

PAINEL

DESENHO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROJETO “O PRAZER DA ARTE”

Jefferson de Lima Pontes

Graduando e Bolsista da Pró-Reitoria de Extensão - PROEX

Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais

Orientador Prof. Dr. **Fábio José Rodrigues da Costa**

Universidade Regional do Cariri – URCA

Centro de Artes Reitora Violeta Arraes de Alencar Gervaiseau

O projeto “O Prazer da Arte” é uma iniciativa do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Ensino da Arte – NEPEA do Centro de Artes e vinculado a Pró-Reitoria de Extensão – PROEX da Universidade Regional do Cariri – URCA. O projeto objetiva inserir alunos do Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais em ações de extensão universitária enquanto exercício essencial em seu processo de formação acadêmica e profissional. No conjunto de ações está sendo realizado o Curso de Desenho de Histórias em Quadrinhos e tem beneficiado 35 crianças e adolescentes de escolas públicas municipais e estaduais que se deslocam para o Centro de Artes para desenvolverem seus estudos e habilidades com o desenho de HQs. A linguagem das HQs está presente no contexto escolar e no imaginário infanto-juvenil, mas na escola os estudantes não são estimulados a desenvolverem poeticamente suas narrativas. Esta iniciativa tem atendido estudantes na faixa etária dos 9 aos 14 anos que experimentam o prazer da arte ao conhecer, ler, interpretar e elaborarem suas narrativas visuais.

PALAVRAS-CHAVE: HQs; Extensão Universitária; Formação Inicial

1. INTRODUÇÃO

Compreendendo que a inserção do aluno da graduação em projetos de extensão universitária é fundamental para garantir a indissociabilidade entre o ensino e a pesquisa como exercício essencial para sua formação inicial, o texto a seguir tem por objetivo relatar minha experiência no projeto “O Prazer da arte”, uma iniciativa do **Núcleo de Estudos e Pesquisas em Ensino da Arte - NEPEA** do Departamento de Artes Visuais/Centro de Artes Reitora Violeta Arraes de Alencar Gervaiseau e vinculado a Pró-Reitoria de Extensão - PROEX da Universidade Regional do Cariri – URCA.

O Projeto “O Prazer da Arte” consiste em um conjunto de ações educativas voltadas ao ensino/aprendizagem das Artes Visuais. Em meu caso, fui selecionado para ser o mediador do projeto “Desenho de Histórias em Quadrinho”.

O curso foi oferecido para crianças de escolas públicas do bairro Pirajá na cidade de Juazeiro do Norte/Ceará, com idades inicialmente de 10 a 13 anos, mas que contemplou um público com idades entre 09 a 14 anos. O curso teve início em junho de 2011 e foi concluído em 14 de setembro tendo atendido em seu auge 35 crianças e adolescentes.

O Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA está localizado no bairro do Pirajá que também dá o nome ao Campus e próximo a ele existem aproximadamente dez (10) escolas tanto da rede estadual quanto municipal de ensino. Em razão da proximidade e com o objetivo de atrair as crianças e adolescentes para o Centro e conviverem com um ambiente voltado exclusivamente para as Artes, as aulas do curso foram estrategicamente organizadas na sala de Desenho.

Esta iniciativa foi acertada porque ao longo dos meses de junho, julho, agosto e setembro, duas vezes por semana, e no horário da tarde, o Centro de Artes era ocupado pelas crianças e adolescentes assim, como, pela presença de pais e mães que os acompanhavam. Algumas mães permaneciam no Centro até o final das aulas aguardando seus filhos e/ou filhas. Muitas preenchiam o tempo fazendo crochê, bordado e alguns consertos de roupas. Ao mesmo tempo em que acompanhavam todas as atividades que ocorriam neste horário no Centro. Ao final das aulas algumas mães e pais retornavam para levar seus filhos/filhas para casa.

Tal experiência justifica e estimula a proposição de projetos que atendam a crianças e adolescentes, alunos de escolas públicas localizadas no em torno do Campus do Pirajá onde funciona o Centro de Artes e o Curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais. Ao mesmo tempo em que cumpri com um dos principais objetivos da Universidade Pública Brasileira, ou seja, é por meio da extensão universitária que professores, alunos e comunidade dialogam e encontram juntos alternativas que (re)signifiquem o local, o lugar, o território das individualidades e das coletividades. Por tanto, o Projeto “O Prazer da Arte” vislumbra mediar relações educativas/formativas/educativas entre o Centro de Artes, seus cursos e a comunidade.

Compreendemos que as Histórias em Quadrinhos - HQs são uma ferramenta da comunicação e da cultura de massa e também uma linguagem artística fazendo-se, portanto, indispensável no âmbito da educação seja ela formal ou informal. Contrariando as afirmações de cunho preconceituoso de que as HQs geram “preguiça mental” como nos esclarece Vergueiro e Ramos (2009). Para Will Eisner a leitura das HQs é de fato contraria à preguiça mental.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e de imagens, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da leitura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se mutuamente. A leitura da revista de Quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1998, P. 08)

Partindo das contribuições de Eisner (1998) o Curso de Desenho de Histórias em Quadrinhos procurou estimular a inteligência, a criatividade e o potencial das crianças e adolescentes por meio de uma metodologia centrada no ler/interpretar, contextualizar e fazer quadrinhos.

2. PROCESSO, VIVÊNCIA E EXPERIÊNCIA

Tendo em vista que o curso teve a duração de três (03) meses podemos compreender que este tempo teve de ser pensado e organizado didaticamente para que o tempo/aula fosse proveitoso e respondessem as expectativas e exigências de uma ação educativa. Ao planejarmos o curso, consideramos que o primeiro passo seria torná-lo atrativo para o público alvo (crianças e adolescentes de um bairro com problemas econômicos) e optamos por ser um curso gratuito de desenho.

No entanto, nosso entendimento é de que além da prática do desenho as Histórias em Quadrinhos exigem um grande esforço para ser concebida e apresentar uma narrativa com todos os seus elementos gráficos, porém o curso não foi pensado para formar profissionais e sim oferecer um ambiente de aprendizagem para crianças e adolescentes sem experiência na elaboração de narrativas visuais. Portanto, o tempo destinado para o exercício do desenho foi de um (01) mês.

Desenhar HQs não garante um resultado imediato e tivemos uma desistência de aproximadamente 40% dos alunos no primeiro mês do curso. Permaneceram 21 crianças e adolescentes e mesmo assim era um número significativo. O número de inscritos e dos que permaneceram era assustador para um aluno do terceiro semestre de um curso de graduação que ainda não havia experimentado ser mediador de um curso tanto para o público almejado como, também, de ensinar a desenhar Histórias em Quadrinhos. Embora seja importante destacar que muito cedo desenvolvi habilidades para o desenho e um interesse especial pelas HQs.

Já era de se esperar que o curso apresentasse dificuldades para as crianças e adolescentes (lembrando que alguns poucos tinham entre 13 e 14 anos) em razão do simples fato de não serem estimuladas a desenharem e lerem HQs em casa e na escola. Assim, as aulas tinham de ser muito bem planejadas e ministradas, para que não houvesse desestímulo e mais desistências, pois algo assim já encontram em outras salas de aula.

O curso disponibilizou para todos os participantes o material de desenho (pranchetas, lápis, borrachas, canetas para arte-final, régulas, compassos, papel e lápis para colorir). Também foi disponibilizado um acervo com 20 Histórias em Quadrinhos de autores nacionais e internacionais, sendo estas também de gêneros e origens diferentes desde o Mangá (como são conhecidas as HQs no Japão), o Comix (quadrinhos estadunidenses), os Fumettis (HQs italianas) aos quadrinhos produzidos pelo brasileiro Maurício de Souza. HQs aos quais todos tinham acesso, o que os faziam (conforme eu estimulei) chegar mais cedo ao Centro de Artes para poderem ler, apropriando-se das diversas formas de narrativa e gêneros possíveis que esta forma de Arte Seqüencial oferece.

Dentre as atividades que envolviam o processo de desenho de personagens, os alunos/as pesquisaram e experimentaram o desenho de cartum, por possuir uma natureza icônica menos complexa e, portanto, de maior facilidade de reprodução. Considerei também que “Simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz em qualquer meio de comunicação” (MACCLOUD, 1995, p.31) como nos diz Scott MacCloud em seu Desvendando as Histórias em Quadrinhos.

Em uma das atividades foi sugerido que os participantes se autodesenhassem como personagens de cartum como uma estratégia para o processo de criação de personagens e de dramaticidade. Pesquisamos sobre o poder expressivo dos *emoticons* (expressões faciais icônicas que são representadas quase sempre usando apenas letras ou expressões genéricas como sorriso ou raiva) utilizando impressos em uma esfera amarela (figura 1). Os emoticons são corriqueiramente usados na internet. Porém, esta atividade foi sugerida considerando que os participantes, em sua maioria crianças ou pré-adolescentes, quase todos já usavam ao menos uma das diversas redes sociais que dispomos na internet.

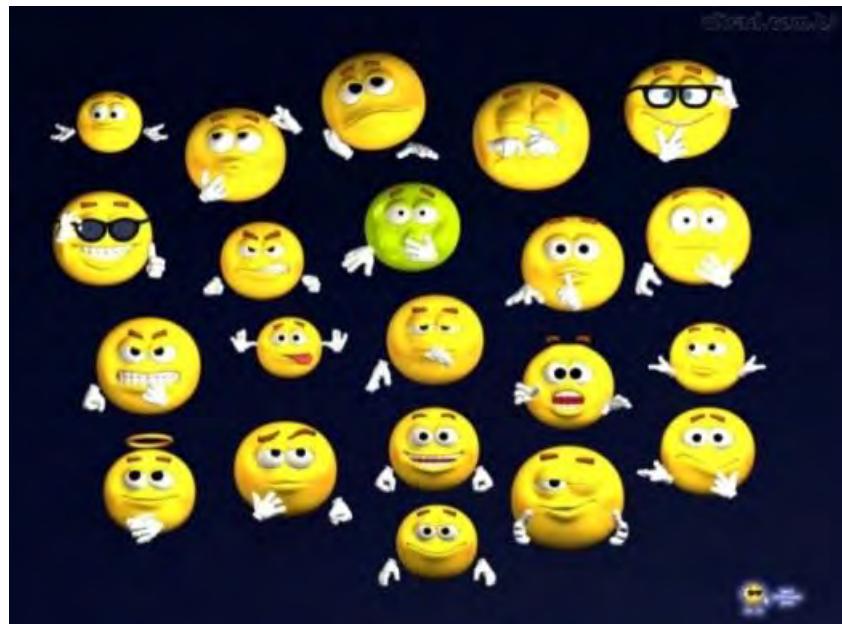


Figura 1 (emoticons típicos de redes sociais como Orkut ou MSN)

Além das atividades de leitura/interpretação e desenho exibimos animações com o objetivo de exemplificar a importância dos enquadramentos e planos em uma sequencia narrativa. Uma das animações foi “A viagem de Chihiro” obra do japonês Hayao Miyazaki produzida nos estudos Ghibli.

Após assistirmos/lermos/interpretarmos à animação selecionamos uma sequencia e demos inicio às pesquisas. Na sequencia selecionada, a protagonista chihiro atravessa uma ponte onde encontra um deus e ela evita olhar nos olhos dele. Juntos selecionamos os planos de maior importancia e transcrevemos da linguagem do cinema de animação para a linguagem dos HQs (figura 2). Durante este processo foi trabalhado as diferenças e semelhanças entre cinema, animação e as HQs, sendo as três formas de Arte-Sequencial, mas que no entanto as HQs necessitam de muitos elementos graficos para sua fucionalidade e claro se apresenta em uma outra forma de mídia.

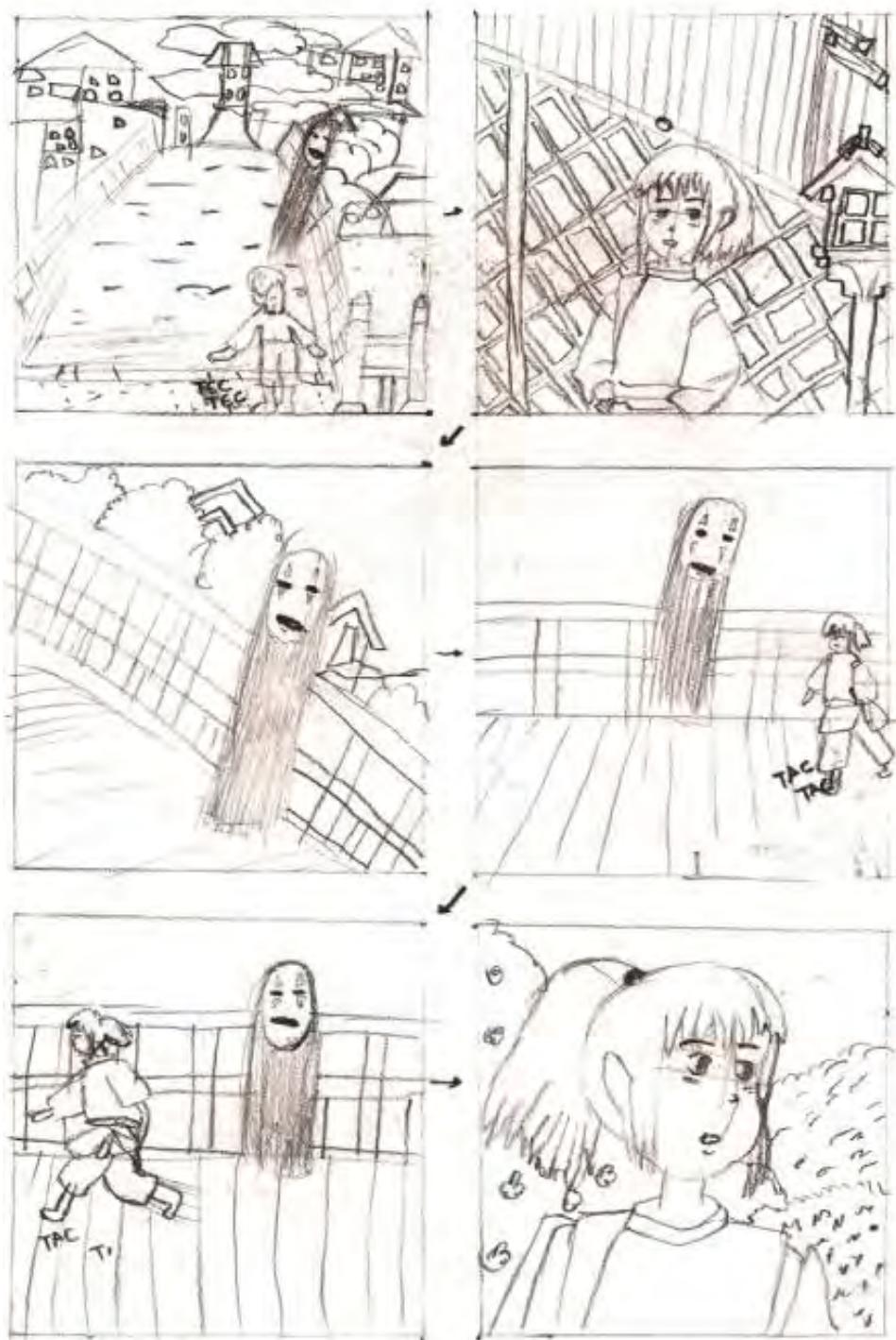


Figura 2 (desenho de um adolescente de 14 anos)

Após este percurso de leitura, interpretação e experimentação de Histórias em Quadrinhos foi proposta a formação de grupos para desenvolverem estágios diferentes de uma HQ (roteiro, desenho, arte final e cores). Foram produzidas seis (06) HQs com uma média 08 páginas cada. O conteúdo das HQs de autoria dos participantes revela seus imaginários e por isso são tratadas tragédias românticas a crianças que se tornam super heróis.

Abaixo apresentamos algumas páginas produzidas e este material será editado e posteriormente publicado pela PROEX.

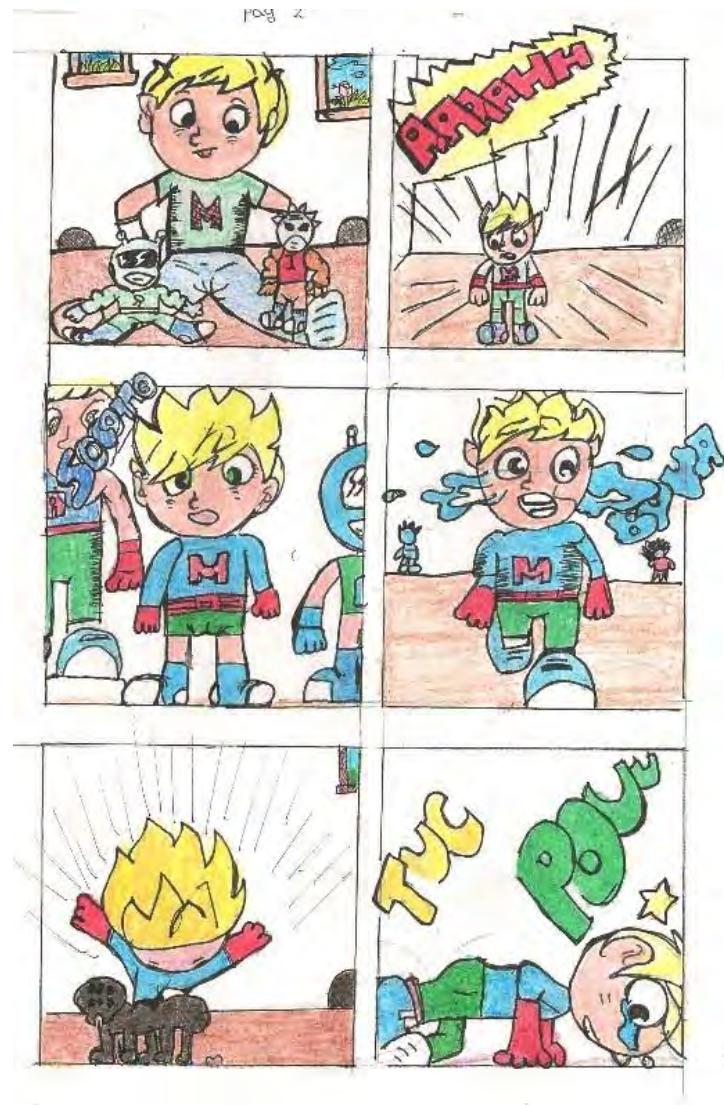


Figura 3 (pagina do HQ "Um dia de Boneco" desenhada por Cicero Yego, Jackson Barbosa, Francisco Daniel, Thiago da Silva)



Figura 4 (pagina do HQ "O cientista atrapalhado" produzido por Dhavila Sabrina e Lucas Brito)

3. Considerações finais

Quando fui desafiado pelo meu orientador, o Dr. Fabio Rodrigues, a trabalhar com crianças e adolescentes fiquei um pouco assustado, embora já houvesse trabalhado com crianças em outros momentos, em outro contexto e em número menor.

Conforme os encontros aconteciam fui me deparando com os desafios da futura profissão como artista/professor, professor de artes e/ou arte/educador. Os desafios eram gerados pela desatenção dos adolescentes no fundo da sala ou pela discussão das crianças de nove anos por uma das canetas nanquim. No entanto, foi a práxis, o ato de estar diante de uma turma de alunos/as, e de me propor a não apenas me tornar um professor, mas um mediador de um processo prazeroso de apreciação e produção de arte que foram apontando as superações. Ao mesmo tempo em saber que existe a possibilidade de, a partir desta ação educativa, ter iniciado o percurso para possíveis fazedores desta tão encantadora linguagem da arte que são as Historias em Quadrinhos, avalio que todo o processo foi muito valioso e prazeroso.



Figura 5 (eu no centro junto a alguns dos alunos/as)

Durante este processo todos nós (eu na condição de educador e as crianças frequentadores do curso) fomos desafiados a nos superar em diversos aspectos e trilhar um caminho que nos aproximou e revelou amizades, o que para mim foi uma das maiores gratificações. Mesmo agora depois do fim do curso algumas crianças e adolescentes ainda me visitam para mostrar seus desenhos ou mesmo para conversarmos.

4. Bibliografia

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. Ed. Contexto, São Paulo, 2009.

MACCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Ed. Makron Books, São Paulo, 1995.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1989.