

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DE ARTES VISUAIS – L

MANGÁ E QUADRINHOS
REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS:
ADOLESCENTES
E INSERÇÃO NA ESCOLA

Fabiane Pizato Girardi

Passo Fundo

2015

Fabiane Pizato Girardi

MANGÁ E QUADRINHOS
REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS:
ADOLESCENTES
E INSERÇÃO NA ESCOLA

Monografia apresentada ao curso de Artes visuais – L, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de licenciado em Artes Visuais, sob a orientação da Prof^a M.^a Margarete Terezinha Barriquel De Césaró.

Passo Fundo

2015

Dedico este trabalho a meu esposo Márcio e a meu filho Felipe que souberam compreender minhas ausências.

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Ao corpo docente do Curso de Artes Visuais, direção e administração que oportunizaram auxílio e apoio, sempre munidos de ética.

Ao minha orientadora Margarete Terezinha Barriquel De Cesaro, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube. Especialmente a Coordenadora do curso Mariane Loch Sbeguem pela dedicação, empenho e incentivo, sem abrir mão das críticas necessárias ao nossa trajetória acadêmica. Aos meus pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional. Aos meus alunos que proporcionaram a fonte, a ideia e o estímulo, subsidiando esta pesquisa.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

“(...) as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade desde os primórdios: a imagem gráfica”.

WALDOMIRO VERGUEIRO

RESUMO

O desenvolvimento do grafismo infantil segue um percurso visualmente identificável, cada fase deste percurso pode ser observada através de características próprias referentes a maturação cognitiva e biológica da criança mas, quando a adolescência se manifesta, há uma negação por parte dos adolescentes de utilizar o desenho como meio de expressão e reflexão. Este fato está documentado por diversos teóricos e estudiosos tanto da educação como do desenvolvimento humano. O desenho está sendo redescoberto pelos adolescentes através das Histórias em Quadrinhos e os Mangás, pois oferece uma linguagem simplificada, de fácil leitura e representação. O grafismo destas linguagens possui execução simples e trazem certa liberdade de criação, daí um dos possíveis motivos pelos quais, os adolescentes estão redescobrando o desenho por meio destas mídias. A utilização das HQs e dos Mangás como ferramenta pedagógica é incentivado pelo PCNs/ARTE e são usadas nas aulas de arte e outras disciplinas de forma contextualizada. Esta pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo, aborda temas relacionados à arte educação, aos adolescentes, ao desenho, as Histórias em Quadrinho e os Mangás bem como as possibilidades de utilização destas mídias em sala de aula.

Palavras Chave: Arte Educação, Histórias em Quadrinhos, Mangá, Adolescente e Desenho.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 – Desenho de Vincent van Gogh , Preto chalk.Nuenen : julho de 1885 coleção particular. Estados Unidos da América .” Camponês cavando batatas” (Peasant, Digging Up Potatoes)

Figura 2 – Desenho de Pablo Picasso. A criar Mère et enfant - La Maternité - Mère tenant l'enfant (A Maternidade) 1901.

Figura 3 – Garatuja desordenada de Guilherme R. 1 ano.

Figura 4 – Garatuja ordenada de Beatriz R. 3 anos.

Figura 5 – História em quadrinhos feito por adolescente de 14 anos – acervo particular

Figura 6 - História em quadrinhos feito por adolescente de 14 anos – acervo particular

Figura 7 – História em quadrinhos feito por adolescente de 15 anos – acervo particular;

Figura 8 - As Aventuras de Nhô-Quim, ou Impressões de uma viagem à corte, de Angelo Agostini, 30 de janeiro de 1969.

Figura 9 – Revista “O Tico Tico” – outubro de 1905.

Figura 10 - Kitazawa Rakuten, Tagosaku para Mokubē não kenbutsu Tóquio (de Tagosaku e Mokubē Tokyo Sightseeing), "Tekkan Biiru" ("Ale de Adão") 1902.

Figura 11 – Personagens criados por Osamu Tezuka (1926-1989).

LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação

LDB nº 9.394 - Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

PCNs – Parâmetros Curriculares Nacional

PCN-Arte-1997 – Cessão dos Parâmetros Curriculares Nacional que delibera sobre o ensino da Disciplina de artes na Escolas.

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

OMS – Organização Mundial da Saúde

HQs - Histórias em Quadrinhos

EDREL – Editora de revistas e livros

PNBE - Programa Nacional Biblioteca da Escola

FNDE - Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 - ARTE EDUCAÇÃO	
1.1 - Bases curriculares e breve história.....	11
2 - O DESENHO COMO FORMA DE REPRESENTAÇÃO	
2.1 - O que é o desenho.....	14
2.2 - O Desenho Infantil.....	16
2.3 - Etapas Evolutivas do Desenho Infantil segundo Piaget e Luquet.....	17
3 - OS ADOLESCENTES.....	24
4 - QUADRINHOS E MANGÁS	27
4.1 - O Que são as Histórias em Quadrinhos.....	27
4.2 - Uma breve história das HQs no Brasil.....	30
4.3 - Mangá - Significado e origem.....	33
4.4 - As HQs e Mangás nas aulas de arte.....	36
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	40

INTRODUÇÃO

No processo de desenvolvimento do grafismo desde os primeiros anos de vida, passando pela adolescência até a fase adulta, diversos aspectos influenciam na maneira de cada indivíduo se expressar através do desenho, entre estes aspectos, os mais relevantes são: os culturais, a maturação cognitiva, a realidade sócio cultural do sujeito entre outros. Os pesquisadores do grafismo infantil constataram, com base em pesquisas e observações, que existem determinados aspectos que formam ou alicerçam o desenvolvimento do desenho na criança e no adolescente e que, mesmo em diferentes regiões e épocas distintas, indicam características homogêneas e constantes que nos permite classificar e estudar as fases do desenvolvimento do desenho infantil.

O primeiro aspecto relevante quando nos referimos à constituição do desenho na criança e no adolescente é que estes se utilizam dele para demonstrar a sua visão de mundo, integrando percepção, imaginação, reflexão e sensibilidade. Para os adolescentes o processo de desenvolvimento do grafismo conta com diversos aspectos, físicos e psicológicos que influenciam na forma como se expressam. Os estudiosos do grafismo infantil identificaram que os adolescentes, em geral, negam-se a utilizar a linguagem do desenho para se manifestar. Mas com a popularização das Histórias em Quadrinhos e os Mangás, os adolescentes podem estar redescobrando o desenho através de novas mídias.

Esta pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo busca aproximar temas sobre a inserção da arte educação no currículo escolar, explicitado no primeiro capítulo, sobre os adolescentes, considerações apresentadas no terceiro capítulo, sobre o desenho como forma de expressão referida no segundo capítulo e as preferências de representações gráficas dos adolescentes: as Histórias em Quadrinhos e os Mangás no quarto capítulo e ainda, considerações sobre a relevância da utilização desses temas representativos em sala de aula.

1- A ARTE EDUCAÇÃO

1.1 Bases curriculares e breve história

Para se compreender a dimensão do ensino da arte no Brasil, é importante voltar ao século XVII, quando Dom João VI, em 1816, trouxe para o Brasil a Missão Artística Francesa. Em 26 de março de 1816 chega ao Rio de Janeiro um grupo de artistas franceses, liderados por Joachim Lebreton acompanhado dos pintores: Jean- Baptiste Debret, Nicolas Antoine Taunay e seu irmão, o escultor Auguste-Marie Taunay, o arquiteto Grandjean de Montigny e o gravador de medalhas Charles-Simon Pradier.

O objetivo principal da vinda destes artistas ao Brasil era de fundar a primeira Academia de Arte no Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves implantando o ensino regular de artes (plásticas – pintura, escultura e arquitetura e decorativas) e ofícios (para o incremento da manufatura) buscando superar a tradição colonial barroca nas artes e o embelezamento urbano, sobretudo, do Rio de Janeiro, sede do reinado. Pelo Decreto de 12 de agosto de 1816 foi fundada a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios e pelo Decreto de 12 de outubro de 1820 a denominação foi alterada para Academia Real de Desenho, Pintura, Escultura e Arquitetura Civil. Passado um mês, ficou designada, pelo decreto de 23 de novembro de 1820, como Academia de Artes. Em 1826 passou então à Academia Imperial de Belas Artes, “*célula mater*” do nosso ensino de arte. Segundo Barbosa:

A permanência dos velhos métodos e de uma linguagem sofisticada continuou mantendo o povo afastado, tornando a inclusão da formação do artífice junto ao artista uma espécie de concessão da elite à classe obreira, clima este que, por um processo inverso de excessiva simplificação curricular, envolveu também os cursos noturnos criados posteriormente na Academia para formação do artesão (1860), e que simplificando excessivamente e se reduziram a um mero treinamento profissional com a eliminação dos estudos preparatórios. (BARBOSA, 1999, p.30)

O desenho era a linguagem mais importante de todo o ensino da academia, na qual valorizava a cópia fiel e a utilização de padrões europeus onde a arte greco-romana ressurgia com maior ênfase. Nesta época, a arte era considerada um artigo de luxo, apreciada pela elite, que desconsiderava qualquer manifestação artística que fugisse dos padrões europeus.

O ensino do desenho na Academia era autoritário centrado na valorização do produto e na figura do professor detentor do conhecimento.

Avançando na linha temporal, com influência do movimento chamado Escola Nova, entre as décadas de 50 e 60, direcionou-se o ensino de arte na escola com ênfase na livre expressão e a valorização do processo de trabalho e da criatividade. Em suma, o fazer era tão espontâneo que se valorizava o processo sem qualquer preocupação com os resultados. Neste sentido menciona Martins:

“[...] todo processo artístico deveria “brotar” do aluno, o conteúdo dessas aulas era quase exclusivamente “*um deixa fazer*” que muito pouco acrescentava ao aluno em termos de aprendizagem de arte.” (1998,p.12)

Com a lei nº 5.692, de 1971, a Educação Artística foi criada como componente curricular, determinando que áreas de conhecimento como música, teatro, dança e artes plásticas fossem conteúdos que deveriam ser abordados em aula, tanto no 1º como no 2º graus, instituindo uma figura de docente única que dominasse estas linguagens. Segundo Lavelberg: “A LDB 5692/71 introduz a educação artística no currículo escolar do ensino fundamental e médio”. (2003, p. 115) Para que o ensino da arte fosse viabilizado, o Governo Federal, em 1973, criou os cursos de arte educação nas Universidades com currículo básico utilizado em todo o País.

Já a nova lei de diretrizes e bases da educação nacional de 20 de dezembro de 1996, estabelece no artigo 26, parágrafo 2º que: “O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos”.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, a educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: através da educação em arte, o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar trabalhos práticos quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e pelas diferentes culturas.

A arte é conhecimento e para tanto é fundamental e indispensável o seu ensino na escola. Este conhecimento foi construído pelo homem através dos tempos, sendo patrimônio cultural da humanidade e de todo ser humano. Para

Martins: “Ensinar arte significa articular três campos conceituais: a criação/produção, a percepção/análise e o conhecimento da produção artística-estética da humanidade [...]”.(1998, p.13)

Ainda na década de 1990, importantes inovações surgiram para desenvolver o modelo atual de ensino da arte nas escolas: na Espanha, Fernando Hernández defendeu o estudo da chamada cultura visual, ideia expressada em seu livro “*Catadores da Cultura Visual*” (2007), muito além das artes visuais clássicas, sendo necessário, segundo o autor , trabalhar com videoclipes, internet, histórias em quadrinhos, objetos populares e da cultura de massa, rótulos e outdoors nas salas de aula.

No Brasil, Ana Mae Barbosa formulou a metodologia da proposta triangular, onde o ensino da arte deveria abranger : o fazer artístico, a História da Arte e a leitura de obras. Esse método inovador é considerado uma "*matriz*" dos eixos de aprendizagem que dominam o ensino atualmente: a produção, a apreciação artística e a reflexão. Segundo Lavelberg:

Para Ana Mae Barbosa, o fazer artístico, a apreciação e a contextualização são ações, mesmo que elas sejam, em um primeiro momento, definidas por intermédio das disciplinas que compunham o ensino da arte: produção, crítica, história da arte e estética, conforme sua proposta triangular para o ensino da arte [...](2003, p.48)

O fazer artístico (produção prática) permite que o aluno exercite e explore diversas formas de expressão. A análise das produções (apreciação) é o caminho para estabelecer ligações com a História da Arte e o pensar sobre a história daquele objeto de estudo (reflexão) compreendendo o cenário sócio histórico do período, do artista e de sua produção.

2 - O DESENHO COMO FORMA DE REPRESENTAÇÃO

“Por desenho compreende-se, aqui, o trabalho gráfico da criança que não é resultado de uma cópia, mas da construção e da interpretação que ela faz dos objetos, num contexto sociocultural e em uma época”.

Analice Dutra Pillar

2.1- O que é desenho?

Desenho, de forma simplificada, é uma composição bidimensional, constituída por pontos, linhas e formas, onde diversas técnicas são empregadas para sofisticar a representação. O desenho pode ser representado de forma realista, estilizada ou utilizando os modelos mentais. As crianças, por exemplo, segundo Luquet:

[...] se baseiam em sua ideia ou seu conceito sobre o objeto. Os principais detalhes ou características do objeto estão contidas em um *modelo interno* ou mental, e quando solicitadas a desenhar algo é a partir desse modelo interno que as crianças desenhavam. (1913 apud COX, 2012, p. 109)

Em um conceito mais poético, o desenho é uma linguagem expressiva e uma forma de manifestação estética que está presente na história da humanidade desde o princípio, trazendo inúmeras significações que vai além do lápis e do papel. Segundo Proença:

“As primeiras expressões da arte eram muito simples. Consistiam em traços feitos nas paredes de argila nas cavernas ou das mãos em negativo. Somente muito tempo depois de dominarem a técnica da mão em negativo é que os artistas pré-históricos começaram a desenhar e pintar animais”. (2001, p. 10)

O Naturalismo era a principal característica do desenho feito na pré-história, a natureza e os animais eram os temas mais retratados.

Ainda sobre a linguagem, o desenho é um meio autônomo e abrangente de comunicação, expressão e conhecimento. Derdyk salienta que:

“O desenho enquanto linguagem, requisita uma postura global. Desenhar não é copiar formas, figuras, não é apenas proporção e escala [...] Desenhar é conhecer, é apropriar-se”. (2004, p.24)

A autora ressalta ainda que o desenhar envolve diferentes operações mentais, selecionar e relacionar estímulos, simbolizar e representar, favorecendo a formação de conceitos.

Não é apenas a arte que se apropria da linguagem do desenho, a ciência e a técnica utilizam este instrumento abrangente para expressar e comunicar conceitos e processos. O desenho tem a capacidade de se manifestar em diversas superfícies e ainda não se restringe aos materiais tradicionais, mas também, como afirma Derdyk "[...] através de sinais como um risco no muro, uma impressão digital, a impressão da mão em uma superfície mineral, a famosa pegada do homem na lua e etc." (2004, p. 20) Essas ideias a respeito do desenho, amplia a nossa percepção em relação a esta linguagem e possibilita diversificar também nossa leitura de mundo.

O desenho é considerado a base para todas as artes pictóricas, a grande maioria dos artistas, utilizam o desenho como primeiro passo em seus em suas representações, como é o caso de Van Gogh e Picasso que iniciavam os seus estudos utilizando o desenho como premissa. Cox ressalta:

"Van Gogh desenvolveu-se tarde como artista, reconheceu sua relativa falta de habilidade no desenho e buscou aprimorar sua técnica copiando obras de mestres consagrados como Daumier e Millet; seu progresso está registrado em detalhes meticulosos e entusiásticos em suas cartas ao irmão , Theo. Mesmo Picasso, que ficou conhecido por seus quadros não realistas e infantis, aprendeu primeiro a desenhar de modo convencionalmente realista". (2012, p.11)



Fig. 1

Fonte: [Http://www.vangoghgallery.com/catalog/Drawing/1260/Peasant,-Digging-Up-Potatoes.html](http://www.vangoghgallery.com/catalog/Drawing/1260/Peasant,-Digging-Up-Potatoes.html)



Fig. 2

Fonte: http://www.portalcursos.com/Desenho_II/curso/Lecc-3.htm

Iavelberg ressalta que:

O desenho é a base de muitas modalidades de produção visual: a pintura, a escultura, a fotografia, o *webdesign*, as histórias em quadrinhos, a gravura, o *design*; portanto saber sobre sua aquisição elucidada, de certa forma, as questões de aprendizagem em artes visuais. (2003, p. 84)

Para as crianças e os adolescentes, o desenho é um meio de representar sua percepção de mundo que parte de seu imaginário, buscando expressar sentimentos e desejos, criando símbolos e significados subjetivos para suas representações.

2.2 – O Desenho Infantil

Para caracterizar o desenho na adolescência, é importante compreender como se desenvolve as representações gráficas na infância. Para tanto serão usados autores como Georges-Henri Luquet e Jean Piaget como subsídio teórico para esta etapa investigativa, a fim de estabelecer bases para a compreensão do desenho na fase da adolescência.

O desenho é para a criança um meio significativo e prazeroso de se expressar e de representar, ele permeia dois mundos, o real e o imaginário.

Para a criança nem sempre o importante é atribuir significados aos seus rabiscos, pois quando descobre as propriedades das representações os explora e diverte-se com as novas descobertas, quando rabisca está desenvolvendo sua criatividade e ampliando sua capacidade de expressar-se. Com o passar do tempo, esses rabiscos e desenhos passam a ser feitos intencionalmente e com maior domínio do traçado, a criança começa a usar o desenho para comunicar: pensamentos, desejos, emoções, exteriorizar sentimentos e brincar com a realidade, seu desenho ganha simbologia e significação potencializando sua capacidade de criar. O primeiro desenho simbólico, em sua maioria, é o da figura humana.

Através do desenho as crianças brincam, experimentam ideias, emoções e pensamentos, representam o mundo a partir das relações que estabelecem com o outro e com o meio em que vivem. Segundo Derdick:

A criança enquanto desenha, canta, dança, conta histórias, teatraliza, imagina, ou até silencia... O ato de desenhar impulsiona outras manifestações, que acontecem juntas, numa unidade indissolúvel, possibilitando uma grande caminhada pelo quintal do imaginário. (2004, p. 19)

As etapas e os estágios do desenho infantil, definidos por alguns estudiosos nos ajudam a compreender e observar o desenvolvimento da criança, embora, estas etapas ou estágios não devem ser limitados ou fixados em faixas etárias restritas, já que a transição das etapas ou estágios, muitas vezes não são bem definidas, além de não ocorrerem na mesma fase e da mesma maneira para todas as crianças.

2.3 – Etapas Evolutivas do Desenho Infantil segundo Piaget e Luquet

Em fins do século passado, o interesse pelo desenho infantil surge a princípio, como resultado de estudos da psicologia experimental, mas com a diversidade de experimentações relacionada ao tema, várias áreas do conhecimento humano como: a psicologia, a pedagogia a sociologia e a estética beneficiaram-se com esses estudos. Segundo Derdick:

Existem mil teorias e interpretações a respeito da produção gráfica infantil assim como vários enfoques possíveis quando ela é analisada, seja pela análise da linguagem gráfica tomada em seu aspecto puramente formal ou simbólico, seja pela utilização do desenho na aplicação de testes de inteligência ou até mesmo pela capacidade de o desenho demonstrar o desenvolvimento mental da criança. (2004, p.48):

As fases do desenho infantil são adotadas para fins de estudo, associada ao sistema gráfico infantil e a evolução psicomotora que são paralelas na criança e levam em consideração o fato de que elas estão sempre em perene mutação. Segundo Stern: “tudo que diz respeito à criança (suas experiências, sentimentos, crescimento...) atua sobre essa evolução dos signos das linguagens plástica”. (1967 apud MEREDIEU, 2006, p. 18) Desenhar ao acaso não se trata de um gesto mecânico, cada movimento tem um significado simbólico e etapas que são classificadas de acordo com a evolução destes traços e de acordo com a idade da criança. Desenhar para a criança é muito significativo e prazeroso repleto de expressão e de representação e que transita entre o real e o imaginário. Mèredieu (2006, p.14) afirma que:

“A criança utiliza um verdadeiro repertório de signos gráficos – sol, boneco, casa, navio -, signos emblemáticos cujo número aparece idêntico através de todas as produções infantis, a despeito das variações próprias da idade”.

Este estudo mencionará os pesquisadores Jean Piaget e Geoges Henri Luquet para a fundamentação da teoria a cerca das Fases do Desenho Infantil. Jean Piaget (1896-1980) psicólogo e filósofo suíço, conhecido pelo seu trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil, passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com crianças e estudando o seu processo de raciocínio. Os seus estudos tiveram um grande impacto sobre os campos da Psicologia e Pedagogia. Segundo Bessa:

Piaget chegou à conclusão de que aprendemos a partir da ação dos sujeitos sobre os objetos, em que o sujeito é sempre aquele que busca o conhecimento; o objeto é aquilo que se deseja conhecer e a ação exercida pelo sujeito sobre o objeto é sempre uma interação. (2006, p.44)

Então desenhar é uma atividade realizada com o objeto, a criança desenha o que suas estruturas mentais possibilitem que ela represente. Piaget

define as fases de desenvolvimento do desenho infantil como sendo: Garatuja (desordenada e ordenada), pré esquematismo, esquematismo, realismo e pseudo naturalismo.

Garatuja: Faz parte da fase *sensório motora*¹ (0 a 2 anos) e parte da fase *pré-operatória*² (2 a 7 anos). A criança demonstra extremo prazer em desenhar nesta fase. A figura humana é inexistente ou pode aparecer de maneira imaginária. A cor tem um papel secundário, surge o interesse pelo contraste, mas não há intenção *consciente*³. A fase da garatuja pode ser dividida em outras duas partes:

**Desordenada:* Os movimentos são amplos e desordenados, nesta etapa a criança está fazendo um exercício em desenhar.



Fig. 3

Fonte: <http://www.prof2000.pt/users/hjco/viseuweb/gravasco/sentir.htm>

**Ordenada:* movimentos predominantemente circulares e longitudinais, *coordenação viso-motora*⁴, a figura humana pode ser representada de maneira imaginária, exploração do traçado, interessa-se pelas formas.

¹ Segundo Piaget: *Sensório- Motora*: fase de desenvolvimento descrita por Piaget onde, a partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. (apud Lopes, 1996, p. 9 a 15)

² Segundo Piaget: *Pré- Operatória*: Também chamado de estágio da Inteligência simbólica, caracteriza-se, principalmente pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório-motor). A criança deste estágio: possui percepção global sem discriminar detalhes. Exemplos: Mostram-se para a criança, duas bolinhas de massa iguais e dá-se a uma delas a forma de salsicha. A criança nega que a quantidade de massa continue igual, pois as formas são diferentes. Não relaciona as situações. (apud Lopes, 1996, p. 9 a 15)

³ *Consciente* neste sentido significa que as cores são utilizadas sem qualquer preocupação técnica.

⁴ *Viso Motora*: maior coordenação nos movimentos, conscientização de seu corpo e das posturas.

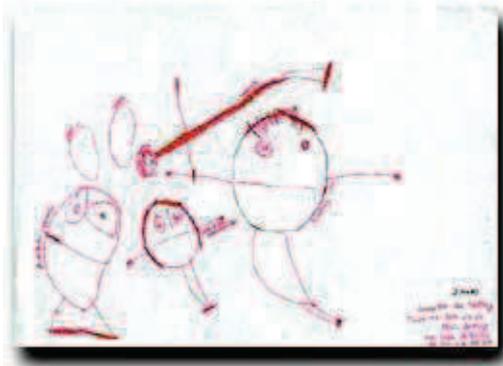


Fig. 4

fonte: <http://www.prof2000.pt/users/hjco/viseuweb/gravasco/sentir.htm>

Nesta fase, a sensório motora (0 a 2 anos) e parte da fase pré-operatória (2 a 7 anos), a expressão é um jogo simbólico de "representar sozinho"⁵, o símbolo já existe, as formas são muitas vezes irreconhecíveis, mas no imaginário aparecem sol, lua, casa entre outros. Ainda dentro do estágio pré-operatório, o autor sugere outra fase no desenvolvimento do desenho, o **pré-esquematismo**, aqui aparece a descoberta da relação entre desenho, realidade e o pensamento, a figura humana é representada segundo aos seus próprios conceitos, em relação às cores, também são expressas com base nos conceitos emocionais, ou seja, reconhecendo seus próprios sentimentos.

No estágio das *Operações Concretas*⁶ que vai dos 7 aos 10 anos, surge o **esquematismo**, aqui aparecem esquemas representativos (casa, árvore e sol no canto superior direito do suporte), surgem os primeiros conceitos definidos de espaço e da figura humana, mas neste contexto há desvios de esquema como exageros e omissões, por exemplo, omitir membros do corpo ou exagerar suas partes, a cor também pode sofrer desvios de representação, por exemplo, pintar o sol de verde e as árvores de azul, esses desvios são

⁵ *Representar sozinho*: Inicialmente, a criança fala e desenha sozinho porque o seu pensamento ainda não está organizado, só com o decorrer deste período é que o começa a organiza-lo, associando os acontecimentos com a linguagem na sua ação.

⁶ Segundo Piaget: *Operações Concretas*: A criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, já possui a capacidade de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada (reversibilidade). Exemplos: despeja-se a água de dois copos em outros, de formatos diferentes, para que a criança diga se as quantidades continuam iguais. A resposta é afirmativa uma vez que a criança já diferencia aspectos e é capaz de "refazer" a ação. (apud Lopes, 1996, p. 9 a 15)

representados utilizando as emoções. Na fase final das operações concretas acontece o **realismo**, onde surgem às formas geométricas, maior rigidez e formalismo nas representações, acentuação das roupas diferenciando o sexo, no espaço, é descoberto o plano e a superposição, em relação a cor, o padrão é o mesmo do esquematismo.

O **pseudo naturalismo** é uma característica que faz parte do estágio de desenvolvimento das *Operações Abstratas*⁷ (10 anos+), marca o fim da arte espontânea, inicia a investigação sobre sua própria personalidade, apresenta profundidade na representação pictórica e a preocupação com experiências emocionais. Na figura humana as características sexuais são um tanto exageradas, com a presença das articulações e noções de proporção. Maior conscientização no uso da cor. Tendência à abstração. Para concluir Piaget e Inhelder descrevem a utilização das fases do desenho infantil para testes de desenvolvimento intelectual, citando:

“Vê-se, assim, que a evolução do desenho é solidária com toda a estruturação do espaço, conforme os diferentes estádios desse desenvolvimento. Não é, muito, para admirar que o desenho da criança tenha podido servir de teste de desenvolvimento intelectual”. (1994, p.59)

Outro estudioso do desenho infantil foi Georges-Henri Luquet (1876-1965), professor francês, que através dos desenhos de seus filhos estudou a evolução do desenho infantil. O maior mérito de seu trabalho foi abordar o desenvolvimento do desenho sem qualquer base teórica previamente definida e sem qualquer modelo de desenvolvimento cognitivo. Piaget descreve o trabalho de Luquet: “Nos seus célebres estudos sobre o desenho infantil, Luquet propôs *estádios*⁸ e interpretações que continuam válidos até hoje [...] (1994, p.56). Luquet dividiu em estágios sua pesquisa. Cada estágio é caracterizado por uma espécie de realismo. Segundo o autor, a criança ao

⁷ Segundo Piaget: *Operações Abstratas ou Operação formal*: A representação agora permite a abstração total. A criança não se limita mais a representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente buscando soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade. As estruturas cognitivas da criança alcançam seu nível mais elevado de desenvolvimento e tornam-se aptas a aplicar o raciocínio lógico a todas as classes de problemas. Exemplos: Se lhe pedem para analisar um provérbio como "de grão em grão, a galinha enche o papo", a criança trabalha com a lógica da idéia (metáfora) e não com a imagem de uma galinha comendo grãos. (apud Lopes, 1996, p. 9 a 15)

⁸ *Estádios*: substituindo a palavra francesa pelo equivalente em português seria *estágios*.

desenhar um tema ou objeto inspira-se não no modelo do objeto e sim numa imagem subjetiva ou mental. Assim o desenho é uma forma de representação mental que a criança tem do objeto, não necessitando da presença física deste objeto.

Luquet ressalta que para um adulto o objeto deve ser representado fielmente a sua aparência, já para as crianças, o desenho pode simplesmente ser parecido com o objeto e conter todos os elementos reais do objeto, mesmo que invisíveis aos outros. Ainda para o autor, a criança estabelece um significado para o desenho que produz e a partir daí, sempre que desenhar a mesma forma o significado será sempre o estabelecido anteriormente, a criança sempre busca uma intenção realista para o desenho, mas este realismo pode ser disfarçado pela imperfeição da representação.

No geral, quando a criança busca o realismo no desenho não se preocupa em representar fielmente o objeto. A consciência de ter buscado o realismo é o suficiente para que considere que o encontrou. Luquet classificou as fases do desenho infantil em quatro níveis de desenvolvimento:

Realismo Fortuito: em torno de 2 anos, neste estágio a criança abandona os rabiscos e começa a dar sentido a suas representações, traça signos e descobre semelhança entre o objeto e o traçado;

Realismo Fracassado: entre 3 a 4 anos, a criança passa a reproduzir as formas;

Realismo Intelectual: em torno de 4 até 10 anos, neste estágio a criança desenha o que sabe do objeto e não aquilo que vê, criando planos, transparências e misturando ângulos;

Realismo Visual: este estágio acontece por volta dos 12 anos, aqui surge à noção de perspectiva. É neste estágio que Luquet estabelece o fim do desenho infantil, considerando: “[...] surge um empobrecimento, um enxugamento progressivo do grafismo, que perde seu humor e tende a juntar-se a produções adultas”. (apud Mèredieu, 2006, p.22)

Os estudiosos do desenho infantil apresentados neste estudo, mencionam certo desinteresse pela linguagem do desenho por parte dos adolescentes, Moreira afirma que: “Se toda criança desenha. A maioria destas crianças quando cresce diz: “*Eu não sei desenhar...*” e também não cria mais histórias, endurece seu corpo e não canta mais.”(1997, p.50) Estas conclusões

são feitas de uma maneira abrangente, com base em pesquisas e experimentações.

As fases descritas pelos autores são estágios relativos, e como já mencionado, não poderão ser usados de forma rígida para marcar as etapas, sendo que cada indivíduo desenvolve-se cognitivamente e intelectualmente conforme a maturação biológica e sua inserção no meio em que vive.

3 – OS ADOLESCENTES

Para compreender de maneira mais ampla o tema desta pesquisa, será apresentada neste capítulo, um breve significado do termo *adolescente*, a semântica da palavra e quais as faixas etárias que delimitam esta fase.

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente, lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Artigo 2º: “Considera-se criança, para os efeitos desta lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos e adolescentes entre doze e dezoito anos de idade”. Já a Organização Mundial de Saúde define a adolescência que compreende o período entre 10 e 19 anos de idade.

Existem muitas definições para caracterizar a adolescência. Algumas definições se apropriam de conceitos provenientes de várias áreas do conhecimento humano, como: a psicologia, a educação, a filosofia e a medicina. Há ainda outras definições que utilizam faixas etárias como é o caso da Organização Mundial da Saúde.

Em um sentido mais simplificado, a adolescência é a fase que compreende um espaço de tempo entre a fase infantil do indivíduo e a fase adulta. Caracteriza-se por diversas transformações que podem ser físicas, mentais e sociais. Marca também uma fase de distanciamento, onde ser criança não é mais possível e ser adulto ainda é uma incógnita. As transformações mentais são tão enfáticas quanto às físicas e as sociais, é uma fase em que transparece capacidades e competências. Segundo De Paula e Mendonça: “Apresenta-se pela capacidade de domínio de categorias abstratas com a dimensão temporal tomando espaço, possibilitando uma mais abrangente análise de sua autonomia e de sua dependência”. (2009, p.150)

A palavra *adolescência* tem sua origem etimológica no Latim “ad” (para) + “olescere” (crescer); sendo que o termo *adolescência* teria o significado de strictu sensu ou *crescer para*. Pensar na origem da palavra nos leva à ideia de desenvolvimento, crescimento, disposição para mudanças.

Esta fase se caracteriza também, pelo desejo de autonomia, levando o indivíduo a procurar resolver problemas de forma argumentativa, surge o entendimento do significado de abstração, neste sentido menciona Piaget:

A representação agora permite a abstração total. A criança não se limita mais a representação imediata nem somente as relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente, buscando a partir da hipótese e não apenas pela observação da realidade. (1978 apud Bessa, 2006, p.47).

Nessa fase a criança aplica o raciocínio lógico no problema, com atuação autônoma e a capacidade de agir tanto independentemente mentalmente quanto fisicamente.

As alterações do plano fisiológico influenciam diretamente o plano psíquico, trazem uma série de sentimentos conflitantes, levando o adolescente a questionar sua vida, sua origem, seus valores e seu destino.

Além das transformações físicas, a adolescência é marcada por grandes transformações sociais, onde os relacionamentos são estabelecidos com outros jovens da mesma faixa etária onde o principal fator é a aprendizagem de como se comportar de maneira sociavelmente responsável. Para Cole e Cole:

Uma análise de informações de 175 sociedades espalhadas pelo mundo revelou que um estágio social correspondente à adolescência é bastante comum, se não universal. [...] Onde quer que ela seja encontrada, a adolescência é um período em que as relações sociais estão em um processo de reestruturação. As mudanças nas responsabilidades e nos papéis sociais ocorrem nessa época naturalmente dão origem a incertezas e rupturas psicológicas [...]. (2003, p. 621)

Segundo a pediatra e psicanalista francesa Françoise Dolto (1908-1988), autora de vários livros sobre a psicologia de crianças e adolescentes, os seres humanos, em relação ao próprio corpo, têm dois tipos de imagem: a *real* e a *simbólica*. A *real* seria referente às características físicas, já a *simbólica*, seria uma soma de sentimentos, desejos e emoções provenientes do imaginário e sentido que damos as nossas experiências. Na adolescência, essas duas percepções sofrem uma série de abalos. (2008, p. 9 a 36)

A puberdade, que são uma série de transformações ligadas à maturação sexual, que acontece na adolescência, permite que a imagem real se modifique, o corpo passa a crescer de forma acentuada e visualmente perceptível, gerando certo conflito e problemas de aceitação, levando o adolescente a rejeitar a sua própria imagem. Isso acontece, pois, a imagem simbólica que ele tem do corpo ainda é carregada de infantilidade, que entram

em contradição com os desejos e a sexualidade recém-descoberta. Neste caso considera-se que o psiquismo do jovem tivesse dificuldade para acompanhar tantas mudanças.

Segundo Vergueiro e Rama:

"Os estudantes dessa fase se caracterizam pela mudança de personalidade, devido à passagem da adolescência para a idade adulta. Passam a ser mais críticos e questionadores em relação ao que recebem em sala de aula, não submetendo-se passivamente a qualquer material que lhes é fornecido. Tendem também a ter uma desconfiança natural (e saudável) em relação aos meios, demandando um tipo de material que desafie sua inteligência [...] Nas produções próprias buscam reproduzir personagens próximos da realidade, com articulações, movimentos e detalhes de roupas que acompanham o que veem ao seu redor". (2004, p. 23 e 24)

A adolescência compreende um período de grandes transformações físicas e psicológicas do indivíduo. Essas transformações surgem do fato de que ser criança não é mais possível e nem desejável e ser adulto é um fato iminente que requer ajustes e adaptações ao meio e a novas formas de agir e pensar.

4- QUADRINHOS E MANGÁS

Santos em seu livro “Educação e Histórias em Quadrinhos: Olhares da Baixada Santista”, afirma que possivelmente é através dos Mangás e das Histórias em Quadrinhos (HQ) que os adolescentes podem estar redescobrimdo o desenho como forma de representação: “Surgem os “*especialistas*”. “Os Jovens que desenharam manifestam sua vontade de fazer capas, charges, caricaturas e cartuns”. (2007, p. 24)

Nas últimas décadas temos assistido a evolução de um novo fenômeno cultural de massa, oriundos do Japão, os mangás e animes – quadrinhos e desenhos animados japoneses – que são representações que servem de inspiração para adolescentes e jovens buscarem uma nova forma de criar desenhos explorando a expressividade da linha, contraste de luz e sombras, enquadramento detalhado, permitindo que a abstração da realidade flua sem preocupação com o retratar fotograficamente. Segundo Vergueiro e Ramos:

“Os últimos anos tem pautado a presença das histórias em quadrinhos na escola, tanto como atividade de leitura tanto em práticas usadas em sala de aula. Dos parâmetros curriculares (PCNs) ao Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), houve uma gradativa inserção do tema na área educacional brasileira”. (2009, p.4)

Os HQs e os Mangás podem ser encontrados em revistas especializadas, na internet e em desenhos animados na TV, eles têm baixo custo em sua aquisição e produção, a arte e o texto são dinâmicos e contribuem para tornar o gênero um fenômeno das massas.

4.1-O Que são as Histórias em Quadrinhos

Segundo Parramón e Blasco, História em Quadrinhos:

“[...] é uma narração gráfica, visualizada mediante série de quadros desenhados, a partir de um roteiro previamente escrito em que existe um personagem central em volta do qual gira o argumento”. (1974, p. 28)

Consideramos, para análise, os quadrinhos como fenômeno recente, produto cultural da modernidade, embora a narrativa em quadros possa ter

origem na pré-história, com os desenhos gravados nas paredes de cavernas. Seus precursores foram artistas que experimentaram várias técnicas juntando linguagem verbal e linguagem não verbal. Temos exemplos de narrativa figurada em igrejas nas representações da Via Sacra. Segundo Goyda:

“Na Europa, no século passado, artistas como o suíço Rodolphe Töpffer, o alemão Wilhelm Busch e o francês Christophe popularizaram a narrativa em imagens, renunciando uma nova forma de comunicação visual. Embora muitas vezes essas imagens fossem cercadas, formando quadrinhos, o texto sempre ficava fora da ação desenhada. O pontapé inicial fora dado. Mas estávamos ainda na pré-história dos quadrinhos”. (1990, p.9)

O aspecto fictício das HQs e sua linguagem simples podem estar se tornando um campo amplo e fértil para a criação dos mais diversos, fantasiosos e criativos personagens e enredos.



Fig. 5

Fonte: Acervo particular



Fig. 6

Fonte: Acervo particular



Fig. 7

Fonte: Acervo particular

4.2 - Uma breve história das HQs no Brasil

Os quadrinhos no Brasil têm uma longa história, que começa no século XIX. Sua origem é incerta e segundo menciona Carvalho:

“Em minhas palestras para professores de todo o país, costumo dizer que quem não sabe quando surgiram as histórias em quadrinhos pode se considerar um *expert* no assunto. Isso porque ninguém pode afirmar ao certo, quando elas surgiram: definir quando foi feita a primeira HQ é uma tarefa difícil e subjetiva”. (2006, p. 23)

Considera-se, então, que a primeira HQ no Brasil foi criada por Ângelo Agostini, que iniciou a inserção dos quadrinhos em jornal, promovendo assim a criação de uma tradição que repercute até a atualidade. Os personagens destas primeiras narrativas foram Zé Caipora e Nhô-Quin.

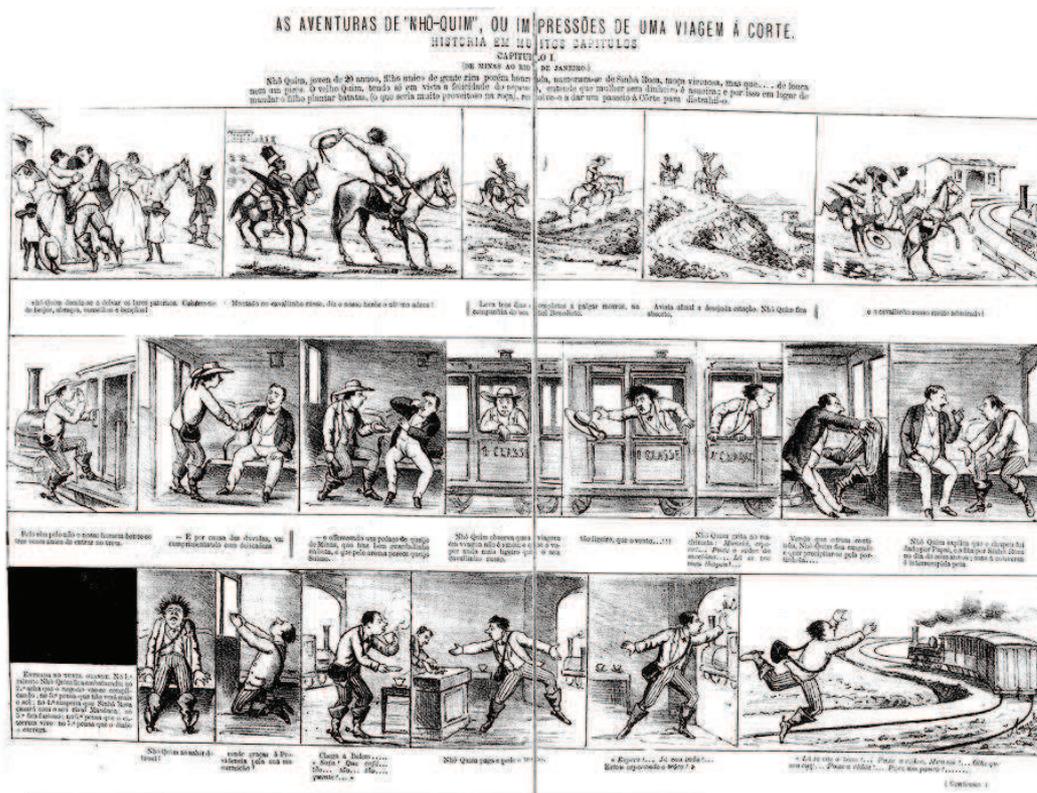


Fig. 8

Fonte: <http://nanquim.com.br/2013/historia-do-humor-grafico/>

Segundo Goida: “Embora a tradição da narrativa figurada existisse no país desde o final do século passado, quadrinhos mesmo só foram surgir em 1905 com a publicação da revista infantil *O Tico-Tico*”. (1990, p. 13) Com a publicação desta revista, formou-se uma geração de quadrinhistas, os principais são: Alfredo e Osvaldo Storni, Max Yantok, Luís Sá e J. Carlos.

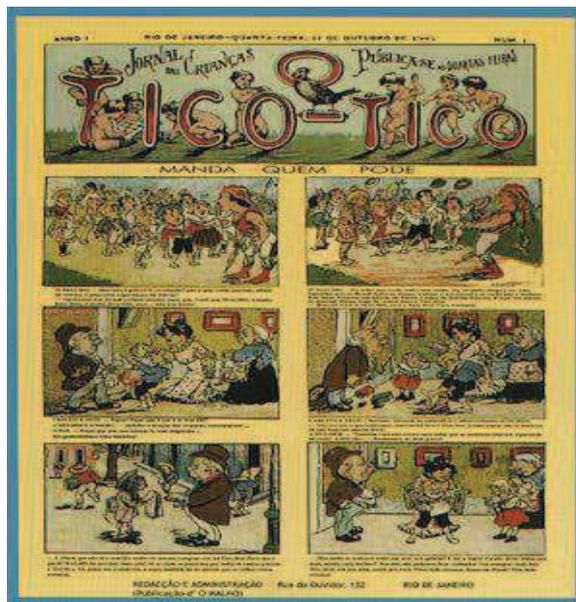


Fig. 9

Fonte: http://www.brasilcultura.com.br/wp-content/uploads/2011/06/tico_tico_la_ca_3.jpg

Em 1934, Adolf Aizen, depois de uma visita aos Estados Unidos, criou uma espécie de tabloide, o *Suplemento Juvenil*⁹, onde os heróis americanos foram apresentados ao público brasileiro. *Buck Rogers*, *Agente Secreto X-9*, *Flash Gordon* e *Jim das Selvas*. Nos anos seguintes, Aizen trouxe outros personagens como: *Mandrake*, *Brucutu*, *Príncipe Valente*, *Tarzan*, *Brinck Bradford*, *Pinduca*, *Rei da Polícia Montada* e até mesmo histórias inéditas de Walt Disney, que começava a chamar a atenção pelo perfeccionismo em cinema de animação.

⁹ O *Suplemento Juvenil* – inicialmente denominado *Suplemento Infantil*, - foi uma proposta inovadora de publicação de HQs no Brasil. Sendo lançado inicialmente como um tabloide semanal, apêndice do jornal diário *A Nação*, devido ao sucesso quase que imediato, a partir da edição de número 14, começou a ser publicado de forma independente, logo passando a ter duas – e depois três - edições semanais.

Em 1939 foi lançada por Roberto Marinho a revista O Gibi¹⁰, nome que se tornaria sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil. No ano de 1942 surgiu o Amigo da Onça, célebre personagem que aparecia na revista jornalística O Cruzeiro. Já em 1952, a Editora Abril adotou o *formatinho*¹¹, formato que gradualmente se tornou padrão em publicações brasileiras de HQs.

Ainda nos anos 1950 surgiram também os primeiros trabalhos independentes de Carlos Zéfiro, autor dos Catecismos que são quadrinhos eróticos. Segundo Carvalho:

“Os tais Catecismos nada mais eram que pequenas revistas em quadrinhos eróticas, a maioria do traço era bastante grosseiro, mas que marcaram a juventude de muitas gerações naquela época e nas seguintes”. (2006, p. 28)

Em fins de 1959 e início da década de 1960, Mauricio de Souza criou seus primeiros personagens *Bidu e Franjinha* em 1959, *Cebolinha e Piteco* (1962) e *Cascão* em (1963). A *Mônica* foi criada em 1964, mas foi apenas em 1970 que ganhou uma revista exclusiva. Avançando na linha histórica das produções de HQs no Brasil, a década de 1980 foi marcada como referência as HQs de Angeli, Laerte Glauco e outros, além de revistas como *O Circo*, *Chiclete com Banana*, *Udigrudi*, *Porrada*, *Nocalte*, *Tralha* e *Anima*. O trabalho destes artistas contribuíram para estabelecer os quadrinhos underground¹² no Brasil.

A Editora EDREL, fundada por Minami Keizi em 1967, tornou-se pioneira no estilo mangá no país, em um momento que o mangá enquanto estilo ainda não era amplamente conhecido, artistas como o próprio Keizi e Claudio Seto desenhavam as sequências seguindo padrões americanos.

As HQs no Brasil ganhou impulso com a realização da 1º e 2º Bienais de Quadrinhos do Rio de Janeiro em 1991 e 1993, e a 3º em 1997, em Belo Horizonte. Os eventos aconteciam em diversas partes da cidade e em cada versão contou com público de algumas dezenas de milhares de pessoas, com a presença de inúmeros quadrinistas internacionais e praticamente todos os grandes nomes nacionais.

¹⁰ A palavra *Gibi* significa “o moleque”.

¹¹ *Formatinho*: geralmente 13 x 21 cm, diferente do formato americano que era de 20 x 26 cm.

¹² Underground: segundo o dicionário Michaelis, significa subterrâneo, vanguarda cultural, contracultura.

Era promovido: exposições cenografadas, debates, filmes, cursos, RPG e todos os tipos de atividades. Rogério de Campos comenta a primeira bial de quadrinhos em um texto para o Jornal A Folha de São Paulo, onde diz: “Em participação internacional este é o maior evento do gênero”. (1991, p.5)

Portanto os quadrinhos no Brasil tiveram uma trajetória de desenvolvimento e consolidação e hoje é considerado um meio de comunicação de grande abrangência entre os jovens que leva a contribuir para o aprimoramento cultural e moral dos desses jovens.

4.3 - Mangá - Significado e origem

Com a união de dois ideogramas, *man* (humor) e *ga* (imagem, desenho) surgiu a palavra *mangá*, que é usada para definir qualquer história em quadrinhos no Japão, em outros países o mangá representa um estilo de desenho que apresenta diferentes signos e ideogramas. (Batistella, 2009, p. 35)

Segundo a autora, a origem do mangá é chinesa e não japonesa como muitos acreditam, pois, entre os séculos II e V a. C, a cultura chinesa contribuiu para fortalecer e consolidar o Japão como nação. Rakuten Kitazawa (1976 – 1955) é considerado o primeiro *mangaká*¹³ e o criador dos quadrinhos seriados com personagens regulares bem como, o grande incentivador da adoção da palavra *mangá* para definir este tipo de arte seriada. Este reconhecimento se deu a partir do título recebido por Kitazawa, segundo Sato apud Batistella:

Título recebido com a publicação de Togosaky to Mokube Kenbutsu, comédia de erros sobre dois camponeses que se deparam com as novidades e o estilo de vida da cidade grande, publicada em 1902, na revista Jiji Mangá (2009, p.41)

Entre 1814 e 1849, Hokusai produziu um conjunto de obras em 15 volumes retratando cenas do dia-a-dia que o rodeava, deformando o desenho salientando seus traços marcantes. Estas caricaturas de época receberam o nome de HOKUSAI MANGÁ e representam os primeiros passos das charges e das histórias em quadrinhos no Japão. (Sato, 1993)

¹³ Mangaká: artista/desenhista de quadrinhos japonês.



Fig. 10

Fonte: <https://whatismanga.wordpress.com/2013/05/20/12-are-yon-koma-manga-comic-strips/>

Os mangás são divididos em *gêneros*¹⁴, os quais são inúmeros e de difícil distinção, pois, em apenas uma narrativa podem aparecer diversos gêneros representados. Cada gênero busca atingir um grupo de leitores específicos, por exemplo, o *shōnen*¹⁵ é voltado para o público masculino e são histórias de ação com cenas de violência, aparecem também nas histórias, a amizade e a ação. Os *Shōjo*¹⁶ são histórias de amor com tendência ao formato de contos de fadas. Além desses existem muitos outros gêneros, inclusive os mangás eróticos e pornográficos.

Para se falar em mangá no Japão e no mundo é necessário fazer referência a Osamu Tezuka (1926-1989). Em reconhecimento ao seu trabalho Tezuka é considerado “O Deus do MANGÁ”, foi através dele que as características do mangá se tornaram uma marca registrada dos quadrinhos

¹⁴ Gênero segundo o dicionário Machaelis para o sentido mencionado no texto: variedade.

¹⁵ Shōnen: garoto jovem, adolescente em japonês.

¹⁶ Shōjo: garota jovem em japonês.

japoneses, diferenciando-os das produções de outros países. Osamu Tezuka é o criador do estilo de desenho que retrata as pessoas com olhos grandes e brilhantes. Influenciado pela obra de Walt Disney e pelo cinema europeu, na década de 40, ele adaptava para a linguagem dos quadrinhos técnicas de cinema como “close-ups”, “long-shots” e “slow-motion”, revolucionando a narrativa dos mangás e fazendo com que os leitores se envolvessem mais com as histórias adaptava.

As dificuldades da guerra e as duras condições de vida da fase de reconstrução deram a Tezuka uma visão humanista e universalista, visão está que influenciou constantemente suas criações[...]. Adaptando seu estilo dos quadrinhos para o desenho animado, [...]. O estilo cativante, ágil e envolvente de Osamu Tezuka influenciou várias gerações de desenhistas japoneses e fez com que a expressão MANGÁ se tornasse sinônimo desse estilo. (Luyten, 2014)

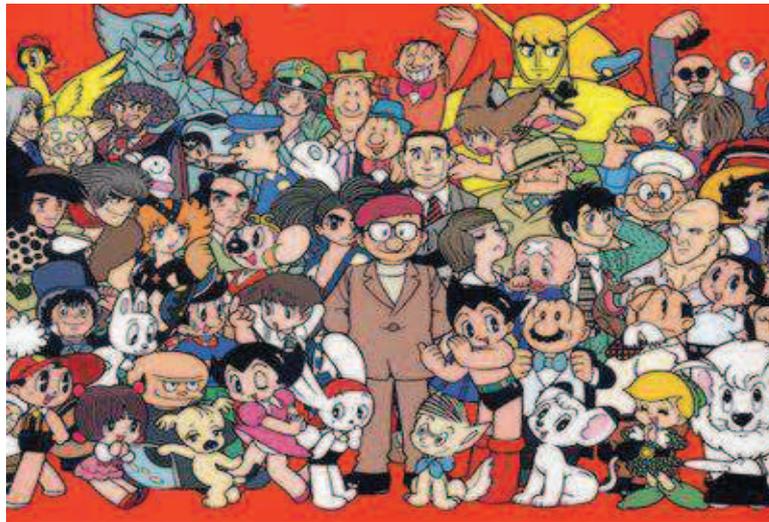


Fig. 11

Fonte:<http://www.japaoemfoco.com/tezuka-osamu-o-pai-do-manga-moderno/>

Portanto, os mangás são histórias em quadrinhos e desenhos animados feitos no estilo e na linguagem desenvolvida pelos japoneses, efeito de um processo histórico e cultural iniciado há quase dois séculos. Atualmente o Japão é o maior produtor e consumidor de quadrinhos e desenhos animados no mundo, gerando uma atividade multibilionária na área de comunicações além de lucros decorrentes de licenciamento de uma infinidade de produtos como brinquedos e videogames e influenciando autores em vários países. (SATO,1993)

4.4 – As HQs e Mangás nas aulas de arte

Desde 2006, as HQs foram incluídas na lista do PNBE e assim distribuídas para as escolas de ensino fundamental e médio. O PNBE é executado pelo FNDE em parceria com a Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação, como instrumento de aprendizagem. Segundo Vergueiro e Ramos:

A presença dos quadrinhos no ambiente escolar – incentivada pelo governo federal - tem gerado novos desafios aos professores e trazido à tona uma aliada necessidade de se compreender melhor a linguagem, seus recursos e obras. (2009, p. 7).

As HQs possuem potencialidade pedagógica abrangente e pode dar suporte a novas modalidades educativas e ser aproveitadas em sala de aula em diversas disciplinas, o que as transforma em uma ferramenta pedagógica transdisciplinar.

Para Vergueiro e Rama, a utilização dos quadrinhos em sala de aula não possui limites para seu bom aproveitamento, eles podem ser utilizados para introduzir um tema que posteriormente poderá ser desenvolvido, para gerar uma discussão, ou para *ilustrar uma ideia*, esta ação de utilizar as HQs e sala de aula requer por parte do professor planejamento e desenvolvimento de atividades em qualquer disciplina, estabelecendo a estratégia mais adequada as suas *necessidades e as características dos alunos* como faixa etária e capacidade de compreensão destes alunos. (2004 p. 21)

Os elementos que favorecem a utilização de quadrinhos como método de aprendizado são: o processo de leitura, a associação de palavras e imagens e a construção da linguagem do desenho utilizando os elementos básicos das artes visuais, o ponto, a linha, figuras geométricas, perspectiva entre outros.

Segundo Barbosa:

Todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidas nas páginas de uma história em quadrinhos. Assim para o educador, as HQs podem vir a ser uma poderosa ferramenta pedagógica capaz de explicar aos alunos, de forma divertida e prazerosa, a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição. (2014, p.82)

As HQs e os Mangás podem ser utilizados em sala de aula como meio de incentivo e desenvolvimento da criatividade possibilitando o estudo e a compreensão de técnicas artísticas e demonstrando a aplicabilidade dos elementos básicos das artes plásticas e ainda, agregando conhecimentos gerados em outras disciplinas, promovendo assim a articulação com outras áreas do conhecimento humano. Para Lavelberg:

A articulação é possível porque o processo de conhecimento pode envolver determinados assuntos, fatos, conceitos ou determinadas técnicas e questões que englobam conteúdos de mais de uma disciplina. (2003, p. 68)

Na disciplina de artes visuais, podemos planejar atividades com múltiplas associações, com técnicas e suportes variados e agregando temas abordados em outras disciplinas como geografia, história, português entre outras.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de pesquisa surgiu da necessidade de conhecer, primeiramente, a história das HQs e dos Mangás, bem como as formas de aplicar estes temas nas aulas de arte, pois, percebeu-se o imperativo deste estudo mais aprofundado, quando assumiu-se as turmas de 8º ano do Ensino Fundamental II e o 1º ano do Ensino Médio do Colégio Franciscano Cristo Rei de Marau, no estado do Rio Grande do Sul e constatou-se que os alunos (adolescentes) tinham uma preferência bastante significativa por representar através do desenho essas manifestações artísticas populares e de fácil construção gráfica .

Em um primeiro momento, buscou-se entender as exigências do ensino da arte hoje, fazendo um breve estudo sobre a história do Ensino das Artes Visuais no Brasil, apropriando-se das teorias de dois estudiosos que, foram sendo base não só para esta pesquisa, mas, também para a disciplina de Estágio Supervisionado, Fernando Hernández e Ana Mae Barbosa.

Pesquisou-se também as definições e aplicações do desenho como forma de representação que se tornou essencial nas artes como alicerce para diversos meios de produção artística. Os exemplos utilizados nesta pesquisa, Van Gogh e Picasso foram selecionados com base nas preferências da autora.

Para buscar compreender melhor as preferências das representações pictóricas dos adolescentes, percebeu-se que muitos teóricos e estudiosos pesquisaram sobre a evolução do desenho infantil, selecionou-se dois importantes autores que discorrem sobre o assunto com embasamento científico e empírico do tema. Neste sentido, pesquisou-se então, as fases do desenho Infantil segundo Georges-Henri Luquet e Jean Piaget.

A descoberta de que as crianças representam o seu mundo através do desenho e sentem prazer enorme em fazê-lo, foi importante neste estudo, para estabelecer o histórico de que, se elas, as crianças, são atraídas por representar através do desenho porque quando estas chegam à adolescência perdem o interesse? Através do estudo das fases do desenho infantil compreendeu-se que os adolescentes perdem seu interesse pelo desenho por vários motivos, para buscar um entendimento mais abrangente sobre quais são

esses possíveis motivos, pesquisou-se sobre definições de adolescência e comportamentos típicos desta fase, considerando-se que, provavelmente, o rigor e as exigências com o qual os adolescentes se submetem, podem estar se refletindo em uma necessidade de representar através do desenho com formas realistas e como ainda não conseguem fazer um desenho hiper-realista acabam por se negar a desenhar com as desculpas de que “não sabe”.

Levando em consideração as preferências dos alunos das turmas mencionadas, percebeu-se que os adolescentes estão redescobrando o desenho através do Mangá e das HQs. Essas duas maneiras de representar, com características próprias, atraíram os adolescentes, pois, essas linguagens não possuem o rigor do desenho realista, são produções que representam uma realidade interpretada com características próprias e facilmente decifráveis.

Com base nas bibliografias pesquisadas, os Mangás e as HQs são histórias que perpassam o mundo real, onde os leitores são influenciados e também influenciadores das ideologias expostas pelos estereótipos dos personagens, que nada mais são, que reflexos do agir, do pensar, do ser e do existir do mundo real dos adolescentes proporcionando assim uma identificação entre ficção e realidade.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae. Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. 1989. Disponível em <http://www.scielo.br/>. Acesso em 11.09.2015.

BATISTELLA, Danielly. O Mangá e a leitura à revelia da escola. Passo Fundo: Ed. Méritos, 2009.

BESSA, Valéria da H. Teorias de Aprendizagem. Curitiba: Ed. Iesde , 2006.

CARVALHO, Dj. A Educação está no Gibi. Campinas: Ed. Papyrus, 2006.

COLE, Michael; COLE, Sheila R. O desenvolvimento da Criança e do Adolescente. 4ª edição. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2003.

COX, Maureen. Desenho da Criança. 4ª ed. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2012.

DE CAMPOS, Rogério. Bienal de HQ quer ser a maior do mundo: Organização da 1ª Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro diz que ela terá mais exposições. Folha de São Paulo. São Paulo, p. 5, 21 de outubro de 1991.

DE PAULA, Ercília M. A. T.; MENDONÇA, Fernando W. Psicologia do Desenvolvimento. 3ª edição. Curitiba: Ed. Iesde Brasil, 2009.

DERDYK, Edith. Formas de Pensar o Desenho. São Paulo: Ed. Scipione, 2004.

DOLTO, Françoise, NASIO, J. D. A Criança do Espelho. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 2008.

DICIONÁRIO, Eletrônico : <http://michaelis.uol.com.br/>

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

1995.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Disponível em: http://www.crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/publi/camara/estatuto_crianca_adolescente_9ed.pdf

GOYDA. Enciclopédia de Quadrinhos. Porto Alegre. Ed: L&PM, 1990.

HERNÁNDEZ, Fernando. Catadores da Cultura Visual. Porto Alegre: Ed. Mediação, 2009.

_____. Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2000.

IABELBERG, Rosa. Para Gostar de Aprender Arte: Sala de Aula e Formação de Professores. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 2003.

LDB Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em 05. 09.2015

LOPES, Joseane. Jean Piaget: A lógica próprio da criança como base de ensino. Revista Nova Escola. Ano XI, nº 95, de agosto de 1996.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá e Anime: Ícones da Cultura Pop Japonesa. Disponível em <http://fjisp.org.br>. Acesso em 12.10.2015.

MARTINS, Miriam C. et al. Didática do Ensino da Arte: Poetizar, Fruir e Conhecer Arte. São Paulo: Ed FTD, 1998.

MÈREDIEU, Florence. O Desenho Infantil. São Paulo: Ed. Cultrix, 2006.

MOREIRA, Ana A. A. O Espaço do Desenho: A Educação do Educador. 7° ed. São Paulo: Ed. Loyola, 1997.

OMS. Disponível em: http://www.unicef.org/brazil/pt/br_sowcr11web.pdf. Acesso em 05. 09.2015.

PARRAMÓN, José M^a. BLASCO, Jesús. Como Desenhar Histórias em Quadrinhos. Barcelona. Ed: Instituto Parramón, 1974.

PIAGET, Jean, INHERDER, Bärbel. A Psicologia da Criança. 13 ed. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand, 1994.

PILLAR, Analice D. Desenho e Escrita como Sistemas de Representação. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1996.

PROENÇA, Graça. História da Arte. São Paulo: Ed. Ática, 2002.

SATO, Cristiane A. O que é Mangá. 1993. Disponível em http://www.culturajaponesa.com.br/?page_id=141, acesso em 12.10.2015.

SANTOS, Clézio. Educação e Histórias em Quadrinhos: Olhares da Baixada Santista. Santos: Ed. Social Science, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. A odisséia dos quadrinhos infantis brasileiros: Parte 1: De O Tico-Tico aos quadrinhos Disney, a predominância dos personagens importados. Disponível em http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero1/artigosn1_2v2.htm. Data de acesso 27/09/2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Angela (orgs). Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula. 2º ed. São Paulo: Ed. Contexto, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo. Quadrinhos na Educação: Da rejeição à prática. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.

Imagens:

Imagem do desenho de Van Gogh disponível em: <http://www.vangoghgallery.com/catalog/Drawing/1260/Peasant,-Digging-Up-Potatoes.html>

Imagem do desenho de Picasso disponível em:

http://alegna.no.sapo.pt/Recanto_da_Alegna_Ficheiros/DESENHO.htm

Imagens de garatujas disponível em:

<http://www.prof2000.pt/users/hjco/viseuweb/gravasco/sentir.htm>