



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

REVISTA *ART&HQ* - COMO UMA OFICINA DE QUADRINHOS SE TRANSFORMOU EM UMA PUBLICAÇÃO¹

Marcelo Pires de Oliveira

Universidade de Taubaté

Robson Bastos da Silva

Universidade de Taubaté

Resumo

Este Trabalho é o resultado da análise da Oficina de Quadrinhos desenvolvida no Departamento de Comunicação Social da Universidade de Taubaté. A proposta visa discutir e analisar o conteúdo das histórias em quadrinhos e produzir um material mais crítico e com uma proposta social. Além disso, a experiência está aberta para toda a comunidade, não se restringindo apenas ao alunos de Comunicação.

Palavras-chave: Quadrinhos – Revista – Oficina

¹ Trabalho apresentado no NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Quando se fala em História em Quadrinhos (HQ), tem-se a impressão de ser apenas diversão para crianças onde as chamadas histórias “inocentes” irão divertir por apenas alguns instantes. Todavia, segundo vários estudos ligados à área, não há quadrinhos neutros, assim como não existe leitura inocente. Os quadrinhos procuram passar sua ideologia através da mensagem em alguns casos simples em outros mais complexas.

O tema de Quadrinhos foi muito comum na década de 70, quando praticamente tornou-se um modismo, sendo por este motivo publicado vários livros, como: **História em Quadrinhos** (Zilda Augusto), **Os Quadrinhos** (Antonio Cagnin), **Apocalípticos e Integrados** (Umberto Eco), **Shazam** (Álvaro de Moya), **Para Ler os Quadrinhos e A Linguagem dos Quadrinhos** (Moacy Cirne) entre outros.

Apesar de ter havido uma razoável produção envolvendo o tema nas décadas passadas, a grande maioria dos autores, observava o problema de forma fatalista ou maniqueísta. Para muitos estudiosos havia uma dominação dos Meios de Comunicação através dos aparelhos ideológicos de estado, utilizando a teoria de Louis Althusser.²

Um dos exemplos mais expressivos desse tipo de maniqueísmo foi o caso dos estudiosos Ariel Dorfman e Armand Mattelart, que analisaram no Chile durante o governo do ex-presidente Salvador Allende (1970-1973), os personagens da família Disney. Eles acreditavam que essas histórias poderiam manipular a mente das crianças chilenas de tal forma que seria utilizadas como meros robôs do capitalismo selvagem.³ Por outro lado, o estudo dos pesquisadores permitiu analisar a importância dos quadrinhos como mídia e como produto da indústria cultural que tinha um fim além de divertir e produzir lucro, também influenciar ideologicamente as pessoas. Ao apresentar a pesquisa, Dorfman e Mattelart, explicam que tinham consciência de que seriam criticados pelos que defendem o mundo Disney.⁴

² L. Althusser. **Ideologia e Aparelhos Ideológicos de Estado**. Lisboa: Presença.

³ Dorfman A. e A Mattelart. **Para ler o Pato Donald**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Atualmente muitos desses conceitos foram deixados de lado e hoje observa-se que a Indústria Cultural não é um “monstro” que quer engolir ou triturar a mente das crianças e adultos inocentes.

A proposta deste Trabalho é realizar uma leitura crítica das H.Qs. para os estudantes de comunicação ou interessados pela área, demonstrando o potencial que o meio pode desenvolver na atualidade. Apesar de haver a concorrência com a internet e com outros meios eletrônicos, os Quadrinhos continuam a dominar e a atrair pessoas de todas as formações e áreas do conhecimento. Essas pessoas descobriram a importância dos quadrinhos e já são leitores habituais. Porém, em muitos casos, falta uma visão mais crítica do meio o que deverá ser feito durante a proposta de trabalho realizada na Universidade.

O PROJETO OFICINA DE QUADRINHOS

Inicialmente pensada para ser uma oficina teórica sobre as histórias em quadrinhos e seu universo, o projeto “Oficina de HQ”, desenvolvido no departamento de Comunicação Social da Universidade de Taubaté, converteu-se em uma publicação que foi batizada de *Art&hq*.

A idéia da oficina surgiu da percepção de que os quadrinhos são uma mídia tão importantes quanto as outras, mas que ainda hoje carecem de respeito e de espaço dentro das instituições de ensino superior. Especialmente nas faculdades de Comunicação, que ainda não reconhecem este importante meio de comunicação como veículo de formação e entretenimento de uma grande parcela da sociedade, dedicando pouco ou nenhum espaço para o desenvolvimento de pesquisas e discussões a respeito das histórias em quadrinhos.

O universo de pesquisa sobre quadrinhos é ainda hoje muito restrito e as discussões abordam aspectos ideológicos, sociológicos e historiográficos, fornecendo uma variedade

⁴ Idem anterior. P. 18.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

de abordagens e possibilidades de interpretar os quadrinhos, porém ainda assim deixam de explorar as possibilidades da mídia enquanto veículo de comunicação.

Entender os quadrinhos como meio de comunicação de massa e sua manifestação enquanto arte foi o objetivo da criação desta oficina que no princípio pretendeu ser um curso sobre a trajetória, interpretação e análise das produções existentes, bem como incentivar a leitura dos livros que abordam as histórias em quadrinhos e organizar discussões sobre as reflexões que estes livros indicam.

A proposta, então, era reunir o maior número de entusiastas por quadrinhos para discutir teóricos, revistas, desenhistas, autores e heróis à luz de leituras e discussões dos autores acima citados. Na primeira reunião um grande grupo apareceu para conversar. É importante destacar que esta oficina foi oferecida como matéria eletiva ou optativa sem fazer parte do currículo de nenhum dos cursos oferecidos pela faculdade e sem gerar nota ou reprovação, também sem custo para os participantes.

Outra forma de divulgação foi um artigo escrito para um jornal local *Dinoite*, que permitiu uma divulgação mais ampla e acabou atraindo o público externo à Universidade, colaborando com a proposta de tornar este projeto também uma atividade extensionista.

Programada para ocorrer uma vez por semana, aos sábados, com duração de uma hora e meia, a oficina adotou nos primeiros encontros a forma de um curso, com aulas expositivas e a leitura de textos. Foram propostos a leitura dos capítulos do livro **Shazam** (MOYA, ^a - 1977) – “Era uma vez um menino amarelo”, que trata da história das histórias em quadrinhos modernas, para que os alunos pudessem estabelecer contato com a trajetória dos quadrinhos.

Também foi preciso estabelecer uma conceituação comum para histórias em quadrinhos, zona perigosa e apaixonante, pois até hoje muitos teóricos ainda tentam conceituar o que são quadrinhos e o que não são. Por isso adotamos uma definição simples



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

e abrangente encontrada no texto de Laonte Klava e Haron Cohen, no livro **Shazam** (MOYA, ^a - 1977), que define quadrinhos:

“Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes”(KLAVA L. & COHEN H – 1977) . Esta explicação acrescentada da existência ou não de balões nos foi suficiente para limitarmos o conceito de quadrinhos e aprofundarmos as leituras e debates.

Porém, a abordagem teórica e de leituras acabou afastando a maioria dos alunos que não desejavam ter que ler além das requisições das disciplinas obrigatórias, esvaziando a oficina, o que determinaria sua extinção enquanto proposta pedagógica de criar um espaço para a reflexão do veículo quadrinhos dentro da faculdade de comunicação.

Permaneceram apenas seis alunos, que diante do fracasso da proposta inicial e em debate com os professores sugeriram a confecção de uma história completa com a assessoria dos professores que indicariam caminhos e leituras complementares para formar a trama.

SURGE A REVISTA *ART&HQ*

A proposição de uma produção dos alunos já vinha sendo acalentada pelos professores como uma possibilidade desde a concepção da oficina, mas esperava-se um amadurecimento da turma nos aspectos teóricos e críticos para depois evoluir para a criação.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Seria um novo caminho, que poderia convergir em algum outro momento com a proposta inicial, por isso ela foi acatada, para isso outras leituras e aulas foram realizadas, mas desta vez com uma abordagem de fundo mais prático sem esquecer a base teórica, que era a todo momento citada e indicada. Esta nova conduta foi aos poucos se provando mais interessante para os alunos e mais proveitosa para os professores.

O tempo da oficina foi dividido em duas etapas: um primeiro momento no qual as histórias propostas pelos alunos eram discutidas e sugestões eram formuladas para melhorá-las, e uma segunda etapa na qual a teoria necessária para que as sugestões pudessem ser efetivadas era indicada e discutida.

Para esta etapa surgiram novos autores, entre eles Doc Comparato com seu livro **Roteiro - Arte e técnica de escrever para cinema e televisão** (1983), livro que ajudou na preparação e na condução de uma narrativa ficcional, além de fornecer definições e conceitos dos diversos gêneros ficcionais e das formas de escrever um roteiro. O primeiro contato para a preparação das histórias passou a ser as conceituações do que era um roteiro e como ele era dividido para atingir seus objetivos de entreter, informar e modificar o receptor da sua mensagem, partindo do pressuposto de que toda mensagem de comunicação, não importando o veículo tem objetivos definidos pelo emissor, que podem ou não ser atingidos, dependendo tanto do meio de propagação, quanto da capacidade de compreensão do receptor.

Neste ponto as histórias em quadrinhos são ainda mais importantes, pois atingem um público predominantemente infanto-juvenil, segundo pesquisa realizada em 1975, pela professora Zilda A. Anselmo(1975). 90% dos adolescentes entrevistados para sua pesquisa liam histórias em quadrinhos, sendo que os quadrinhos eram o terceiro maior interesse destes jovens, com a televisão em primeiro e a música, sejam discos ou fitas em segundo lugar. Este pesquisa preocupada com a recepção dos quadrinhos pelos adolescentes, apesar de defasada, é importante pois retratou o comportamento de uma geração, que ainda hoje



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

consome quadrinhos e que vêm modificando as produções do veículo que cada vez mais trabalha com temas adultos.

Outro autor bastante utilizado foi Vicente Ataíde com o livro **A Narrativa de Ficção** (1974), que serviu como base para a elaboração dos personagens e seus conflitos, gerando o conhecimento das diferenças entre os vários protagonistas de uma história de ficção.

Ao trabalharmos com os conceitos apresentados por Ataíde foi possível realizar com o grupo de alunos uma análise crítica de quadrinhos pelo aspecto da formulação das personagens, na qual pudemos elencar vários personagens e dividi-los conforme sua definição de personagens planos ou dinâmicos:

“Personagem plana ou estática são as personagens destituídas de profundidade, de vida interior, de dramaticidade, de consistência do seu eu. A vida de tais personagens não vai além das condições externas que a modelam. São superficiais quanto ao mundo que têm dentro de si. A personagem plana dá a sensação de falsidade psicológica, isto é, o que fazem soa artificial, incompleto. (...) A personagem estática parece não ter eu. Possui, quando muito, eu social.

(...)

A Personagem redonda ou dinâmica é aquela que possui profundidade, vida interior, dramaticidade, consciência do seu eu, dos conflitos e problemas internos que vive. (...) A personagem redonda supera o meio em que vive, possuindo particularidades próprias. É indivíduo, ela mesma, singular e pessoal, e não se importa com o que os outros pensam dela, pois o que lhe interessa é o seu eu.”(ATAÍDE V – 1974)

Todo este conhecimento foi transposto para as histórias em quadrinhos e adaptado as necessidades e particularidades do grupo através das discussões e elaborações entre alunos e professores. Gestando ao longo do curso uma história e um grupo de artigos que eram análises críticas sobre as histórias em quadrinhos. Neste momento se percebeu que havia uma produção em andamento e foi sugerido pelos professores que este material



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

resultasse em uma publicação. A idéia da impressão de uma publicação sobre histórias em quadrinhos no departamento de comunicação social da Universidade de Taubaté foi levada até o chefe do departamento que a aprovou e estabeleceu um prazo para a entrega dos originais para a gráfica da Universidade.

Os alunos foram organizados em equipes e realizaram sua produção de forma independente, eles eram cobrados da sua parte para que o prazo de fechamento da revista fosse cumprido e tinham seu material submetido à análise e correção dos professores. Mais uma vez o caráter pedagógico da oficina surgia com a supervisão dos professores a cada etapa do processo e de sugestões de novas leituras e textos que poderiam contribuir de alguma forma com o que estava sendo montado. Assim, a oficina transformou-se em uma redação e a revista foi diagramada e editorada pelos professores e alunos contando com o apoio de diversos outros professores como consultores, especialmente as professoras Evelin Sebe Tonzar , que sugeriu o formato da revista e Adriana Cintra de Carvalho que fez a revisão de língua portuguesa da única história em quadrinhos e dos artigos escritos pelos alunos.

O processo de transformação da oficina em uma publicação, o apoio institucional para que a idéia fosse levada a bom termo, a colaboração dos colegas professores e o envolvimento dos alunos que permaneceram participando do projeto foram de extrema importância para modificar a forma como a academia pode dialogar com as histórias em quadrinhos, e especialmente como as faculdades de comunicação devem abrir espaço para os estudos e realizações neste campo da comunicação de massas. As histórias em quadrinhos como muitos autores já comprovaram são importantes instrumentos de comunicação, servindo para entreter, formar e informar o público, de forma leve, alegre e de fácil compreensão.

A revista *Art&hq*, com 42 páginas e tiragem de 500 exemplares, foi lançada em evento realizado em parceria entre a Universidade de Taubaté e o Sesc de Taubaté que contou com vários nomes dos quadrinhos nacional, entre eles os professores Álvaro de



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Moya e Waldomiro Vergueiro, que deram palestras e os desenhistas brasileiros, Klebs Junior e Many Clark, que ministraram *workshops*.

Todos foram presenteados com um exemplar da revista, que foi muito elogiada por sua qualidade e pela iniciativa, o que além de envaidecer os participantes da oficina serviu para apontar o acerto das decisões tomadas ao longo do ano e que indica o caminho a ser retomado neste ano de 2002. Ano no qual já está em curso uma nova oficina que pela nova abordagem conta com 20 alunos, sendo que metade são de pessoas de fora da universidade, mais uma vez reforçando o caráter extensionista da oficina, e que em Maio já tem seis histórias em processo de realização.

A proposta para 2002 é até agosto ter toda a produção finalizada e montar uma nova revista que esperamos possa ser publicada novamente com apoio da Universidade e possíveis parcerias para que possamos mais uma vez levar a discussão do universo dos quadrinhos para o público e ainda servir de amostra da capacidade dos jovens de Taubaté e região de se relacionarem com um veículo de comunicação e serem produtores de cultura, tanto como autores quanto como desenhistas.

CONCLUSÃO

A realização do projeto da oficina de histórias em quadrinhos, como todo processo pedagógico e de pesquisa, evoluiu ao longo do seu primeiro ano e evoluiu ao longo de sua versão 2002. Sua proposta de apresentar o universo dos quadrinhos para os jovens e estudantes de comunicação, assim como para a comunidade em geral, como um veículo de comunicação de massa, e portanto um agente da indústria cultural, além de permitir uma reflexão crítica sobre o meio também permite o exercício da criatividade e do talento desses alunos.

Ao participarem da oficina, os alunos se envolvem com a Universidade, conhecem pessoas com gostos similares aos seus, passam a pertencer a um grupo específico, sendo



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

valorizados pelo que fazem. Este um outro papel da instituição, reunir e conferir o sentimento de pertencimento que é a primeira manifestação de cidadania que uma pessoa possa ter.

O grupo que participou da primeira oficina e que gestou o primeiro número *Art&hq* ao participar do encontro promovido pelo SESC, falando sobre sua experiência deu ânimo para os alunos que atualmente participam da segunda edição da oficina que já objetiva ser uma publicação.

Ao falar em público, estes alunos, deixaram de ser anônimos e se tornaram referência entre seus amigos e iguais, apontando que todos podem ter a oportunidade de mostrar seus trabalhos e compartilhar os mesmos gostos.

A Universidade também cumpre seu papel possibilitando o espaço para a manifestação destes novos talentos e sua apresentação para a sociedade em geral, incentivando a arte e a técnica de seus alunos e dos jovens da comunidade.

Em resumo a experiência da oficina de quadrinhos do Departamento de Comunicação Social da Universidade de Taubaté pode ser considerada uma realização de pesquisa e extensão por manter um espaço de diálogo com a comunidade e de discussão produtiva sobre o veículo das Histórias em Quadrinhos. Seu resultado enquanto uma publicação impressa deixa mais do que evidente os talentos que se escondem dentro dos muros da Universidade, os quais após esforços solitários podem ser perdidos ou direcionados para outras atividades.

Incentivar a criatividade e, principalmente, dar-lhe a devida divulgação também é papel da escola, sendo como local de formação dos futuros profissionais da comunicação, sendo como o cumprimento de seu papel social. Esperamos que com este nosso trabalho possamos estimular outras instituições, em especial as faculdades de comunicação, a



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

realizar oficinas como esta para que os muitos amantes dos quadrinhos que estão espalhados pelo país possam encontrar canais de manifestação de suas idéias.

BIBLIOGRAFIA

- ACEVEDO, J. **Como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990
- ANSELMO, Z. A **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975
- ATAÍDE, V. **A Narrativa de Ficção**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1974
- CAGNIN, A L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975
- CIRNE, M. Bum!! **A Explosão criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970
- _____ **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000
- CLARK, A & CLARK, L. **Comics – uma história Ilustrada da B.D.** Lisboa: Districultural, 1991
- COMPARATO, D. **Roteiro, arte e técnica de escrever para cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983
- DORFMAN, A. & MATTERLARD, A. **Para ler o Pato Donald**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977
- DORFMAN, A & JOFFRÉ, M. **Superman e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978
- GOTTLIEB, L. **Mafalda vai à escola**. São Paulo: Iglu, 1996
- HELBO, A. (org) **Semiologia da Representação**; teatro, televisão, história em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 1980
- MIRANDA, ° **Tio Patinhas e os mitos da Comunicação**. São Paulo: Summus, 1987
- MOYA, A. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1977
- _____ **A história da História em Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986