pop Art*, que aproximou a cultura de massa com a arte, permitindo uma apreciação das HQ num nível mais amplo, como modalidade artística e expressiva, contribuindo para mudar o próprio ambiente da arte.

Desde então, vários autores seguiram os caminhos apontados por Eisner, no sentido oposto de uma produção mais comercial e industrializada. Com forte característica autoral, esses artistas utilizaram os quadrinhos como modalidade artística e expressiva para retratar ações humanas, ideias e sentimentos, além de experiências pessoais e coletivas, explorando suas potencialidades e ampliando suas possibilidades plásticas, estreitando cada vez mais os diálogos com a arte.

Quadrinhos e ensino de arte

Vivemos em uma sociedade em que flexibilidade, imaginação, inventividade e criatividade são características e qualidades cada vez mais valorizadas na formação profissional e pessoal do estudante. Sabemos o

quanto o aprendizado em arte pode contribuir para a formação do indivíduo que contemple essas características.

Tradicionalmente, os currículos de ensino de arte modernistas são historicamente ligados às modalidades da elite cultural. Uma perspectiva pós-moderna do ensino de arte caminha em outro sentido mais ampliado, valorizando a elaboração e a flexibilidade, juntamente com o aluno e sua história pessoal e coletiva, relacionada com o contexto cultural complexo e diversificado em que está inserido e que se reflete na produção artística, sendo um importante instrumento para o desenvolvimento individual. Barbosa (2005) aponta novos caminhos no ensino de arte no pós-modernismo. Um deles é o diálogo com a cultura para a construção do conhecimento em arte com enfoque cognitivista, que contempla a arte como atividade mental e como expressão criadora que desenvolva o fazer artístico como exercício crítico e reflexivo, revelando a “eficiência da arte para desenvolver formas sutis de pensar, diferenciar, comparar, generalizar, interpretar, conceber possibilidades, construir, formular hipóteses e decifrar metáforas” (Barbosa, 2005, p. 17).

Nesse contexto, os modos de produção se ampliaram, fazendo com que o conhecimento sobre as imagens que nos cercam - sendo um reflexo direto do mundo contemporâneo - tornasse necessária uma abordagem que contemple a inserção do aluno no contexto de produção e fruição visual, juntamente com a construção de um pensamento crítico aliado ao pensamento artístico. A própria produção de arte na contemporaneidade reflete esse panorama, onde meios e modos de produção se relacionam e dialogam o tempo todo, mudando e ampliando as formas tradicionais de se conhecer e ver arte.

Nesse contexto, consideramos que as histórias em quadrinhos possam ser uma modalidade artística que contemple conteúdos, competências e habilidades numa perspectiva contemporânea do ensino de arte.

As HQ possuem elementos básicos das expressões artísticas, modos de articulação formal e a possibilidade do uso de diversos materiais e técnicas em

seus procedimentos. Através da produção de HQ ao longo do tempo temos a manifestação da expressão artística de seus criadores, articulada com o contexto histórico de sua época, suas idéias e visões de mundo. Na criação de personagens e suas narrativas – características básicas e de diversidade múltiplas das HQ – temos a oportunidade de estimular o aluno a ter autonomia para realizar e apreciar produções artísticas, expressando ideias, valorizando sentimentos e percepções pessoais. A escolha dos temas que norteiam uma HQ é uma possibilidade de “instigar o aluno a ter uma postura frente a questões sociais, relações intersubjetivas na aprendizagem, ligados aos sentimentos humanos que primordialmente articulados aos conceitos e demais conteúdos da área de Arte, humanizam as ações de aprender” (PC de Arte, SEE-MG, 2005). A preocupação com questões sociais relacionadas a uma postura crítica tem sido uma característica importante abordada de forma freqüente na produção contemporânea de HQ, o que acaba por ampliar as possibilidades de discussão e de desenvolvimentos de propostas que tenham essa questão como um dos pontos a ser trabalhado no ensino de arte.

Numa história em quadrinhos podemos verificar a utilização de vários elementos visuais que compõe uma obra visual, tais como ponto, linha, superfície, luz, profundidade, cor, textura e volume. Conteúdos como a utilização da forma, composição e cor podem ser introduzidos a partir dessa modalidade ou analisadas a partir dela, verificando como esses conceitos de arte se aplicam às HQ, proporcionando uma análise formal, estimulando o pensamento em termos de cores, linhas, ritmos e proporções dos seus elementos visuais constituintes.

Além disso, assim como outras modalidades das artes visuais, a criação de personagens e de histórias em quadrinhos não acontece descontextualizada da realidade de seus artistas criadores, por mais que outros aspectos possam interferir no processo, como o caráter comercial, que por sua vez também reflete características de um contexto e cultura. A produção de HQ nas aulas de Arte pode ser uma oportunidade para que o aluno contextualize suas

experiências do cotidiano, fornecendo subsídios para que ele tenha mais uma opção expressiva, e de que seja um produtor de cultura na escola.

3 Materiais e Métodos

Para o desenvolvimento das idéias presentes nesse artigo foram feitos estudos bibliográficos que investigaram as possíveis razões para a construção de uma imagem negativa em relação às HQ e uma certa rejeição no campo da arte, bem como as condições e artistas que contribuíram para mudar esse panorama, aproximando os quadrinhos do campo da arte. Uma segunda linha de pesquisa bibliográfica contemplou as perspectivas no ensino de Arte na contemporaneidade e as possibilidades da utilização das histórias em quadrinhos como uma modalidade artística a partir de uma produção que contemplasse as HQ como manifestação expressiva.

4 Resultados parciais

O contexto do ensino de Arte na contemporaneidade contempla outras formas de manifestações artísticas, que se juntam a expressões tradicionalmente trabalhadas no contexto escolar. Entre elas consideramos a produção de histórias em quadrinhos. O conhecimento das possibilidades de uso dos diversos instrumentos de produção artística contribui para uma formação mais ampla e cria oportunidades para que os alunos passem por experiências de aprender a criar, articulando a percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e coletiva.

As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas como uma expressão artística. A partir de sua produção, diversas técnicas, materiais, procedimentos artísticos, além de competências e habilidades que se pretendem numa

perspectiva contemporânea no ensino de arte estão contemplados em uma mesma modalidade.

As HQ no ensino de Arte ampliam também a possibilidade de debate e da utilização da arte como expressão, ao realizar e fruir uma história em quadrinhos. O universo pessoal do aluno pode encontrar um amplo espaço através de suas histórias pessoais e de sua forma de ver o mundo, que podem ser expressas a partir da criação de seus personagens e das imagens de suas histórias.

5 Considerações finais

Partindo de uma concepção em que a construção do conhecimento em arte acontece quando possibilitamos experiências significativas em apreciação, reflexão e elaboração artística, acreditamos que a produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte pode contribuir para a formação do aluno e ser utilizada no contexto da arte/educação como manifestação artística e expressiva, contextualizada, servindo de suporte para a discussão, reflexão e fruição em arte. A proposta não objetiva a formação de quadrinistas, como a própria Arte na escola não tem como objetivo formar artistas, assim como a matemática não tem como objetivo formar matemáticos. Ela se apresenta como opção entre as modalidades artísticas apresentadas aos alunos em sua formação em arte.

6 Referências

BARBOSA, Ana Mae (Org.). *Arte/Educação Contemporânea*. Consonâncias Internacionais. São Paulo: Cortez, 2005.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

BUENO, Maria Lúcia. *Artes Plásticas no século XX: modernidade e globalização*. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

FOUCAULT, Michel. *Isto não é um cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

KLAWA, Laoente; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. *Shazam*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 103-113.

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

MENDONÇA, João Marcos Parreira. *Traça Traço Quadro a Quadro: a produção de histórias em quadrinhos no ensino de Arte*. Belo Horizonte: C/Arte, 2008.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Marrom Books, 1995.

McCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. Tradução de Roger Maioli. São Paulo: Makron Books, 2006.