

# QUADRINHOS, CIRCO E AUTOFORMAÇÃO:



## UMA TRAJETÓRIA DE VIDA E APRENDIZAGEM

HENRIQUE SIQUEIRA



UnB



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

**HENRIQUE DE SIQUEIRA E SILVA**

**QUADRINHOS, CIRCO E AUTOFORMAÇÃO:  
UMA TRAJETÓRIA DE VIDA E APRENDIZAGEM**

**Brasília  
2016**

**HENRIQUE SIQUEIRA**

**QUADRINHOS, CIRCO E AUTOFORMAÇÃO:  
UMA TRAJETÓRIA DE VIDA E APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão do Curso de Licenciatura  
em Artes Visuais, Departamento de Artes Visuais  
da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Carlos Pinheiro Ferreira

Brasília  
2016

**HENRIQUE DE SIQUEIRA E SILVA**

**QUADRINHOS, CIRCO E AUTOFORMAÇÃO:  
UMA TRAJETÓRIA DE VIDA E APRENDIZAGEM**

Monografia submetida à aprovação da banca  
examinadora em .....

---

**Dr. Luiz Carlos Pinheiro Ferreira – Presidente – IDA/VIS**

---

**Dra. Denise Conceição Ferraz de Camargo – IDA/VIS**

---

**Dra. Lisa Minari Hargreaves – IDA/VIS**

**Brasília  
2016**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus e outras forças que me possibilitaram existir. À minha mãe Rita Maria de Siqueira e Silva, *in memoriam*.

Ao prof. Dr. Luiz Carlos Pinheiro Ferreira, precioso orientador que tem acompanhado com destreza todo o processo construído e principalmente por sua paciência durante os vários caminhos que tomamos durante a pesquisa.

Ao meu irmão Robson, parceiro de pelejas na vida artística que acompanhou toda esta grande viagem que foi o curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Ao Geovani Amaral Santos pelo apoio, carinho, amor incondicional e por todo sacrifício que fez por mim.

Ao coletivo Catuamanga, companheiro de longa trajetória, pela troca de ideias e incentivo.

A cia. Pilombetagem pelas novas experiências estéticas.

Aos colegas e professores do curso, com quem foi possível trocar conhecimentos e reflexões.

## **RESUMO**

O trabalho apresenta reflexões acerca da minha trajetória de formação, considerando o período de estudos na Faculdade de Artes Dulcina de Moraes e na Universidade de Brasília. O contexto da formação em arte compreendeu tanto o âmbito acadêmico, como questões de pesquisa, aplicação e experimentação a partir do desenvolvimento de projetos culturais, culminando por exemplo, na realização de oficinas de Desenho e Histórias em Quadrinhos e espetáculos circenses. A experiência com as oficinas de desenho, em especial, possibilitou pensar o mesmo como mecanismo para a criatividade no contexto do ensino de arte, como também, considerar as histórias em quadrinhos como recurso didático-pedagógico no tocante as aprendizagens ocorridas ao longo da vida dos sujeitos. Nesse sentido, foram desenvolvidas oficinas contextualizadas com os projetos culturais: Reciclando em Quadrinhos (2010), Ponto de Cultura em Quadrinhos (2009) e Leitura em Quadrinhos (2008), abarcando as localidades do Riacho Fundo II e Gama, ambas no Distrito Federal. As reflexões teóricas foram pautadas nos autores Farthing, (2010), Cirne (1943), Lannone (1994), Freire, (2015), os quais trouxeram relevante fundamentação, dentre outras referências determinantes para o estudo.

**Palavras-chave:** formação; histórias em quadrinhos; aprendizagem; artes

## LISTA DE FIGURA

<b>Figura 1 – Richard Outcault. O Garoto Amarelo. 1895.....</b>	<b>21</b>
<a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid">https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid</a> - acesso em: 01/08/2016	
<b>Figura 2 – Jácomo de Oliveira. O terror Negro. 1951.....</b>	<b>23</b>
<a href="http://www.universohq.com/reviews/o-terror-negro-1/">http://www.universohq.com/reviews/o-terror-negro-1/</a> - acesso em: 10/08/2016	
<b>Figura 3 – Henrique Siqueira. O fim do Mundo, Catuamanga, 2000 .....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 4 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinhos, 2009.....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 5 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinhos, 2009.....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 6 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinhos, 2009.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 7 – Kelyson Santos, Ponto de Cultura em Quadrinhos, 2009. ....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 8 – Kelyson Santos, Ponto de Cultura em Quadrinhos, 2009. ....</b>	<b>40</b>
<b>Figura 9 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>42</b>
<b>Figura 10 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>42</b>
<b>Figura 11 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>43</b>
<b>Figura 12 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>44</b>
<b>Figura 13– Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>45</b>
<b>Figura 14 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>45</b>
<b>Figura 15– Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 16 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>47</b>
<b>Figura 17 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>48</b>
<b>Figura 18 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. ....</b>	<b>49</b>
<b>Figura 19 – Kelyson Santos, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 20 – Kelyson Santos, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.....</b>	<b>51</b>
<b>Figura 21 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011. ....</b>	<b>52</b>
<b>Figura 22 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011. ....</b>	<b>52</b>

<b>Figura 23 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	53
<b>Figura 24 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	54
<b>Figura 25 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	56
<b>Figura 26 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	57
<b>Figura 27 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	58
<b>Figura 28 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.</b> .....	59
<b>Figura 29 – Henrique Siqueira, Projeto Circo Social, 2012.</b> .....	60
<b>Figura 30 – Mestre Zezito. Palhaço Pilombeta. 2004</b> .....	63
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 16/09/2016	
<b>Figura 31 – Benedito e o Boi Pintadinho, Cia. Pilombetagem, 2010.</b> .....	64
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 16/09/2016	
<b>Figura 32 – Benedito e o Boi Pintadinho, Cia. Pilombetagem, 2010.</b> .....	65
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 16/09/2016	
<b>Figura 33– Benedito e o Boi Pintadinho, Cia. Pilombetagem, 2010.</b> .....	65
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 16/09/2016	
<b>Figura 34 – O Conto do Catador, Cia. Pilombetagem, 2011.</b> .....	66
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 19/10/2016	
<b>Figura 35– O Conto do Catador, Cia. Pilombetagem, 2011.</b> .....	67
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 19/10/2016	
<b>Figura 36 – Teobaldo, Cia. Pilombetagem, 2011.</b> .....	68
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 20/10/2016	
<b>Figura 37 – Teobaldo, Cia. Pilombetagem, 2011.</b> .....	68
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 20/10/2016	
<b>Figura 38 – Palhaçaria Pilombetagem, Cia. Pilombetagem, 2012.</b> .....	70
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 27/10/2016	
<b>Figura 39 – Palhaçaria Pilombetagem, Cia. Pilombetagem, 2012.</b> .....	71
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 27/10/2016	

<b>Figura 40 – Palhaçaria Pilombetagem, Cia. Pilombetagem, 2012.....</b>	<b>72</b>
<a href="http://pilombetagem.blogspot.com.br/">http://pilombetagem.blogspot.com.br/</a> - acesso em: 27/10/2016	
<b>Figura 41 – Henrique Siqueira, Caderno de Artista, 2013.....</b>	<b>74</b>
<b>Figura 42 – Nosuhiro Watsuki, Rurouni Kenshin, 2001.....</b>	<b>75</b>
<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin:_Reflection">https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin:_Reflection</a> - acesso em: 02/11/2016	
<b>Figura 43 – Henrique Siqueira, Chinica de Galinha Choca, 2001.....</b>	<b>76</b>
<b>Figura 44 – Gabriel Libório, Dragon Spirits, 2016.....</b>	<b>86</b>
<a href="http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/">http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/</a> - acesso em: 01/11/2016	
<b>Figura 45 – Gabriel Libório, Dragon Spirits, 2016.....</b>	<b>87</b>
<a href="http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/">http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/</a> - acesso em: 01/11/2016	
<b>Figura 46 – Gabriel Libório, Dragon Spirits, 2016.....</b>	<b>88</b>
<a href="http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/">http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/</a> - acesso em: 01/11/2016	
<b>Figura 47 – Gabriel Libório, Dragon Spirits, 2016.....</b>	<b>89</b>
<a href="http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/">http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/</a> - acesso em: 01/11/2016	

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>177</b>
<b>1 QUADRINHOS COMO EXPRESSÃO E UM CONTEXTO</b> .....	<b>19</b>
1.1 Breve historico dos Quadrinhos .....	19
1.2 Fanzines uma forma de arte reprodutivel .....	24
1.3 Cultura Popular, quadrinhos, circo e a autoformação .....	26
<b>2 QUADRINHOS UMA INFLUÊNCIA FORMATIVA</b> .....	<b>29</b>
2.1 Um Breviário.....	29
2.2 Trajetoria artistica e a influencia dos quadrinhos .....	29
2.3 Grupo de artistas Catuamanga .....	30
<b>3 PROJETOS DE QUADRINHOS, CIRCO E A AUTOFORMAÇÃO</b> .....	<b>32</b>
3.1 Didática dos Quadrinhos uma pratica pedagogica .....	32
3.2 <i>Projetos Ponto de Cultura em Quadrinhos, Leitura em Quadrinhos, Reciclando em Quadrinhos e Circo Social.</i> .....	35
3.3 Circo e Cultura Popular com a Cia. Pilombetagem .....	61
3.4 Caminhos de formação: Da faculdade de artes Dulcina à Universidade de Brasilia... .....	72
3.5 Pratica pedagógica em sala de aula: o desafio dos Quadrinhos .....	74
<b>CONSIDERAÇÕES</b>	<b>818</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>81</b>
<b>APÊNDICE I</b> .....	<b>83</b>

— Quem vê sem ouvir fica muito mais inquieto do que quem ouve sem ver. Eis algo característico da sociologia da cidade grande. As relações recíprocas dos seres humanos nas cidades se distinguem por uma notória preponderância da atividade visual sobre a auditiva. (...).

Walter Benjamin (1989, p. 30)

Este trabalho de conclusão do curso apresenta reflexões sobre minha trajetória de vida. Busco, a partir da atividade visual com a produção de histórias em quadrinhos, construir narrativas para viabilizar minha trajetória e os processos formativos vivenciados com determinadas experiências pedagógicas. Entendo que as histórias em quadrinhos representam ferramenta educativa relevante, assim como permite que os sujeitos produzam resposta para sua inserção social através da prática. Nesse sentido, o presente estudo correlaciona aspectos da minha formação pessoal com o trabalho desenvolvido como quadrinista de HQs<sup>1</sup> desde 1998 e, também, minha vivência no universo circense.

A motivação que direcionou a prática artística, resultou na implementação de projetos inspirados em artistas contemporâneos. Os artistas Gabriel Libório (Anexo I), Mauricio de Sousa e Ziraldo, cujos trabalhos enfatizam o desenho e as histórias em quadrinhos a partir de suas poéticas, relações perceptivo-estruturais, formaram o alicerce desta pesquisa. As obras contribuíram para definir elementos indispensáveis no desenvolvimento de expressões pessoais, sociais e culturais presentes nesta proposta.

As HQs representam um veículo midiático muito popular entre jovens e crianças, o que permite uma experiência única para o leitor devido a junção dos desenhos e das palavras sobre quadros que causam uma ressignificação da forma de contar as histórias e uma rápida compreensão do tema proposto.

Esta monografia está dividida em 3 capítulos a saber:

- Capítulo 1º - *QUADRINHOS COMO EXPRESSÃO E UM CONTEXTO*: Neste capítulo explano um breve histórico das histórias em quadrinhos fazendo uma ligação com os quadrinhos autorais mais conhecidos, como os Fanzines e pontuo sobre a Cultura Popular, circo e a autoformação.
- Capítulo 2º - *QUADRINHOS UMA INFLUÊNCIA FORMATIVA: Um breve contexto fazendo uma ligação entre histórias em quadrinhos, cultura popular, circo e uma trajetória de vida influenciada pela arte das histórias em quadrinhos até a formação do Coletivo CATUAMANGA*
- Capítulo 3º - *QUADRINHOS E A AUTOFORMAÇÃO*: Dos Projetos de formação como: Ponto de Cultura em Quadrinhos; Leitura em Quadrinhos; Reciclando em Quadrinhos; Circo Social e a formação da Cia. Pilombetagem com os espetáculos que apresentavam um viés circense, até a entrada na Universidade de Brasília.

---

<sup>1</sup> HQ- Abreviatura formada de iniciais para histórias em quadrinhos em português.

## 1. QUADRINHOS COMO EXPRESSÃO E UM CONTEXTO

### 1.1 Breve História dos Quadrinhos

Analisando de forma sucinta o percurso da história da arte, chegamos a seguinte questão: qual a real necessidade da arte? Pode-se dizer que a arte está vinculada a nossa vida desde os primórdios do homem, que com sua criatividade confeccionou ferramentas específicas oriundas da natureza com o objetivo de caçar alimentos e facilitar sua vida e até mesmo a autoexpressão e a comunicação. Como exemplo, temos os desenhos presentes na caverna de Lascaux Dordogne, França, como cita o autor Stephen Farthing no livro Tudo sobre arte.

As pinturas rupestres do complexo de Lascaux. Em Dordogne, França, datam de c.14000 a.C. Descobertas em 1940, as cavernas contêm aproximadamente 2 mil imagens produzidas durante o período paleolítico, a maioria das quais retratando mamíferos, entre eles cavalos, bisões, veados e até mesmo um rinoceronte. (FARTHING, 2010, p. 16)

Podemos pensar então, que desde o período mencionado, o homem sente a necessidade de produzir arte e de se expressar. E que a arte, além de ser um objeto contemplativo, pode ser considerada também como uma necessidade do ser humano. Pois permitiu que o homem refletisse e interagisse com o cotidiano em uma época de grande crescimento e desenvolvimento tecnológico no qual a imagem afetou de forma singular a vida das pessoas. No livro Educação Artística luxo ou necessidade? Louis Porcher apresenta argumentos relevantes para o contexto da arte.

Aqueles que identificam a Educação Artística como luxo não declaram apenas uma compreensão inadequada das funções intrínsecas de tal prática, mas revelam um compromisso com postulados educacionais onde o aluno é objeto ou unicamente o significante. Não reconhecem a escola como local onde o sujeito deve se significar e tornar-se senhor do seu próprio destino. Não procede identificar como luxo o ato de reconhecimento de uma necessidade original do sujeito. (PORCHER, 1973, p. 09)

No mundo globalizado, as relações e interações entre as pessoas estão afetadas, os valores estão alterados. Nesse sentido, considerar a educação artística como luxo e não como uma necessidade do ser humano, altera valores e cria certa instabilidade ao homem, colocando-o como mero espectador da sua trajetória. Neste cenário questiona-se como o homem pode manter-se estável, ou em outras palavras em equilíbrio com o

meio que o circunda? Tornando-o protagonista de sua própria trajetória. O autor Ernst Fischer no livro *A necessidade da Arte* diz:

A arte concebida como “substituto da vida”, a arte concebida como o meio de colocar o homem em estado de equilíbrio com o meio circundante – trata-se de uma ideia que contém o reconhecimento parcial da natureza da arte e da sua necessidade. Desde que um permanente equilíbrio entre o homem e o mundo que o circunda não pode ser previsto nem para a mais desenvolvida das sociedades. (FISCHER, 1963, p. 31)

Para tal realidade em que vivemos, podemos perceber a importância da arte no nosso cotidiano, mantendo o homem em equilíbrio com os desafios no mundo que o cerca. Pode-se afirmar, então, que a arte é uma necessidade.

A ideia da necessidade da arte está além das palavras ou pensamentos. Percebemos como as pessoas se tornam mais humanas e mais sensíveis quando têm contato com esta ferramenta de conhecimento e de poder transformador de vidas, que gera a oportunidade de poder fazer, sentir ou vislumbrar a arte.

Pensando nesta questão do desequilíbrio entre o homem e o mundo em que vive, podemos considerar que a arte é a peça chave que falta para manter esta estabilidade no cotidiano do homem. Pode-se depreender também a importância de se fazer e reproduzir a arte para que, assim, ela possa atingir uma quantidade memorável de pessoas. No livro *Obras escolhidas*, Walter Benjamin fala da reprodutibilidade:

Em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para difusão da obra, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro (BENJAMIM, 1985, p.166)

Sabemos da reprodutibilidade da arte e sua importância em si. Com a chegada de novas tecnologias como a máquina de impressão e o surgimento de gráficas, intensificou-se o aparecimento de novas formas de arte reprodutíveis. Nessa perspectiva, ocorreu eficientemente uma rápida distribuição, difusão e comunicação das histórias em quadrinhos.

As HQs já fazem parte do cotidiano de muitas pessoas desde a tenra infância. Usadas apenas como entretenimento simples e de baixo custo, eram consideradas como subliteratura e até mesmo danosas ao desenvolvimento do intelecto das crianças. Mas,

de acordo com Moacyr Cirne, no Livro *A explosão Criativa dos Quadrinhos*, os quadrinhos podem atingir uma camada da população de forma expressiva:

21

Nascidos no olho das técnicas de reprodução, os quadrinhos beneficiam-se de uma penetração, que nenhuma das artes de galerias jamais experimentou, pelo fato de que a pintura e a escultura são, originalmente, objetos não reprodutíveis. (CIRNE, 1943, p.12)

Percebemos a mudança do conceito de subliteratura para um instrumento de reprodução. As HQ's passam uma mensagem e podem chegar onde um objeto de arte não chegaria. E até mesmo auxiliar arte educadores em seu trabalho didático de ensino, por ser de fácil acesso e pelo poder de fruição e da junção da imagem com o texto.

As primeiras histórias em quadrinhos foram feitas por Richard Outcault em 1895, conhecidas como "O Garoto Amarelo" devido a sua camisola grande e amarela. Os textos ainda não eram postos em balões, mas na própria roupa do personagem.

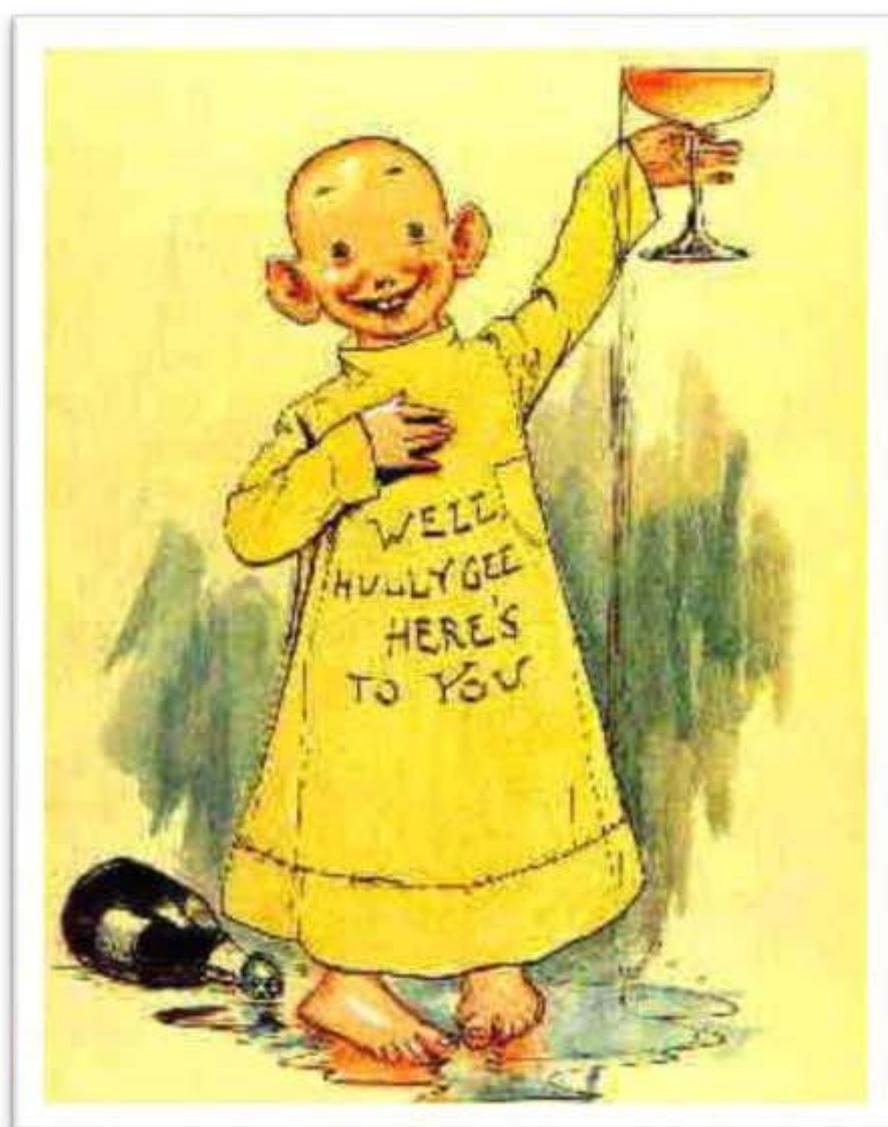


Figura 01. Richard Outcault, O Garoto Amarelo, 1895.

Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid) Acesso em: 01/08/2016

Outros artistas surgiram e se destacaram como Dirks, jovem desenhista americano que publicou no jornal "*Morning Journal*" as primeiras histórias em quadrinhos já no

formato que conhecemos, com os personagens Hans e Fritz. “As histórias em quadrinhos nasceram nos Estados Unidos e lá foram batizadas de “comics” (LANNONE, 1994, p. 22). Cabe salientar que essa expressão se universalizou e é utilizada até hoje, inclusive para designar HQs que não são de caráter cômico.

As “Comics” estadunidenses foram incrementando as vendas dos jornais e com isso ganharam autonomia e novos artistas e personagens como *Recruta Zero* e *As Aventuras de Tintin* do Belga *Hergé*, os quais foram se consolidando. E, a partir daí surgiram os sindicatos para representar os artistas e os ajudar a divulgar os quadrinhos por todo o mundo.

No Brasil as histórias em quadrinhos sofreram grande influência estrangeira, tendo a princípio como único espaço de difusão os jornais de circulação local e nacional. Com o surgimento de editoras interessadas nesta forma de publicação abriu-se caminho para a autonomia dos quadrinhos brasileiros.

A revista *Tico – Tico* é considerada a primeira revista em quadrinhos brasileira. Com personagens expressivos e representativos da cultura popular brasileira como *Chiquinho* e *Jagunço*, a revista permaneceu em circulação até 1956. Mais tarde, com os suplementos dos jornais, abriu-se espaço para outros gêneros como terror, sendo pioneira a revista *Terror Negro*, que circulou pelo Brasil com mais trinta e sete edições desse segmento.



Figura 2. Jácomo de Oliveira, O Terror Negro, 1951.

O gênero de terror como a revista *Terror Negro*, fez sucesso até 1959. Daí em diante surgiu o artista Mauricio de Sousa que trouxe um estilo ímpar com personagens carismáticos, que até hoje envolvem a nossa infância e adolescência, com um roteiro dinâmico e uma leitura simples e de fácil compreensão. Roberto Lannone no livro *O mundo das Histórias em Quadrinhos* afirma:

Mauricio de Sousa é o mais bem-sucedido autor Brasileiro de histórias em quadrinhos, com personagens internacionalmente conhecidos, como Monica, Cebolinha, Bidu, Chico Bento e Horácio, entre outros. (LANNONE, 1994, p. 54)

De acordo com o apontamento de Lannone, não podemos falar de quadrinhos brasileiros sem mencionar Maurício de Sousa, como também Ziraldo, ambos possuem um papel fundamental na divulgação e distribuição de quadrinhos brasileiros por todo o mundo.

Os personagens criados por Mauricio de Souza e Ziraldo cultivam na memória e incitam a leitura de muitas crianças e adultos. São diversos os temas trabalhados como violência infantil, misoginia, machismo, obesidade infantil, inclusão social, falta de hábitos de higiene e a diversidade de etnias.

Os quadrinhos criados por Mauricio de Souza e Ziraldo ganharam o pouco espaço que existe no mercado das editoras brasileiras e a cada ano que passa existem menos quadrinhos brasileiros sendo publicados, impulsionando de certa forma a criação de quadrinhos autorais mais conhecidos como os fanzines. A autora Sonia M. Bibe Luyten no livro *Histórias em Quadrinhos Leitura Crítica* comenta sobre esta crise.

A não-existência de um centro de estudos e pesquisas em arte e ciências gráficas em nível superior, o despreparo do profissional da área, a sofisticação tecnológica introduzida a altos custos no país e a pobreza do material produzido são algumas das faces do problema. Uma das alternativas que viabilizaria essa inovação é a HQ marginal; produzida e distribuída independentemente dos meios convencionais, não sofre a influência da linha de produção industrial, podendo extrapolar os limites da simplificação e padronização. (LUYTEN, 1985, p.24)

São muitos os fatores que levaram a decadência do mercado de editoras de quadrinhos no Brasil, como a falta de estímulo do governo, a falta de leitores, e até mesmo as revistas de histórias de terror, artes marciais e pornográficas perderam espaço. A atual crise do mercado de histórias em quadrinhos, sofre hoje a concorrência de mídias que não existiam antes da década de 50 impulsionando a criação de revistas independentes ou os fanzines (LANNONE, 1994, p. 54)

## **1.2 Fanzines: uma forma de arte reprodutível**

Com a queda da publicação de HQ por parte das editoras brasileiras e com espaços restringidos aos quadrinhos estrangeiros, havia uma carência por parte dos leitores do gênero. Esta situação impulsionou a produção e circulação independente de quadrinhos ou Fanzine, de acordo com Henrique Magalhães no livro *O que é o Fanzine*:

O fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente. É editado e produzido por indivíduos, grupos ou fãs-clubes de determinada arte, personagem, personalidades, hobby ou gênero de expressão artística, para um público dirigido e abordado, quase sempre, um único tema. (MAGALHÃES, 1993, p. 9)

Além de ser uma publicação amadora o fanzine brasileiro é um “grito” dos quadrinistas excluídos das grandes editoras. É crescente o número de fanzineiros que

espalhavam por correios e eventos os seus quadrinhos autorais. Esse termo *fanzine* surgiu em 1941 nos Estados Unidos por Russ Chauvenet que fez a junção das palavras inglesas *fanatic* e *magazine*, de acordo com Henrique Magalhães:

Embora os *fanzines* tenham surgido na década de 30, nos Estados Unidos, com as publicações de ficção científica, esta denominação só foi criada em 1941, por Russ Chauvenet. O termo *fanzine* é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses *fanatic* e *magazine*, que viria significar *Magazine* de fã. (MAGALHÃES, 1993, p. 9)

Além da ficção científica, os *fanzines* abordam muitos temas, como por exemplo os *fanzines* do movimento "Punk" que tematizam a vida dos ídolos do rock. Os *fanzines* geralmente são impressos artesanalmente; são publicados de forma autônoma e trazem ainda um conteúdo sem censura. É notório que os autores de *fanzines* divulgam o que querem e essa liberdade de expressão se tornou uma característica marcante dos *fanzines*. Os *fanzines* são produzidos à margem da indústria cultural e tem caráter marginal e por sua publicação independente, tornam-se por assim dizer porta voz de expressões artísticas menosprezadas.

Inicialmente, os *fanzines* não passavam de boletins rudimentares, impressos em mimeógrafos. Com o desenvolvimento tecnológico das últimas décadas do século XX e o barateamento e popularização dos meios de impressão, foram surgindo *fanzines* cada vez mais sofisticados, aproximando-se do acabamento e requinte gráfico das publicações do mercado das Histórias em Quadrinhos.

Os *fanzines* são a maior prova de resistência dos autores independentes frente ao descaso das grandes editoras, firmando os quadrinhos locais e a contrapondo-se aos quadrinhos importados. Nesse contexto, a importância dos *fanzines* reside não só na difusão e renovação dos quadrinhos no Brasil, mas também na criação de um espaço essencial de discussão e avaliação dos quadrinhos como expressão artística e popular. Uma das características mais importantes dos *fanzines* no qual podemos destacar é a preservação da cultura popular, que por sua vez apresenta assuntos com aspectos crítico e de caráter informativo de fácil acessibilidade ao público.

### 1.3 Cultura popular, circo e autoformação

A preservação da cultura popular por meio dos fanzines implica diversos saberes sendo que por esse meio de vinculação aferimos que a cultura popular pode ser preservada e resguardada do tempo, permanecendo de certa forma imutável. O autor Antônio Augusto Arantes no livro *O que é cultura popular* cita:

Cultura é um processo dinâmico; transformações (positivas) ocorrem. Mesmo quando intencionalmente se visa congelar o tradicional para impedir a sua deterioração. É possível preservar os objetos, os gestos, as palavras, os movimentos, as características plásticas exteriores, mas não se consegue evitar a mudança de significado que ocorre no momento em que se altera o contexto em que os eventos culturais são produzidos. (ARANTES, 2010, p. 22)

Essa maneira de pensar da cultura popular pressupõe em parte que ela pode ser cristalizada, ou seja, preservada. Meios como os fanzines trazem essa temática de preservação e impedem a sua deterioração. A importância da cultura popular nos faz pensar sobre a origem desta palavra que vem do latim “*Colere*” (cultivar), podemos aduzir que parte do significado da palavra cultura popular pressupõe preservar as ações, atitudes, manifestações e costumes de uma determinada região geográfica, mesmo que o seu significado possa mudar com o tempo.

A cultura popular também pode ser chamada de cultura de massas ou cultura tradicional e, geralmente é passada de geração em geração, a qual é facilmente aderida. A exemplo desse processo de passar o saber e de se preservar a cultura popular, temos o circo como expressão produtora, pois sobrevive a revoluções e transformações culturais, onde famílias passam oralmente o saber e as técnicas milenares. Ermínia Silva no livro *Circo-teatro: Benjamim de Oliveira e a teatralidade circense no Brasil* afirma:

Uma parte dos autores, circenses ou não, que escreveram ou escrevem sobre a história do circo, tem assumido o discurso de que o espetáculo circense seria o mais popular de todas as ofertas culturais. Ao eleger o circo como a “manifestação da cultura popular”, essa ideia remete à perspectiva de que homens e mulheres que estivessem no âmbito do que fosse o popular teriam autonomia e autenticidade (SILVA, 2007, p. 282)

Entendendo o circo como uma manifestação relevante da cultura popular, nos faz pensar em sua origem. O primeiro circo tem origem no século VI antes de Cristo conhecido como circo *Máximus*, tendo como número principal as carruagens e pessoas

com habilidades incomuns como engolidores de fogo. Já no início da era medieval apareceram os bufões ou palhaços, artistas populares que faziam apresentações em praças e feiras de cidade em cidade. As famílias eram conhecidas como famílias saltimbancos e somente na Inglaterra no século XVIII surgiu o circo moderno com picadeiro e seus palhaços, assim como conhecemos hoje. A autora Alice Viveiro de Castro explana sobre o palhaço no Livro *O Elogio da Bobagem*.

O palhaço é o sacerdote da besteira, das inutilidades, da bobeira. Tudo o que não tem importância lhe interessa. É corriqueira a cena em que o palhaço vai fazer alguma coisa muito séria e importante - como, por exemplo, tocar uma peça de música clássica - e acaba nos entretendo com algum detalhe absolutamente insignificante. (CASTRO, 2005, p. 16)

Os palhaços são os mestres da inutilidade e sua performance detalha aspectos insignificantes, porém, repletos de controvérsia acerca do cotidiano e de situações imaginárias para provocar o riso. Os números trazem elementos ligados à cultura popular e o saber vem do autoconhecimento ou da autoformação vivida nas próprias experiências com a vida. Durante sua trajetória artística, os palhaços aprendem com o improviso e a experimentação de novos números que compõem a cena, pois a cada experiência um aprendizado, a cada número e a cada reação da plateia o foco muda de acordo com a reação do instante. A autoformação do palhaço é constante. No cotidiano de um circo tradicional e popular brasileiro, o conhecimento é adquirido com o tempo. De acordo com o Peter Alheit sobre o conceito de aprendizagem:

A aprendizagem ao longo da vida não é apenas mais um dos aspectos da educação e da aprendizagem/ ela deve se tornar o princípio diretor que garante a todos o acesso as ofertas de educação e de formação, em uma grande variedade dos contextos de aprendizagem. (ALHEIT, 2006, p. 177)

Nesse sentido, o cotidiano e a experiência aparece refletida no processo de aprendizagem ao longo da vida. A autoformação é o principal guia de um palhaço tradicional ao longo das inúmeras demandas que a vida exige; é a base formativa nesse universo da aprendizagem que lhe garante um certo domínio sobre suas vidas e sobre a sociedade. Ainda na concepção de Alheit:

Para aqueles cuja experiência de educação é positiva e que se consideram a si mesmo como aprendentes competentes, continuar a aprender; é uma experiência enriquecedora que aumenta neles o sentimento de domínio sobre suas próprias vidas e sobre a sociedade. (ALHEIT, 2006, p. 185)

As reflexões apresentadas ensinam sobre a importância de se continuar a aprender e somente através de um aprendizado contínuo pode-se ter autocontrole sobre a vida e a sociedade, na escola de vida dos palhaços o aprendizado é perene.

## **2 QUADRINHOS: UMA INFLUÊNCIA FORMATIVA**

### **2.1 Um brevíário.**

Após apresentar um breve histórico acerca do contexto que envolve as histórias em quadrinhos, a origem dos fanzines, assim como, a cultura popular, o circo e o conceito de aprendizagem ao longo da vida, vou apontar aspectos que evidenciam o interesse pelo estudo, compreendendo aqui a ideia de autoformação como elemento determinante para a minha construção como sujeito.

Considero também os aspectos formativos relacionados com as experiências vivenciadas nos cursos da Faculdade Dulcina de Moraes e na Universidade de Brasília. Tais aspectos estão presentes na minha trajetória artística e foram determinantes para minha formação e para minha recente produção de desenhos e histórias em quadrinhos.

Levo comigo forte apelo da cultura popular brasileira e influência acentuada do circo e do teatro com bonecos, estas características marcam as histórias e os desenhos desenvolvidos ao longo de minha trajetória artística.

### **2.2 Trajetoria artística e a influencia dos quadrinhos**

Minha trajetória artística iniciou-se desde a tenra infância, sempre acompanhado de lápis e papel desenhava objetos, pessoas dentre outras coisas. Com forte influência do meu irmão Robson, palhaço de profissão que foi batizado pelo palhaço e Mestre Zezito por “Canarinho”. Este me instigava com cartazes de seus espetáculos que enviava em suas andanças pelo Brasil, incentivando-me e influenciando-me a desenvolver o talento nas artes visuais.

Com o passar dos anos, o gosto pela arte apurou, apesar do contato ainda restrito com a arte em museus e galerias. Esse contato, no entanto, ocorria por intermedio de livros e gravuras que os professores de educação artística levavam para a classe. Tal experiência no ambito da formação regular serviu para aprimorar meu conhecimento. Outra influência determinante nas artes, provinha por meio da mídia televisiva. Até o momento em que descobri as histórias em quadrinhos. O formato do texto em balões

encheram-me os olhos e os desenhos e traços simples me instigavam a produzir.

As primeiras histórias em quadrinhos que vi e li foram as de Mauricio de Souza, que contava as aventuras da Turma da Monica, depois conheci os Quadrinhos americanos dentre eles *X-men*, os *Titans* e além de outras publicações. Nesse Período comecei a produzir algo mais autoral, foi então que conheci o universo PUNK a partir da distribuição de uma revista diferente de tudo que conhecia. Era o universo dos Fanzines

### **2.3 Grupo de artistas Catuamangá**

Em meados de 1998, sob a influência dos quadrinhos independentes PUNK e desenhos animados japoneses montei um grupo de fanzineiros chamado **CATUAMANGÁ**, este nome foi criado por este signatário a partir das palavras CATUABA, bebida alcoólica brasileira, com o MANGÁ, estilo de história em quadrinhos japonês. Sendo nosso intento como grupo beber, desenhar juntos e criar fanzines autorais.

Desde a criação do grupo, as críticas e a experimentação foram marcas registradas em nossos FANZINES. Em meados dos anos 90 tirávamos cópias e distribuíamos nossos fanzines por cartas em alguns eventos de arte em Brasília. Essa prática foi determinante para validar uma experiência que surgia a partir de nossa vida, nosso cotidiano e, sobretudo, a partir daquilo que tínhamos como conhecimento adquirido.

O Grupo era composto por quatro artistas, sendo eles: André Araújo, Sander William, Daniel Carlos e eu. O coletivo produzia um Fanzine por mês, e a cada fanzine trabalhávamos com uma temática diferente, citando como exemplo as notícias da virada do milênio na passagem de 2000 para 2001, onde se propagou o então chamado "*bug do milênio*" e suas várias teorias do fim do mundo da era digital. Nessa temática criamos o último fanzine de 2000, denominado "*Catuamangá em o fim do mundo*".

**Adquira já :**



**Catuamangá Dojinshi**  
**ESPECIAL FIM DO MUNDO!**

*Catuamangá Dojinshi - Especial Convenções*

Editor - Andre Ryunoken

Catuamangá - Quadra 26 Casa 103 Setor Leste Gama-DF  
 72460-260

[www.catuamanga.hpg.com.br](http://www.catuamanga.hpg.com.br)

[catuamanga@hotmail.com](mailto:catuamanga@hotmail.com)

[andreryunoken@bol.com.br](mailto:andreryunoken@bol.com.br)

ou

[www.lhuantra.hpg.com.br](http://www.lhuantra.hpg.com.br)

[lhuantra@yahoo.com.br](mailto:lhuantra@yahoo.com.br)

# CATUAMANGÁ

Figura 3. Henrique Siqueira, O fim do Mundo, Catuamangá, 2000. Acervo particular do autor.

Essas experiências basicamente moldaram e me ajudaram a escolher meu futuro como profissional das artes plásticas. Infelizmente no ano de 2008, o grupo finalizou suas atividades após a morte de um dos desenhistas (André Araújo) foi então que comecei a desenvolver projetos na área de desenho e histórias em quadrinhos.

### 3 QUADRINHOS E AUTOFORMAÇÃO

#### 3.1 Didática dos Quadrinhos uma pratica pedagogica

Saliento que as pesquisas e experiências realizadas no contexto da cultura popular e do cotidiano com o grupo *CATUAMANGA*, foram determinantes para solidificar o meu interesse por uma produção individual e poética. Tanto no aspecto individual como na poética, utilizo o desenho como vertente para construir minhas histórias em quadrinhos.

Ao adaptar-se ao nível intelectual e de interesse do leitor, os quadrinhos rompem as barreiras existentes na prática de leitura. De acordo com os estudos de Djota Carvalho no livro *A educação está no Gibi*, o autor nos informa que muitas pessoas começaram a ler através dos gibis:

Uma pesquisa da escola superior de administração, marketing e comunicação (ESAMC) feita com 03 mil leitores de quadrinhos de super-heróis, em 2001, por exemplo mostrou que 8,1% deles começaram a ler gibis como parte do processo de alfabetização, (...)em um país onde poucos leem e a maioria prefere trocar esse habito pela TV ou videogame, um meio que atrai tamanha leitura não deve ser desconsiderado como formador de opinião e cultura. (CARVALHO,2006, p. 38)

De acordo com o autor, a leitura das histórias em quadrinhos é um instrumento pedagógico eficiente no sentido de despertar o gosto e a necessidade da leitura. Nesse sentido, vale considerar os benefícios gerados pela pratica do desenho e história em quadrinhos. Dentre eles podemos destacar o despertar para a criatividade através do processo de criação de personagens e enredos; reflexão e sensibilidade através do contato com esta forma de arte e também a sociabilização entre os participantes e criadores

As HQ's podem auxiliar os participantes e fazedores de quadrinhos a familiarizar-se com a escrita e com a leitura, por meio do manuseio de gibis e livros e pode também oferecer oportunidades aos jovens de escolas públicas e comunidades para expor suas ideias e anseios e a desenvolver uma visão autocrítica do mundo na linguagem dos quadrinhos integrando-os ao meio artístico Paulo Freire no livro *A Importância do ato de ler* comenta:

Desde muito pequenos aprendemos a entender o mundo que nos rodeia. Por isso, antes mesmo de aprender a ler e a escrever palavras e frases, já estamos lendo, bem ou mal, o mundo que nos cerca. Mas este conhecimento que ganhamos de nossa prática não basta. Precisamos ir além dele. Precisamos de conhecer melhor as coisas que já conhecemos e conhecer outras que ainda não conhecemos. (FREIRE, 2001, p.73)

As histórias em quadrinhos podem nos ajudar a ir além do conhecimento que temos da prática ao vivenciar e ganhar experiências no mundo, elas podem facilitar o processo de desvendar esse novo mundo de conhecer melhor as coisas e ir além por meio da leitura.

Sabendo da importância dos quadrinhos como instrumento de facilitação no processo de aprendizagem é necessário que o docente entenda a técnica dos quadrinhos, para que assim tenha uma visão ampla e um conhecimento sobre o assunto proposto, dentre essas técnicas para criação de uma história em quadrinhos vamos destacar a técnica da criação de roteiro, personagens, layout, perspectiva, anatomia e composição.

O roteiro: É onde começa toda a trama, mais do que tudo, é importante estar bem informado para escrever roteiros, você não pode escrever um quadrinho sobre dinossauros, guerras ou piratas se você não sabe nada sobre eles, ou escrever um diálogo que seja desinteressante.

Os Personagens: Podem ser considerados a parte mais importante das HQs, antes de começar a escrever, você deve traçar o perfil completo de seu personagem, como ele é, de onde vem, o que gosta, como é sua personalidade. Quanto mais informações você tiver do seu personagem, mais real ele vai se tornar.

No decorrer da história você deve se manter fiel às características do seu personagem, também é recomendado que você desenhe um modelo ou <sup>2</sup>"*Model Sheet*", ou seja, desenhe seu personagem de várias posições de frente, costa e lado, isso evita que o desenho dele fique mudando no decorrer da história.

A aparência de suas páginas se chamam <sup>3</sup>*layout*. É a aparência que seu roteiro vai tomar, ou seja, é o rascunho ou o esboço da sua página, o modo como o roteiro vai ser desenhado, como vai encaixar as imagens ao texto.

---

<sup>2</sup> Model Sheet- É um guia com o personagem desenhado em várias posições diferentes.

<sup>3</sup> Layout é uma palavra inglesa, que significa plano, arranjo, esquema e design do projeto.

**Perspectiva:** na história das artes foram inventadas por Giotto e Masaccio na Renascença, esta técnica pode ser trabalhada com os cenários que irão compor as cenas, paisagens e objetos em geral, podendo ser perspectiva paralela com um ponto de fuga, oblíqua com dois pontos de fuga e perspectiva aérea com três pontos de fugas ou mais.

**Anatomia:** alguns artistas contribuíram para o desenho anatômico, dentre eles cito Michelangelo para a capela Sistina (1508), no universo dos quadrinhos os artistas atualmente usam a própria deformação da anatomia como elemento de expressividade para desenhar os personagens.

**Composição:** para composição de uma HQ o docente pode ajudar na distribuição de diversos elementos e um quadro da página, como o cenário, os personagens principais, personagens coadjuvantes e objetos.

Estudos recentes confirmam que o uso dos quadrinhos em sala de aula estimula o aprendizado e a criatividade. Provoca interações entre texto e imagem e constrói referências com a realidade dos alunos. Segundo artigo publicado por Gustavo Cunha de Araújo na revista *"A Margem" da Universidade Federal de Uberlândia, os quadrinhos*

[...] podem ser utilizados na educação como instrumento para a prática educativa, porque neles podemos encontrar elementos composicionais que poderiam ser bastante úteis como meio de alfabetização e leitura saudável (...) que poderiam se relacionar perfeitamente com a educação, induzindo os alunos que não sabem ler e escrever a aprenderem a ler e escrever a partir de imagens. (ARAUJO, 2008, p.29)

Nesse sentido, a escola é um lugar de passagem, os alunos precisam aproveitar este tempo da melhor maneira possível e para isso, podemos utilizar as histórias em quadrinhos como ferramenta para auxiliar nesse processo de aprendizagem, pois as imagens trazem uma carga de conhecimento por si só e auxiliam neste método de ensino. Em outra fonte de pesquisa, encontro argumentos que corroboram para a relevância das histórias em quadrinhos, de acordo com Zilda Augusta Anselmo:

Os conhecimentos, os valores da inteligência e da sensibilidade que o mestre inculca no aluno por meio da palavra, do quadro negro, da leitura, não são mais do que ilhota em meio as ondas de informações apelos e solicitações prementes que o som e sobretudo a imagem atiram sobre a criança, ao sair da escola, por meio de cartazes, cinema, televisão, quadrinhos, radio, música popular. (ANSELMO, 1975, p.21)

O conhecimento que se absorve em sala de aula pode ser comparado a uma agulha no palheiro, mas é certo afirmar que as imagens exercem sobre as pessoas um melhor rendimento e isto se aplica também nas histórias em quadrinhos. O educador Paulo Freire argumenta sobre o processo de transferência de conhecimento ao destacar que,

Saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, a curiosidade, as perguntas dos alunos, a suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho -- a de ensinar e não a de transferir conhecimento. (FREIRE, 2001, p.47)

É importante compreender o processo de produção e saber ensinar e não apenas transferir conhecimento, ou seja, buscar entender o que está por trás deste universo pueril. De acordo com Zilda Augusta Anselmo existe um processo complexo por trás das HQs.

Por trás do mundo ingênuo, grotesco ou cômico das HQ estampadas em jornais e revistas, esconde um outro mundo: o daqueles que as criam e distribuem. De processo primitivo simples, no passado, que envolvia geralmente um único desenhista controlado por um jornal, a feitura dos quadrinhos se converteu em processo de crescente complexidade. (ANSELMO, 1975, p.76)

Desse modo, torna-se relevante utilizar o potencial expressivo do desenho e das HQs como caminho para trocar saberes com outros sujeitos interessados no assunto. Essa troca foi e ainda é fundamental para o meu crescimento pessoal e profissional a partir da realização de oficinas pedagógicas.

### **3.2 Projetos Ponto de Cultura em Quadrinhos, Leitura em Quadrinhos, Reciclando em Quadrinhos e Circo Social.**

A minha primeira experiência pedagógica comoicineiro foi em 2008/2009, através do projeto chamado Ponto de Cultura em Quadrinhos. Este projeto participou do edital de seleção <sup>4</sup>Interações Estéticas Residências Artísticas em Pontos de Cultura, por meio do qual fui premiado, o que permitiu fazer uma residência na cidade do <sup>5</sup>Gama região Administrativa do Distrito Federal, foram seis meses de imersão total no universo dos Quadrinhos.

<sup>4</sup> Edital Público da FUNARTE- no qual artistas selecionados fazem residências em Pontos de Culturas

<sup>5</sup> Gama- RA II: Região Administrativa do Distrito Federal

Na primeira etapa do projeto fiz a arte dos cartazes, com data, local e horário das oficinas, após a finalização do cartaz distribuímos pelas principais fontes de circulação de pedestres da cidade para divulgação (Figura: 4).

**Rede de Ação Cultural do Gama  
apresenta:**

**oficina gratuita de desenho  
e História em Quadrinhos**



Vamos desvendar  
o mundo dos  
quadrinhos

Local: Quadra 16  
loja 04 ST oeste  
comercial Gama- DF  
perto antiga escola 12

Atenção vagas  
limitadas  
início dia 07/fev/09

Realização:

 Ponto de Cultura  
**REDE DE AÇÃO CULTURAL  
DO GAMA**

 **funarte**  
MINISTÉRIO DA CULTURA

Contato (61)3385-5648 [siqueira.henrique@gmail.com](mailto:siqueira.henrique@gmail.com)

Figura 04 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinho, 2009. Acervo particular do autor.

Neste projeto *Ponto de Cultura em Quadrinhos* por meio do qual ministrei a oficina, utilizei as várias técnicas do desenho como o desenho da proporção do corpo humano, técnicas de desenho com sombra e luz, desenho de expressões da face para <sup>6</sup>*cartum*, perspectiva e desenho de cenários como cidades, montanhas, animais, robôs, naves espaciais e monstros, estudamos ainda os diferentes estilos de desenho dos quadrinhos

<sup>6</sup>Cartum - Desenho estilizado e satírico com o objetivo de provocar o riso.

como o *cartum*, charge, caricatura, mangá, desenho americano e europeu.

No segundo bimestre, estudamos as técnicas de criação de histórias em quadrinhos, layout das páginas, roteiros, arte final e coloração no computador. Criação de personagens (característica, social e física dos personagens; desenho de efeitos em histórias em quadrinhos (andando na chuva, raios e explosões, onomatopéias e diferentes tipos de balões como gritos e pensamentos.)

No terceiro bimestre ocorreu a etapa final do projeto, com foco na produção dos quadrinhos. Usamos as técnicas da arte final como hachura, sombreado com a tinta nanquim e diversos materiais como bico de pena, pincel, criação de <sup>7</sup>*Story-board* (rascunho das histórias), criação das histórias (narrador, cena e falas) e produção dos fanzines. Destaque-se que cada participante do projeto desenvolveu personagens, criou um roteiro para quadrinhos e desenhou suas próprias histórias. O contexto partiu de situações relacionadas com a vida dos sujeitos, ideologias e formas de ser e estar no mundo, conforme apresentado (Figura: 5).

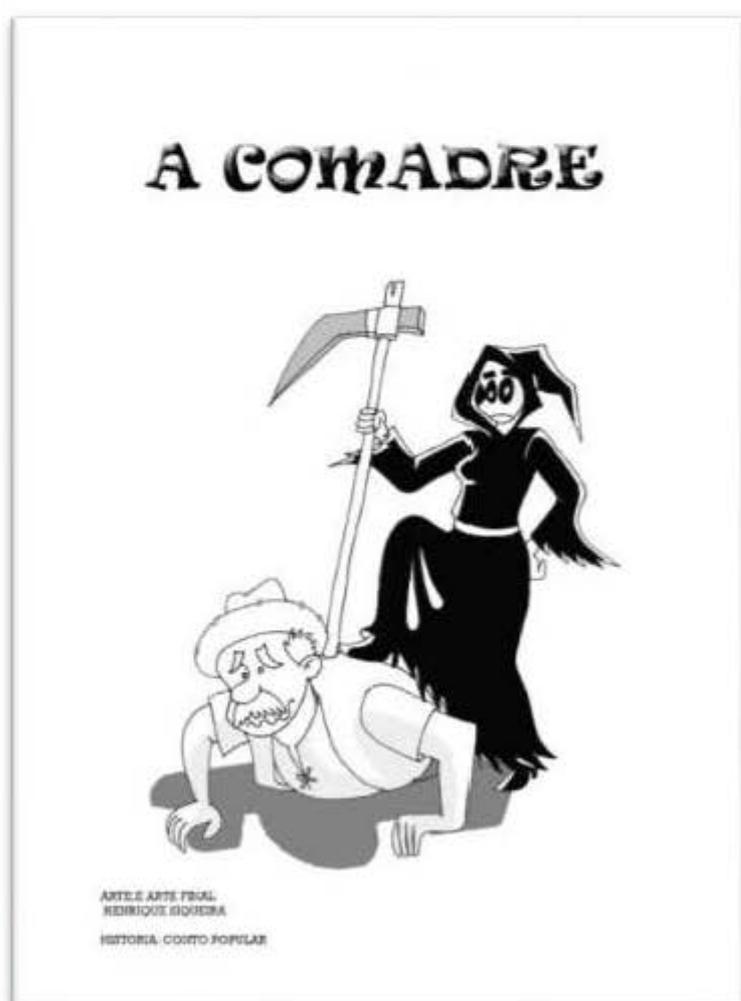


Figura 05 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinho, 2008. Acervo particular do autor.

<sup>7</sup> *Story Board* -É um tipo de roteiro que contém desenhos em sequência cronológica, mostrando as cenas e ações mais importantes de uma história em quadrinhos.

As histórias criadas no projeto ponto de cultura em quadrinhos teve como ponto de partida a cultura popular. Como exemplo, temos "A Comadre" por Henrique Siqueira (Figura: 5). A história é conhecida como conto tradicional e narrativo, transmitido oralmente, o que acentua a perda da sua origem.

Nessa história um homem tinha tantos filhos, que dificultava encontrar quem fosse seu compadre. Procurou sem sucesso e acabou chamando a morte como padrinho de um menino. Consequentemente, a morte lhe ofertou um presente que o tornaria rico (Figura: 6).



Figura 06 – Henrique Siqueira, Ponto de Cultura em Quadrinho, 2008. Acervo particular do autor.

A segunda história (Figuras: 7 e 8), criada pelo aluno Kelysson Santos, tratou do tema gênero e liberdade de expressão. O personagem principal é homossexual e um super-herói que luta pela causa gay.

Observei ao ministrar essa oficina, as infinitas possibilidades que estimulam a criação de um fanzine. O trabalho de construção abrange diversos temas e personagens que fazem parte do cotidiano dos jovens. Essa possibilidade de inserção no projeto da oficina estimula um pensamento crítico (FREIRE, 2003), como também, desperta a criatividade e a reflexão acerca dos diferentes saberes que os participantes possuem.



Figura 07 – Kelysson Santos, Ponto de Cultura em Quadrinho, 2009. Acervo particular do autor.



Figura 08 – Kelyson Santos, Ponto de Cultura em Quadrinho, 2009. Acervo particular do autor.

O segundo projeto "*Leitura em Quadrinhos*" premiado no edital <sup>8</sup>Interações Estéticas Residências Artísticas em Pontos de Cultura de 2009, da Funarte. Tratei da realização de uma oficina de noventa horas com residência artística no ponto de cultura Ação Cultural do Gama – DF, trabalhando oficinas de desenho e história em quadrinhos com o intuito de criar Histórias e desenhos com alunos de escolas públicas e interessados que moravam na região, para confecção de um Fanzine a auxiliar a desenvolver o gosto pela leitura.

No primeiro momento tivemos a divulgação do projeto na cidade por meio de panfletos e inscrição de alunos no ponto de cultura Ação Cultural do Gama. Depois abordamos uma palestra explicando o projeto com a presença dos participantes e do responsável pelo ponto de cultura Marco Augusto, tendo um debate sobre os quadrinhos em nossa época, e a importância dos quadrinhos para o incentivo à leitura.

O Trabalho envolveu trinta e cinco pessoas de ambos os sexos dentro as diversas faixas etárias de idade inscritas no ponto de cultura. Eram pessoas com diversidade de conhecimento e nível social, alunos de escolas públicas e moradores da região Administrativa do Gama-DF e do Entorno como Novo Gama/GO.

No decorrer do projeto percebi uma transformação dos alunos envolvidos na oficina de quadrinhos, sofreram um impacto positivo da oficina e com todo trabalho pedagógico desenvolvido, onde pode se notar o entendimento da linguagem dos quadrinhos e do processo criativo dos participantes confirmando o aprendizado da nova estética artística durante a residência nos pontos de cultura.

Os produtos confeccionados e a nova técnica aprendida iniciaram um possível processo de geração de renda e uma futura e nova carreira a ser seguida para os alunos onde também aprenderam a socialização durante as oficinas os quais participaram com afinco e de maneira positiva e participativa.

A oficina teve repercussão na mídia de forma a atender os objetivos do projeto. Portanto a comunidade local recebeu mais do que um prêmio. A partir desta residência os participantes se motivaram a criar um grupo de desenho e quadrinhos para dar continuidade ao aprendizado, a exemplo do aluno Gabriel Liborio que foi entrevistado por mim (Apêndice I), que participou desde a primeira edição das oficinas onde pode dar continuidade ao trabalho desenvolvido buscando assim a profissionalização.

No final do projeto montamos uma exposição que possibilitou a cada aluno mostrar

---

<sup>8</sup> Edital público de residências em pontos de cultura da FUNARTE.

o trabalho desenvolvido e convidar seus parentes e amigos.

A prática da oficina de desenho e história em quadrinhos em residência no ponto de cultura com a população vide (Figuras: 09 a 13), percebi a necessidade de se ter uma oficina constante na cidade devido à falta de atividades lúdicas e culturais como essa.



Figura 09 e 10 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. Acervo particular do autor.



Figura 11 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. Acervo particular do autor.



Figura 12 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. Acervo particular do autor.



Figura 13 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. Acervo particular do autor.

E a exposição (Figura :14) pode mostrar o resultado final da oficina onde alunos e a comunidade pode refletir sobre a importância de se incentivar jovens talentos.



Figura 14 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010. Acervo particular do autor.

O fanzine construído neste projeto, se chama *Leitura em quadrinhos* (Figura: 15), tem como contexto e preocupação um tema contemporâneo, bem vivo nos tempos atuais, que é a cultura popular. Buscamos nesse fanzine entender os muitos caminhos que

# PROJETO LEITURA EM QUADRINHOS

GAMA- DE 17 DE DEZEMBRO 2009 A 17 DE ABRIL DE 2010



## LOCAL

**PONTO DE CULTURA AÇÃO CULTURAL DO GAMA**  
QUADRA 16 LOJA 04 ST OESTE COMERCIAL GAMA  
**OFICINA GRATUITA**

INSCRIÇÕES (61)3385-5648

siqueira.henrique@gmail.com

“Esta iniciativa integra o Prêmio de Interações Estéticas – Residências Artísticas em Pontos de Cultura”.

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES  
**funarte**



**BRASIL**  
UM PAÍS DE TODOS  
GOVERNO FEDERAL

**CULTURA VIVA**  
CULTURA, INTERAÇÃO E COMUNITARIEDADE

**Cultura**

Figura 16– Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.

Acervo particular do autor.

Depois da divulgação do projeto com os cartazes e panfletos, iniciamos as etapas de ensino e aprendizagem prática, tendo como resultado final a confecção do Fanzine feito pelos próprios alunos. O fanzine *Leitura em quadrinhos* vem repleto de histórias e contos populares como a história *A Lenda do Calpore* (Figuras: 17 a 20), personagem do folclore Brasileiro, que protege a floresta contra os caçadores que não cumprem os acordos de caça. Sendo este um dos muitos contos populares do Brasil e uma das

histórias apresentadas neste fanzine, neste viés introduzi os alunos participantes em uma pesquisa pedagógica eficiente pois cada participante buscou histórias e lendas contadas por seus parentes e conhecidos para criar esta HQ.

Historia e Desenhos Henrique Siqueira

# A LENDA DO CAIPORA

TODA MANHÃ, BEM CEDINHO DOIS COMPADRES IAM JUNTOS PARA A MATA CORTAR LENHAS.



COMPADRE TONHO PROCURAVA CORTAR SEMPRE OS GALHOS MAIS BAIXOS



E COMPADRE CHICO CORTAVA TRONCOS, QUEBRAVA GALHOS E AS VEZES MATAVA UM BICHO SÓ PARA TREINAR A PONTARIA.

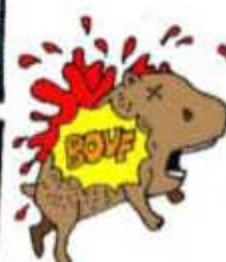
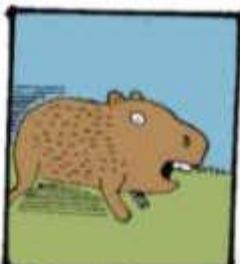
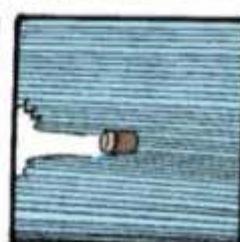


Figura 17 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.

Acervo particular do autor.

UM DIA COMPADRE TONHO  
RESOLVEU IR SOZINHO  
NA MATA.



**FLAP!**   
**FLAP!**

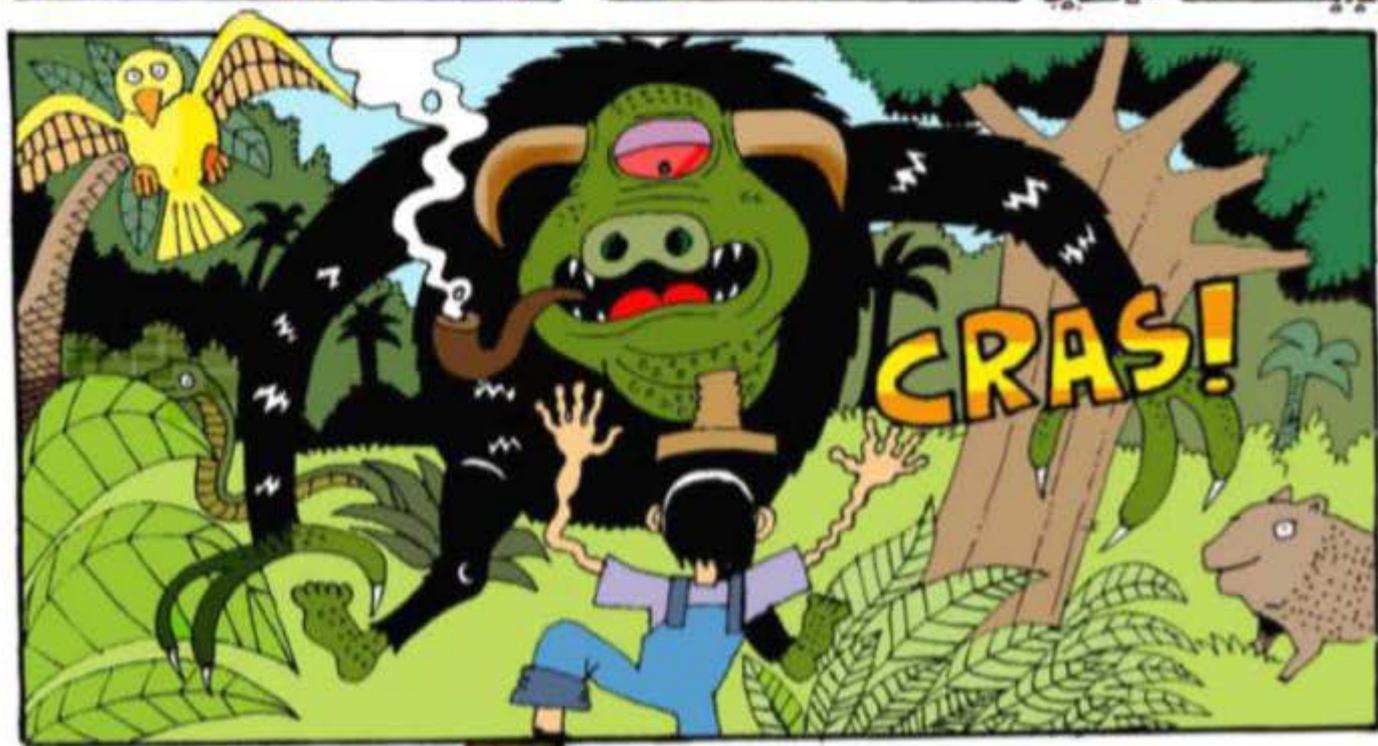


Figura 18 – Henrique Siqueira, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.

Acervo particular do autor.

CAPILAR INVENTA UMA MAQUINA QUE CRIA UMA ESPECIE DE VIDA MALÉFICA EM TODOS OS PRODUTOS E APARELHOS CAPILARES.

ALELUIA DEU CERTO!

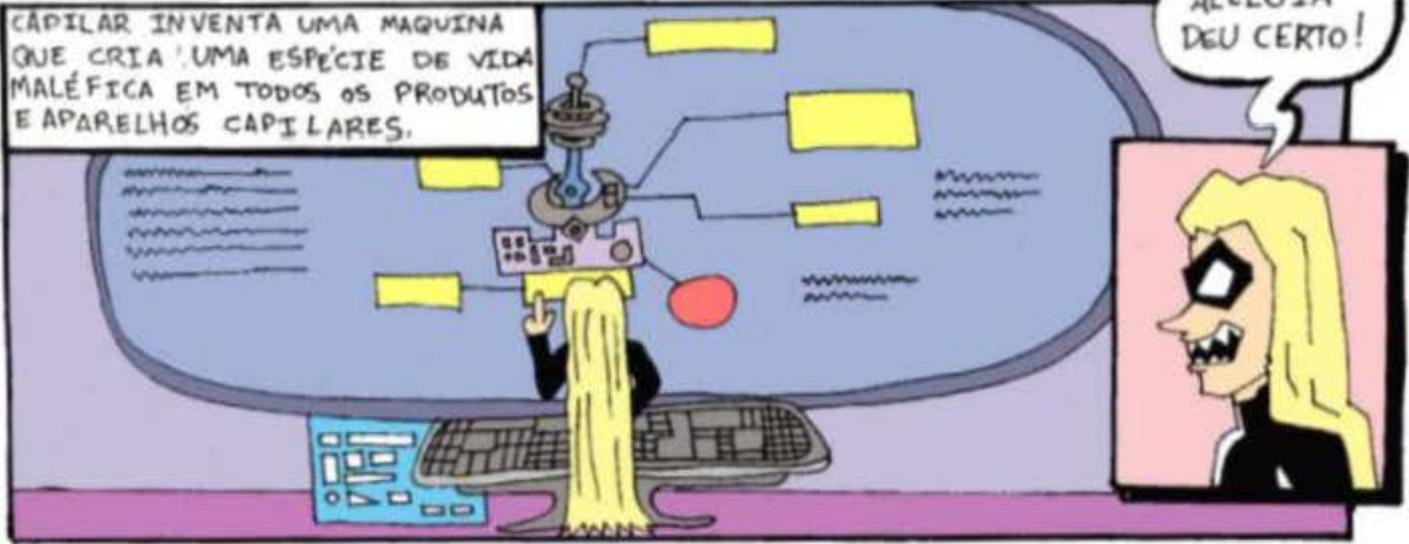


Figura 19 – Kelyson Santos, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010.

Acervo particular do autor.

ENQUANTO ISSO NA SALA SECRETA...

MEU FACEBOOK E O TWITTER NÃO TÃO ENTRANDO...



CONVOCO TODOS OS HEROIS DO MEU ORKUT PARA PARTICIPAR DA LIGA DOS EMOS...

51



POUCO TEMPO DEPOIS A LIGA DOS EMOS SE FORMA

♪ ÓÓÓÓÓHH...

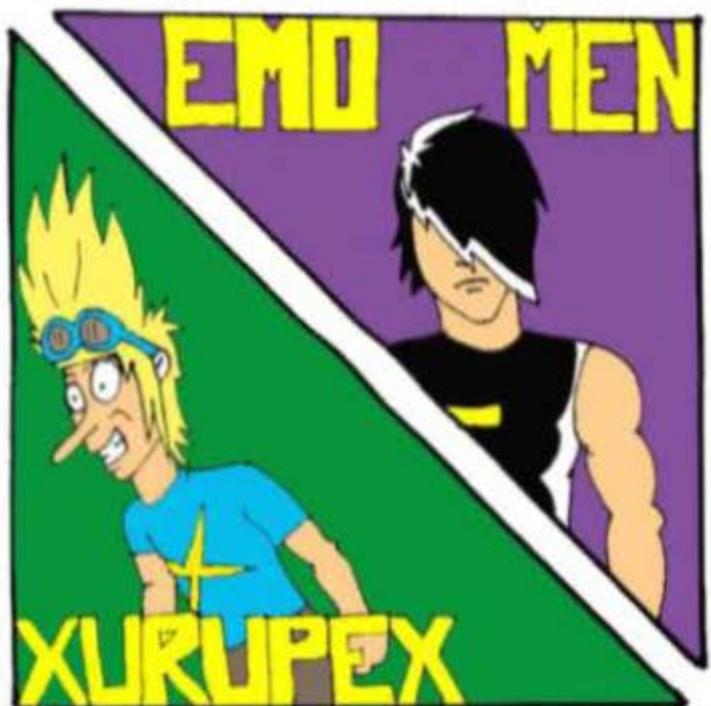


Figura 20 – Kelyson Santos, Projeto Leitura em Quadrinhos, 2010  
Acervo particular do autor.

No terceiro projeto Reciclando em Quadrinhos em 2011, desenvolvi uma oficina de desenho e histórias em quadrinhos no <sup>9</sup>Ponto de Cultura <sup>10</sup>100Dimensão no Riacho Fundo II, nesse projeto fiz residência em um centro de coleta seletiva e trabalhei com catadores de material reciclável. (Figuras: 21 e 22)



Figura 21 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

Acervo particular do autor.



Figura 22– Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

Acervo particular do autor.

<sup>9</sup> Ponto de Cultura: são projetos financiados e apoiados pelo Ministério da Cultura do Brasil (MinC) e implementados por entidades governamentais ou não governamentais.

<sup>10</sup> A 100 Dimensão é uma Cooperativa de coleta seletiva e reciclagem sediada no Riacho Fundo II- Cidade Satélite de Brasília.

Nessa última etapa do projeto, pesquisamos sobre a reciclagem, O contato que os participantes da oficina tiveram com o Ponto de Cultura 100Dimensão possibilitou vivenciar um processo didático educativo pois alia a teoria à prática artística em um processo que culminou na criação de personagens e histórias inéditas, a exemplo, a "Recicladinha e o Doutor Consumo Inteligente", são personagens criados no fanzine elaborado com o intuito de ensinar sobre reciclagem com uma série de perguntas que nos ajudam a refletir sobre como lidamos com o lixo (Figura: 23).

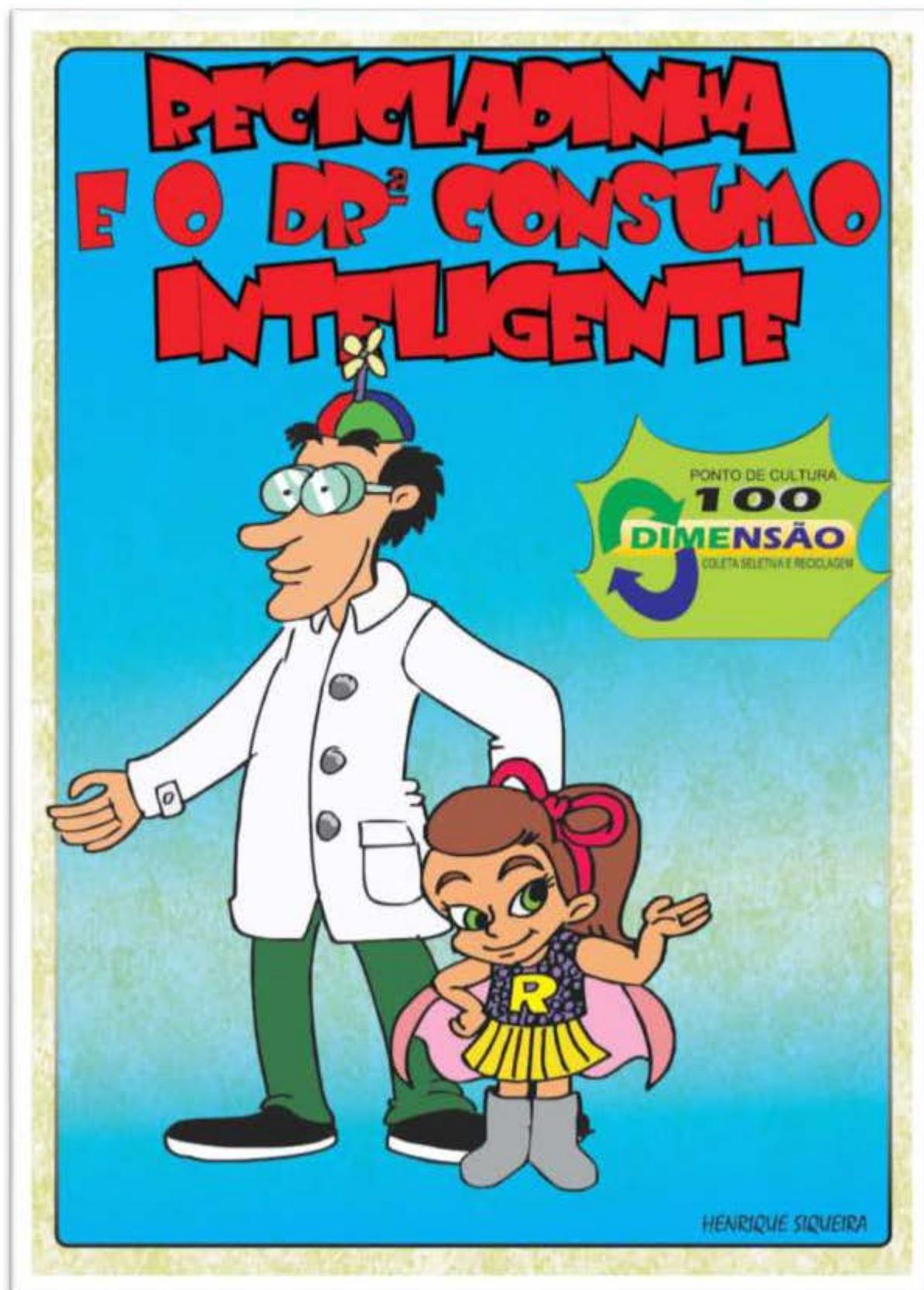


Figura 23 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.  
Acervo particular do autor.

Por fim, os alunos criaram roteiros que abordavam a realidade de jovens que moram no subúrbio de Brasília, os quais apesar de muito talentosos ainda buscam oportunidades e a despeito de sua situação socioeconômica encontraram nesse projeto *Reciclando em Quadrinhos* a oportunidade de repensarem suas vidas e até mesmo buscar rumos diferentes de seus pais. Norteados pela oficina, vislumbraram a profissão de ilustradores e roteiristas.

Para criação das histórias utilizei a técnica do <sup>11</sup>"*Brain Storm*" (Tempestade cerebral) onde cada participante pronunciava uma palavra aleatória que eram reunidas com o intuito de criar um sentido e uma ideia para o roteiro, explorando desta forma a potencialidade criativa de cada um dos participantes.

E em seguida fizemos o <sup>12</sup>"*Storyboard*", rascunho da página, por meio da qual desenhamos todo o roteiro trabalhado em quadros de formas mais simples como um esboço do roteiro. (Figura: 24)

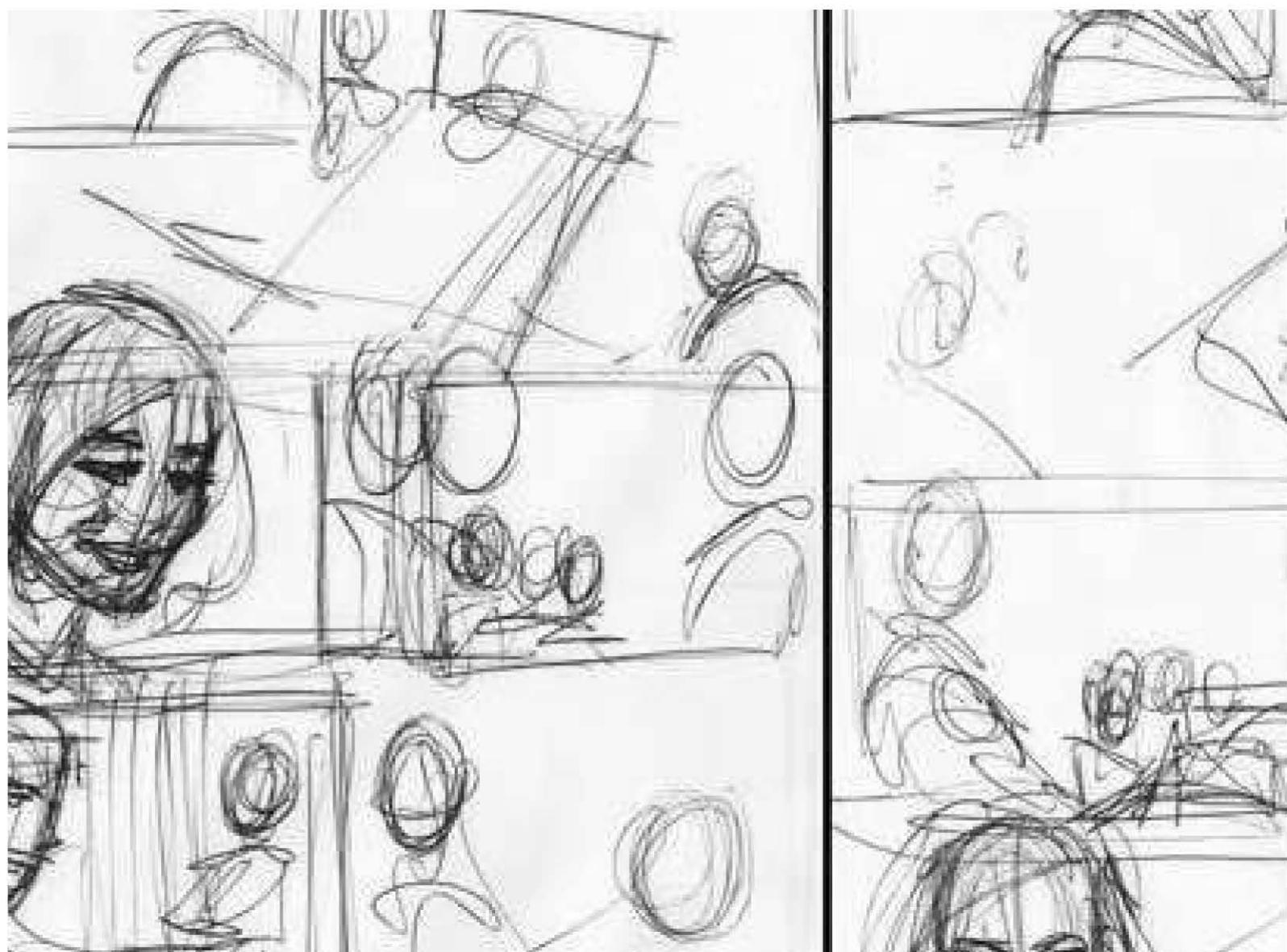


Figura 24 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

Acervo particular do autor.

<sup>11</sup> *Brain Storm* - Significa tempestade cerebral ou tempestade de ideias. É uma expressão inglesa formada pela junção das palavras "*brain*", que significa cérebro e *Storm* que é tempestade.

<sup>12</sup> *Storyboard* - São organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com a intenção de pré-visualizar uma HQ ou até mesmo um filme.

O material diverso e a didática usada facilitaram a construção dos quadrinhos e o entrosamento dos alunos com esta arte, e o tema trabalhado durante a oficina gerou reflexão e mudança de hábito, levando os participantes da oficina a selecionarem o material reciclável em suas casas.

O conteúdo trabalhado deu lugar a uma metodologia prática que por meio da pesquisa e reflexão com relação à reciclagem, envolveu os participantes em um processo de educação e aprimoramento das estratégias de construção do seu saber.

O centro de coleta seletiva 100Dimensão utilizou os personagens “*Doutor Consumo Inteligente*” e “*Recicladinha*” para campanha de conscientização com relação a reciclagem. Este projeto *Reciclando em Quadrinhos* teve como resultado uma HQ que fala da reciclagem, além mostrar que o produto final e as ações desenvolvidas dentro da oficina foram além das páginas criadas.

A comunidade local pode visitar e conhecer as ações que aconteceram no ponto de cultura e como resultado final da oficina os alunos e a comunidade puderam refletir melhor sobre a importância da reciclagem.

A oficina ajudou aos participantes a encontrar novas formas de olhar e interpretar o meio ambiente, por meio dos quadrinhos. O contato com a arte inovou e ajudou a ampliar esse olhar.

O Projeto teve algumas dificuldades, entre elas a carência de recursos financeiros de alguns dos participantes. Porém estes encontraram dentro da proposta pedagógica meios de sanar esse desafio. Os catadores de material reciclável responsáveis pelo Ponto de Cultura, aceitaram a proposta pedagógica da oficina de suprir a carência dos alunos como a troca de material reciclável por dinheiro, proporcionando uma fonte de renda aos alunos carentes.

O jornal “*O Coletivo*”, documentou o projeto *Reciclando em Quadrinhos* e frisou a importância de se manter tais propostas e de se ensinar a reciclagem por meio da arte dos quadrinhos (Figura: 25).

# Projeto no DF ensina a arte em quadrinhos

*As aulas são semanais e ministradas por professores no Ponto de Cultura 100 Dimensões, no Riacho Fundo II*

KÁTIA OLIVEIRA

[koliveira@jornalcoletivo.com.br](mailto:koliveira@jornalcoletivo.com.br)

A comunidade do Distrito Federal e Entorno podem participar do projeto *Reciclando em Quadrinhos*, que realiza oficinas gratuitas de Desenho e História em Quadrinhos para crianças, jovens e adultos. As aulas serão semanais e ministradas no Ponto de Cultura 100 Dimensão, no Riacho Fundo II. A oficina será entre 3 de fevereiro e 10

de maio, das 14 às 18h. As inscrições vão até sábado (29), na sede do Ponto de Cultura (QN 16 - Conjunto 5 - Lote 2, Riacho Fundo II). Serão disponibilizadas, inicialmente, 40 vagas, número que pode ser ampliado conforme a demanda. O material será fornecido aos participantes.

Com o apoio da Fundação Nacional de Artes (Funarte), a oficina é ministrada pelo artista e quadrinista Henrique Siqueira, coordenador do projeto, que

chegou a expor os seus trabalhos no exterior. O projeto é realizado com o propósito de promover a interação dos jovens e participantes da comunidade com o mundo da reciclagem. Ao final do curso, os desenhos desenvolvidos pelos participantes da oficina serão usados para a confecção de uma revista. "Ao longo da oficina vamos desenvolver técnicas de desenho, quadrinhos, *storyboard*, roteiro e arte final", explicou o coordenador.

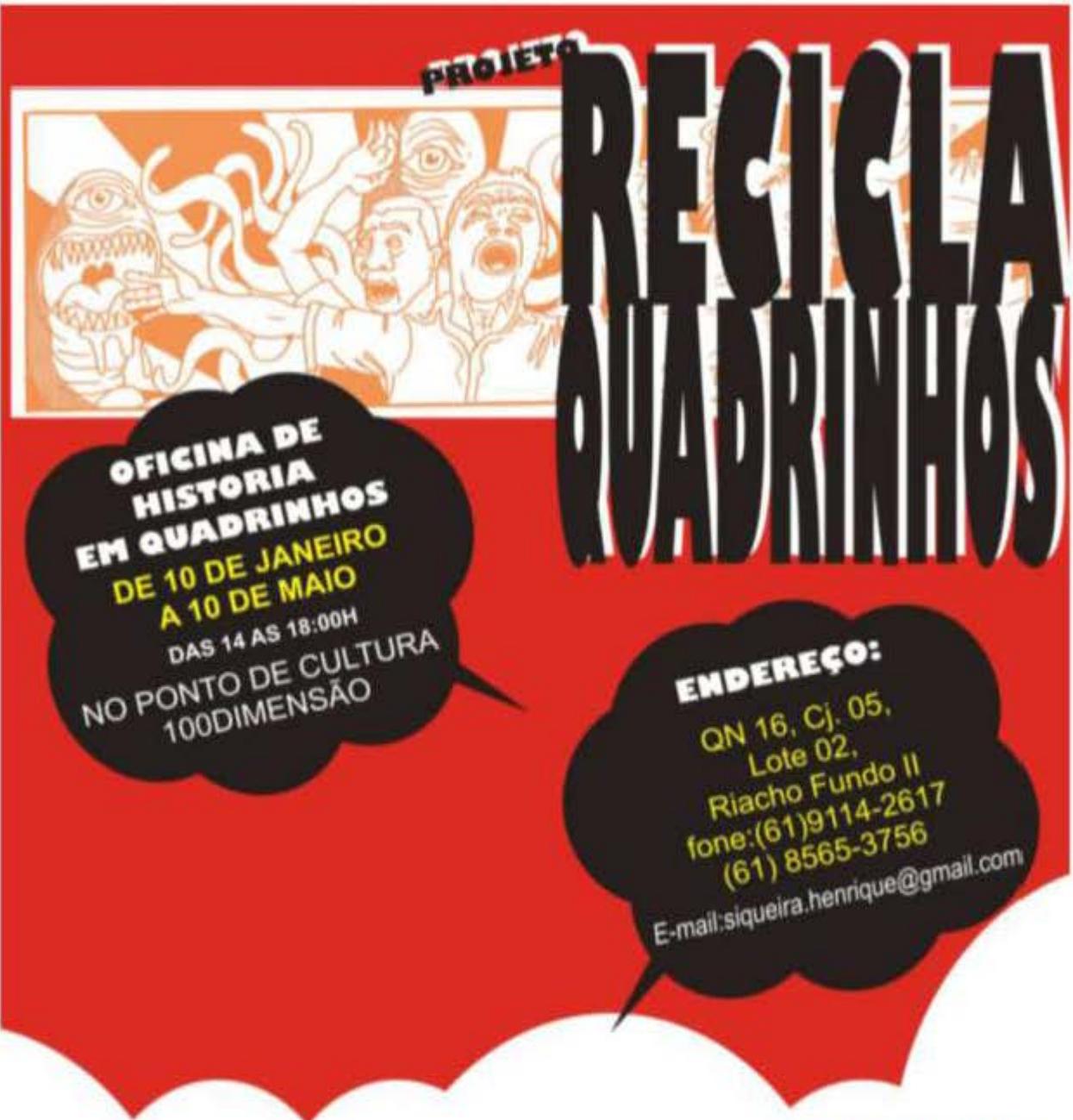
Siqueira acredita que esse projeto ajuda principalmente os jovens a se tornarem cidadãos conscientes do seu papel na sociedade além de abrir a mente para a escrita e leitura. "Eles vão criar as suas próprias histórias e para isso terão que pesquisar e trabalhar com textos. Os trabalhos serão direcionados para a reciclagem e todos terão uma conscientização com relação à reciclagem de lixo. O espaço Ponto de Cultura possui um projeto voltado para a reciclagem. Os alunos poderão ver como é feito todo o procedimento para transformar o processo em histórias em quadrinhos".



Foto: Divulgação

Figura 25 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

A oficina teve ampla divulgação da proposta como mostra o jornal anteriormente e o cartaz confeccionado (Figura: 26), assim como o fanzine Reciclando em Quadrinhos foi distribuído gratuitamente em escolas públicas e na biblioteca do Riacho Fundo II (Figuras: 27 e 28).



PROJETO

# RECICLA QUADRINHOS

**OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS**  
DE 10 DE JANEIRO A 10 DE MAIO  
DAS 14 AS 18:00H  
NO PONTO DE CULTURA 100DIMENSÃO

**ENDEREÇO:**  
QN 16, Cj. 05,  
Lote 02,  
Riacho Fundo II  
fone: (61) 9114-2617  
(61) 8565-3756  
E-mail: siqueira.henrique@gmail.com

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES  
**funarte**

Secretaria de Cidadania Cultural

Ministério da Cultura

**BRASIL**  
UM PAÍS DE TODOS  
GOVERNO FEDERAL

Esta iniciativa integra o Prêmio Interações Estéticas - Residências Artísticas em Pontos de Cultura

**CULTURA VIVA**  
NATUREZA, SOCIEDADE E CIDADANIA

**Cultura**

Figura 26 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.



**“ESTA INICIATIVA INTEGRA O PRÊMIO DE  
INTERAÇÕES ESTÉTICAS RESIDÊNCIAS  
ARTÍSTICAS EM  
PONTOS DE CULTURA”**

**RECICLANDO EM QUADRINHOS**

Figura 27 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

Acervo particular do autor.



Figura 28 – Henrique Siqueira, Projeto Reciclando em Quadrinhos, 2011.

Acervo particular do autor.

O projeto reciclando em quadrinhos teve como temática a reciclagem, já o projeto "Circo Social" teve como tema motivador das oficinas a violência e o abuso sexual de menores e como diferencial a junção da arte do circo e das histórias em quadrinhos. Tratou-se de uma ação lúdica promovida pela Associação Cultural, Esportiva e Turística

(ASCETUR), no <sup>13</sup>Centro Social FORMAR na cidade satélite de Taguatinga, Distrito Federal no ano letivo de 2012. Buscou-se levar a arte onde mais precisa, locais de extrema pobreza e carência de serviços públicos.

O centro social FORMAR é uma organização não governamental que trabalha com crianças e adolescentes em situação de risco e vulnerabilidade social no Areal, bairro de Brasília situado em Taguatinga, Distrito Federal, tendo em sua maioria estudantes da segunda fase do ensino fundamental.

Esses jovens receberam atendimento como: reforço escolar, recreação, atividades esportivas e culturais e alimentação intercalando o horário da escola. A figura 29, abaixo, destaca o momento da oficina de desenho e histórias em quadrinhos no FORMAR.



Figura 29 – Henrique Siqueira, Projeto Circo Social, 2012.

Acervo particular do autor.

O projeto “Circo Social” trabalhou com diversas linguagens culturais e artísticas, dentre elas o das Histórias em Quadrinhos e do circo, e visou à inserção social e o desenvolvimento de valores pessoais e sociais como a autoestima e a confiança,

---

<sup>13</sup> Centro social FORMAR- Um espaço que atende crianças adolescentes em situação de risco social no Areal Taguatinga DF.

desenvolvimento do hábito de leitura e a prática circense. O projeto atendeu dez alunos por modalidade com faixa etária de 06 a 16 anos e ajudou no desenvolvimento de valores pessoais como cita redação do jornal Mais Comunidade:

A Associação Cultural, Esportiva e Turística (Ascetur), fundada em junho de 2008, (...) Projeto Circo Social vem desenvolvendo atividades culturais e artísticas, de capoeira, teatro cômico, acrobacia aérea, malabares, história em quadrinhos e hip hop. As atividades são desenvolvidas no Centro Social Formar, Areal em Taguatinga. O projeto é um meio de integração social e desenvolvimento de valores pessoais e sociais, de autoestima e confiança. (REDAÇÃO JORNAL MAIS COMUNIDADE, 2012, p. 15).

A proposta do projeto *Circo Social* complementou os trabalhos desenvolvidos pelos projetos *Ponto de Cultura em Quadrinhos*, *Leitura em Quadrinhos* e *Reciclando em Quadrinhos*, por meio de oficinas culturais e pedagógicas. Este último trabalho *Circo Social* supracitado traz como diferencial o circo aliado as histórias em quadrinhos.

Comoicineiro percebi a importância pedagógica das oficinas ministradas e dos valores encontrados no projeto circo social pois o circo, a cultura popular e as histórias em quadrinhos coligados formam um importante instrumento pedagógico nas mãos do docente aliando duas atividades que trabalham a coordenação motora e o lúdico. Dessa maneira, viabilizar atividades inovadoras que estimulem o envolvimento dos alunos com a escola, buscando meios facilitadores de aprendizagem, parece-me imprescindível.

As aulas de Circo eram ministradas pelo meu irmão Robson Siqueira, ator e palhaço *Canarinho*, que trabalhava malabarismo com material reciclável, equilibrismo e técnicas para iniciação ao palhaço. Com o término do projeto decidimos manter as atividades circenses, nesta oportunidade meu irmão Robson Siqueira, mas dois sobrinhos Leonardo Siqueira e Daiane Siqueira montamos uma trupe de circo, que trazia em sua bagagem essa mistura de linguagens entre as artes visuais, circo, histórias em quadrinhos e a cultura popular.

### **3.3 Circo e Cultura Popular com a companhia Pilombetagem**

Ao final de 2012, meu irmão Robson Siqueira, teve uma experiência notória, morou no Circo Boneco e Riso, do saudoso <sup>14</sup>Mestre Zezito o Palhaço Pilombeta em Aguas Lindas de Goiás, onde vivenciou na prática e no dia a dia toda a arte circense, aprendeu

---

<sup>14</sup> O Mestre Zezito (\*1932 + 2006), fundou o grupo *Circo boneco e riso* em Juazeiro do Norte no Estado do Ceará.

a técnica do Palhaço, do teatro popular do <sup>15</sup>Mamulengo com Bonecos, e no mesmo ano voltou para casa na cidade do Gama- Distrito Federal, e trouxe em sua bagagem toda a experiência aprendida no circo.

A partir daí, em 2013, e com as ideias desenvolvidas no projeto Circo Social nomeamos nossa trupe como Cia. *Pilombetagem*, onde pude ampliar meu trabalho pessoal, a princípio fazendo toda a parte visual do espetáculo, como desenhos dos cenários, cartazes e *banners* da Companhia. O grupo é formado por brincantes do circo influenciados por tradições de rua e do teatro com bonecos da cidade do Gama no Distrito federal. Estas atividades acabaram por me ajudar a desenvolver habilidades para uma melhor atuação como artista visual, performer, ator, palhaço e bonequeiro.

Inspirados em folguedos como o reisado, folia de reis, mamulengo e músicas do cancionero popular brasileiro, a família composta por Robson Siqueira (Palhaço Canarinho), Leonardo Siqueira (Palhaço Peteleco), Daiane Siqueira (Palhaça Bilisca) e Henrique Siqueira (Palhaço Rabisco), formou a Cia. Pilombetagem. O propósito da companhia é levar entretenimento através da cultura popular, criando cenas e situações cômicas com os elementos tradicionais. Para isso, criamos números e espetáculos visuais para entreter o público.

O nome do grupo Cia. Pilombetagem foi criado em homenagem ao Mestre Zezito, que quando em vida, havia sido batizado com o nome do palhaço Pilombeta. Mestre Zezito ou palhaço Pilombeta adquiriu desenvoltura e experiência a partir da vida com a autoaprendizagem. Sua formação advinha da observação curiosa sobre o cotidiano. Uma necessidade expressiva que buscava nos detalhes mais simples, comoção e leveza para pensar sobre a existência humana. Pode-se dizer que o processo de formação e autoformação do palhaço Pilombeta acontecia mediante sua trajetória pelos caminhos da cultura popular, apresentados em sua performance como palhaço. Era criativo, encantador das crianças, jovens e adultos com números espetaculares de perna de pau, trapézio, equilíbrio, mágicas e outros.

Mestre Zezito veio para Brasília na década de 70 e trabalhou com atividades circenses, teatro de bonecos, brinquedos populares, mamulengos, bonecos gigantes e

---

<sup>15</sup> Mamulengo é um tipo de fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente do estado de Pernambuco.

cantigas de palhaços. Sempre preocupado em repassar estes conhecimentos aos jovens das periferias das ruas onde morava e os diversos grupos interessados na arte do palhaço.

O mestre nunca se recusou a ajudar quem precisava, passou parte de sua vida disposto a ensinar os truques e saberes populares e com isto, contribuir com a formação da sociedade e dos vários grupos que o procuravam. Mesmo depois de sua morte é lembrado principalmente por seu amor ao circo. Em sua homenagem acontece desde 2007 em Brasília, o Festival de Circo Tradicional em Brasília denominado “*Mostra Zezito de Circo*”, conforme registro de Gabriela de Almeida para a Revista Veja Brasília.

Quando chegou a Brasília, em 1991, Mestre Zezito encheu de cor e alegria a cidade de Águas Lindas de Goiás, transmitindo à população seus ensinamentos de técnicas circenses. Morto em 2006, o palhaço se firmou na memória cultural brasiliense e serviu de inspiração para a Mostra Zezito de Circo, que chega à sexta edição (ALMEIDA, 2013, p. 57)

O Mestre Zezito (Figura: 30) é um provocador na formação de valores artísticos, humanos e sociais, impregnando toda uma geração de artistas locais, inspirando a criação de diversos grupos circenses no Distrito Federal. Como homenagem póstuma Brasília sediou o festival de circo Mostra Zezito.



Figura 30. Mestre Zezito, Palhaço Pilombeta, 2004.

Disponível em: <http://pilombetagem.blogspot.com.br> Acesso em: 30/10/2016

A Cia. Pilombetagem também homenageia o Mestre Zezito trazendo em seu currículo artístico quatro espetáculos, entre eles o espetáculo “*Benedito e o Boi*

*Pintadinho*” que é uma peça de mamulengo, prestigiando a cultura popular do mamulengo.

*“Benedito e o Bol Pintadinho”* é um espetáculo de mamulengo, onde a Cia. Pilombetagem apresentava as “aprontações” do palhaço *Canarinho Bico Doce* com a intenção de conquistar o coração da dançarina *Rosinha do Bole-Bole*. Na tentativa de impressionar a donzela, trazia uma cobra que ele dizia ser domesticada e cujo nome é *Maudalena*. A cobra num ato instintivo engole tudo e todos que passam pela sua frente, com exceção de Canarinho, o qual invocava o *Dr. Benedito Bendito Grito Bacural da Silva Bebeu* para resolver a situação. O espetáculo terminava com um final feliz sendo a cobra presa novamente.

No ano de 2013, este espetáculo contou com o patrocínio do FAC/DF<sup>16</sup>, cuja proposta se chamava *“Arreia a Mala Mamulengueiro”*. Circulamos por todo o Distrito Federal em escolas públicas e nas feiras populares do Distrito Federal. O projeto teve como sugestão pedagógica levar a arte do mamulengo para as escolas públicas do DF.



Figura 31. *Benedito e o Bol Pintadinho*, Cia. Pilombetagem, 2013. Acervo particular do autor.

<sup>16</sup> O FAC, Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal, fora criado em 1991 é a principal ferramenta de apoio financeiro a atividades artísticas de Brasília, cujas propostas são selecionadas por Editais públicos.

Com os cartazes prontos (Figura: 32) e bonecos na mala, espalhamos a arte tradicional do Mamulengo nas escolas Públicas do DF (Figura: 33), e em cada apresentação esta tradição se fortalecia.

# Programação Arreia a Mala Mamulengueiro

**MARÇO**

17/03/2013

10:00H E 16:00H NO PARQUE  
INFANTIL DO SETOR LESTE  
DO GAMA

21/03/2013

10:00H NA ESCOLA CLASSE 116  
DA SANTA MARIA DF

21/03/2013

14:00H NA ESCOLA CLASSE 116  
DA SANTA MARIA DF

**ABRIL**

RECANTO DAS EMAS  
RIACHO FUNDO I

**MAIO**

SAMAMBAIA  
VILA ESTRUTURAL

**CIA.**

**PILOMBETAGEM**

**MAIS INFORMAÇÕES FONE: 9173-3213**  
**CIA.PILOMBETAGEM@GMAIL.COM**  
**[pilombetagem.blogspot.com.br](http://pilombetagem.blogspot.com.br)**



Figura 33. *Benedito e o Bol Pintadinho*, Cia. Pilombetagem, 2013. Acervo particular do autor.

Inspirados na tradicional peça do "Mamulengo *Benedito*" e o "*Bol Pintadinho*" criamos outra peça: "*O Conto do Catador*". Nesse espetáculo contávamos a história de Tito, uma criança que foi abandonada por seus pais em um lixão e acolhida por seu tio Severo, que se intitulava dono do espaço, e que o obrigava a trabalhar todos os dias sem direito a escola e diversão. Em meio ao trabalho e aos castigos do tio, Tito, uma criança que tem uma grande imaginação, se diverte com os seres imaginários, que no desenrolar da história o ajudam a escapar dos maus tratos sofridos.

Todo o cenário da peça foi produzido com material reciclável. Para tanto fizemos residência na Cooperativa 100Dimensão no Riacho Fundo II sendo que level uma nova proposta diferente do projeto Reciclando em Quadrinhos. Trabalhamos com o teatro de bonecos, com roteiro inspirado na vida dos próprios catadores e desenho do espetáculo e bonecos criados por mim tirados do lixo. Esse espetáculo teve patrocínio do FAC-DF em 2013, que nos permitiu circular pelas escolas públicas das cidades satélites do Gama, Santa Maria, Estrutural e Varjão (Figuras: 34 e 35). Este espetáculo, o conto do catador tem como proposta pedagógica a ação de transformar o lixo em arte.



Figura 34. O Conto do Catador, Cia. Pilombetagem, 2013. Acervo particular do autor.



Figura 35. O Conto do Catador, Cia. Pilombetagem, 2011. Acervo particular do autor.

Além do espetáculo do “Conto do Catador” a Cia. Pilombetagem tem ainda “Teobaldo o Jumento sagrado”, que também foi feito a partir do lixo e inspirado na história bíblica da <sup>17</sup>Jumenta de Balaão. Teobaldo é um jumento falante cujo segredo foi descoberto por seu amigo, o menino Joaquim. A amizade fiel passa por vários desafios, pois a trama se desenrola na época do nascimento do menino Jesus.

No roteiro Teobaldo se vê diante do filho de Deus que precisa de sua ajuda para transportá-lo, livrando-o assim das mãos do Rei Herodes. Embalado com músicas do cancionero popular brasileiro e dos folguedos natalinos, o espetáculo envolvia a todos num clima de docilidade e harmonia. Todos os personagens e o cenário deste espetáculo foram criados e produzidos com material reciclado a exemplo do papelão. (Figuras: 36 e 37)



Figura 36 – Teobaldo, Cia. Pilombetagem, 2011. Acervo particular do autor.

<sup>17</sup> A história sobre Balaão e a sua jumenta (que falou), está descrita na bíblia, no livro de Números, parte do velho testamento.



Figura 37 – Teobaldo, Cia. Pilombetagem, 2011. Acervo particular do autor.

Por fim, o espetáculo circense *"Palhaçaria Pilombetagem"*, mostra que a partir de um cortejo, o sonho de brincar torna-se real. Nessa brincadeira o próprio sonho vira graça. A graça viaja nos embalos da música brincada e do brinquedo musicado. Os palhaços: Canarinho, Belisca, Rabisco e Peteleco, iniciam nessa apresentação um grande cortejo musical que vira brincadeira divertida, onde palhaços e crianças podem participar seja cantando, tocando ou assistindo. Essa atividade apresenta o mundo do circo de uma forma mais íntima e pedagógica.

Percebe-se a influência decisiva da cultura popular em cada espetáculo, música e plasticidade. O grupo já viajou por muitas cidades do Brasil, levando características da cultura popular e da arte. Nessa mestiçagem da cultura, as artes visuais, cênicas, música e histórias em quadrinhos são fontes de inspiração, caracterizando esta trupe com tradições populares presentes no sangue e na alma de cada integrante (Figuras: 38 a 40).



Figura 38 – Palhaçaria Pliombetagem, Cia. Pliombetagem, 2012. Acervo particular do autor.



Figura 39 – Palhaçaria Pilombetagem, Cia. Pilombetagem, 2012. Acervo particular do autor.



Figura 40 – Palhaçaria Pilombetagem, Cia. Pilombetagem, 2012. Acervo particular do autor.

### ***3.4 Caminhos de formação: Da faculdade de artes Dulcina à Universidade de Brasília***

Toda minha bagagem como artista e quadrinista no grupo CATUAMANGA e por fim com as performances do palhaço Rabisco com a Cia. Pilombetagem e com os projetos supracitados me motivaram a fortalecer meu conhecimento. Foi então que busquei a Faculdade de Artes Dulcina de Moraes em 2013, quando iniciei os estudos de graduação. Aprofundei conhecimentos acerca do contexto da educação, arte, artistas e conquistei desenvoltura dentro da sala de aula sobre didática e metodologia, conhecimentos necessários para a docência em artes.

Encontrei nesse ambiente pedagógico, <sup>10</sup>professores que incentivaram minha produção de histórias em quadrinhos. Durante esse período, realizei uma pesquisa metodológica e um trabalho contemporâneo.

<sup>10</sup> João Angéline e Luciana Paiva, arte educadores formados pela Universidade de Brasília.

Nessa ocasião percebi que por intermédio das oficinas de desenho e histórias em quadrinhos, acontecia um aprendizado significativo por parte dos alunos.

Na faculdade de artes aprendi que a complexidade da feitura dos quadrinhos é desmistificada a partir da prática em si, a produção de HQs corresponde a uma série de passos desenvolvidos nas oficinas ministradas para confecção e criação do roteiro ou narrativa e dos personagens.

Mesmo com a faculdade de Artes Dulcina de Moraes passando por diversos problemas administrativos, dentre eles, professores e funcionários que não recebiam o salário, além de outros desafios que comprometiam a instituição, continuei desenvolvendo um trabalho com desenho e histórias em quadrinhos por meio de oficinas. Temeroso pelo fechamento da instituição fiz o processo de transferência facultativa para a Universidade de Brasília.

Na Universidade de Brasília, escolhi o curso de Bacharel em Artes Visuais, deixando a formação em Licenciatura para este momento, conheci professores que mudaram minha carreira artística, <sup>19</sup>Ge Orthof e <sup>20</sup>Bia Medeiros. No Curso de Bacharel em Artes Visuais, desenvolvi um trabalho poético que fala sobre o transporte público. Nesse trabalho fiz uma série de desenhos em um caderno de artista com histórias em quadrinhos sem roteiro. Considerei o transporte público como lugar de observação e para minha experiência poética. Para isso, observei pessoas dentro dos ônibus, desenhando-as constantemente no caderno de artista pelo período de dois anos (Figura 41). Cada pessoa um comportamento, minha intenção foi retratar histórias e pessoas diferentes a cada viagem. Isto me ajudou a compreender o meu trabalho pessoal e o exercício da observação me ajudou a criar histórias novas.

---

<sup>19</sup> **Ge Orthof** - vive e trabalha em Brasília. Instalações, performances e desenhos. Coordena o *Moradas do Íntimo (Home of Intimacy)*. Pós-doutoramento:

<sup>20</sup> **Bia Medeiros** - Pós-graduada em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Paris I de Sorbonne e Pós-doutorada no Collège International de Philosophie de Paris em 1999 (Bolsa VIRTUOSE/MINC.). Desde 1992 é professora do Departamento de Artes Visuais/Instituto de Artes da Universidade de Brasília, em 1994 entrou no colegiado do mestrado em Artes, UnB e do colegiado do VIS, sendo sua atual coordenadora. Em 2000 tornou-se consultora Ad Hoc CAPES.



Figura 41 – Henrique Skuelra, Caderno de Artista, 2013.

Acervo particular do autor.

### 3.5- Prática pedagógica em sala de aula: o desafio dos Quadrinhos

Para utilizar as HQs na sala de aula o docente deve se esforçar em conhecer as técnicas estudadas acima, e aplicá-las ao contexto que for necessário. Para uma prática de montagem de um gibi, podemos utilizar os diferentes estilos de quadrinhos no mundo, como o estilo japonês conhecido como os Mangás, o estilo norte americano de super-heróis e o Infantil mais conhecido no Brasil: "Turma da Monica".

Nas oficinas de quadrinhos, a criação do roteiro parte da identificação do aluno com os diversos gêneros literários, tais como terror, aventura, ficção, comédia, policial ou até mesmo a própria realidade. Abaixo capa de um quadrinho Japonês cuja temática envolve a história do Japão feudal (Figura: 42).



Figura 42. Nosuhiro Watsuki, Rurouni Kenshin, 2001.

Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni\\_Kenshin](https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin)- acesso em: 02/11/2016

Conhecendo os diferentes estilos de quadrinhos no mundo como mostrado na HQ japonesa de Nosuhiro Watsuki (figura acima), os alunos podem escolher o estilo e ou mesmo mesclar e inventar um estilo próprio.

Após o roteiro pronto, os alunos partem para a confecção dos desenhos, etapa conhecida como paginação do roteiro, em que se colocam todas as falas e onomatopeias na página de acordo com o que foi estabelecido pelo roteiro. Segue como exemplo do explicitado, paginação pronta e colorida pelo autor desta monografia (Figura: 43).



Figura 43. Henrique Siqueira, Chinica de Galinha Choca, 2001.  
Acervo particular do autor.

Após os desenhos prontos é hora de fazer a arte final onde serão utilizados materiais como tinta nanquim, pincel fino, ou canetas nanquim utilizadas para contorno e preenchimento de todo o desenho.

A cor pode ser trabalhada manualmente ou para quem tiver acesso a computadores, o desenho pode ser escaneado. Depois de digitalizado os professores podem utilizar o software livre como o *GIMP*<sup>21</sup> que serve para fazer edição de imagens ou seja, os alunos podem colorir a páginas e de pronto fazer uma interação com a aula de Informática criando uma interdisciplinaridade que as HQ's possuem.

<sup>21</sup> GIMP- software livre que pode ser baixado gratuitamente por qualquer pessoa e serve para fazer edição de imagens, é muito simples de ser usado e pode ser baixado para qualquer computador que tenha Windows ou até mesmo o Linux.

## CONSIDERAÇÕES

Pesquisar um tema como histórias em quadrinhos no contexto da arte e da educação representa um desafio, sobretudo, quando este implica um olhar retrospectivo acerca da minha trajetória formativa e artística. Considerando os desafios, acredito que o estudo possibilitou repensar os percursos realizados até o momento. Como profissional atuante no campo das artes, entendo que o meu compromisso se firma cada vez mais como um mediador, um professor que busca viabilizar o aprendizado a partir do conhecimento que está presente em cada pessoa.

Essa dinâmica ocorre e apresenta novos horizontes, no momento em que realizo oficinas de desenho e histórias em quadrinhos, faço performances como o Palhaço Rabisco e com as peças da Cia. Pilombetagem. Nesse sentido, consigo vislumbrar como a arte das HQS e do circo conseguem gerar um aproveitamento eficaz por parte dos alunos envolvidos.

Pensando nas realidades que vislumbrei durante as oficinas ministradas em cidades satélites do Distrito Federal fiz um pequeno estudo e reflexão dos eventos culturais no campo das artes plásticas em Brasília, pesquisei a revista “Brasília Agenda”<sup>22</sup>, pude perceber que de trinta eventos que ocorreram, vinte e seis são concentrados na capital e quatro eventos em outras cidades nos arredores de Brasília.

Os projetos que ministrei contribuíram significativamente para que essas estatísticas pudessem mudar tal realidade, levando atividade cultural de qualidade para as cidades satélites de Brasília, a exemplo da região do Gama.

Durante as oficinas de Desenhos e Histórias em Quadrinhos e as apresentações da Cia. Pilombetagem os alunos entraram em contato com diversos temas ligados à sua realidade como violência, exploração do trabalho infantil, tratamos ainda de assuntos como a reciclagem do lixo, hábitos de consumo inteligente e da cultura Popular.

---

<sup>22</sup> Revista impressa e distribuída gratuitamente, que informa todo o calendário de atividades Culturais que acontecem no território do DF, tendo como coordenador Eduardo Melo edição novembro de 2013

O que ficou indelével nas oficinas realizadas e com as apresentações de circo foi a dinâmica estabelecida entre os sujeitos, tornando-a envolvente e interessante, tanto para os alunos como para aqueles que estavam ministrando os conteúdos e tarefas. As oficinas de histórias em quadrinhos ajudaram a trabalhar muitos temas ligados ao cotidiano e também foram uma ferramenta de ligação com o conteúdo trabalhado na escola, encontramos assim uma ponte eficaz e uma metodologia eficiente para esse fim.

A proposta era fomentar nos discentes a leitura e compreensão dos temas trabalhados em sala de aula. Os projetos trouxeram resultados satisfatórios com os alunos integrantes de cada oficina realizada, onde é mister destacar a criação dos personagens que ajudam na preservação do meio ambiente, utilizando o conhecimento da vivência e a dura realidade em que os participantes encontram cotidianamente no Ponto de Cultura 100Dimensão do Riacho Fundo II.

A criatividade foi uma variante imprescindível de cada participante que mesclava a fantasia, o roteiro e a anatomia de seus personagens de forma diferenciada sem repetições ou conceitos pragmáticos.

A prática vivenciada durante as oficinas de Desenho e história em quadrinhos despertou a curiosidade dos participantes pela leitura, colocando-os em contato com este universo pueril das HQs. Percebi, portanto, a necessidade de se ter uma oficina como está em todas as escolas das cidades satélites de Brasília, auxiliando assim neste processo educacional.

O grande desafio encontrado nas oficinas foi a própria aceitação dos alunos como dito acima, que a princípio não entediavam a proposta inovadora, mas que, com o passar do tempo, ganharam confiança e se tornaram participativos e desenvolveram trabalhos belíssimos como a exemplo de um dos participantes Gabriel Liborio (Apêndice I). Gabriel desenvolveu um trabalho autoral e hoje em dia se profissionalizou no universo das histórias em quadrinhos.

Refletir sobre os resultados e os frutos gerados como este trabalho me orgulha e me faz querer continuar perseverando por este caminho. Acredito que a partir da arte dos quadrinhos podemos mostrar um caminho a ser seguido para muitas pessoas. Inclusive,

para pessoas que não tinham expectativa ou sequer um motivo especial para viver suas vidas.

Com essas oficinas, surgiram novas implementações dos próprios alunos que propuseram outras formas de se trabalhar. Formas que agregam conhecimento e saberes que estão em cada um de nós, basta que estejamos predispostos para o trabalho e a interação com os outros. Essa dinâmica interativa entre sujeitos e saberes é o que me move como pesquisador, amante dos quadrinhos e como arte educador.

Essa pesquisa, apenas robusteceu o pensamento de que o ser humano é infinito em suas criações, embora ciente de que outros pesquisadores e artistas já experimentaram tais ideias, este trabalho busca somar e refletir sobre o potencial dos desenhos e das histórias em quadrinhos no contexto da formação e da autoformação dos sujeitos, em sua dimensão potencializada de criar. Isto, sim, é infinito.

## REFERÊNCIAS

ALHEIT, Peter. **Educação e pesquisa: Processo de formação e aprendizagens ao longo da vida**. São Paulo, v.32, n.1, p. 177-197, jan. / abr. 2006. Disponível em:<<http://www.scielo.br/pdf/ep/v32n1/a11v32n1.pdf>>Acesso em: 10 set. 1998.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Vozes, 1975.

ARANTES, Antônio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

ARAUJO, Gustavo Cunha de. **Revista Eletrônica A margem**. Uberlândia, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas III Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CARVALHO, Djota. **A educação não está no Gibi**. São Paulo: Editora Papyrus, 2006.

CASTRO, Alice Viveiro de. **O Elogio da Bobagem**. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

CIRNE, Moacy. **A explosão Criativa dos Quadrinhos**, São Paulo: Editora Vozes, 1943.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro, 2010.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1963.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Editora Paz e terra, 2015.

LANNONE, Roberto. **O mundo das histórias em quadrinhos**, São Paulo: Editora Moderna, 1994.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Histórias em Quadrinhos Leitura Crítica**, São Paulo: Paulinas, 1985.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é o Fanzine**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

PORCHER, Luís. **Educação Artística luxo ou necessidade?** São Paulo: Editora Summus, 1973.

SILVIA, Ermínia. **Circo-teatro: Benjamim de Oliveira e a teatralidade circense no Brasil**. São Paulo: Editora Altana, 2007.

#### **SITES:**

[https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid) - acesso em: 01/08/2016

<http://www.universohq.com/reviews/o-terror-negro-1/> - acesso em: 10/08/2016

<http://pilombetagem.blogspot.com.br/> - acesso em: 16/09/2016

[https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni\\_Kenshin:\\_Reflection](https://en.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin:_Reflection)- acesso em: 02/11/2016

<http://www.luneta.co/dragon-spirits-1/>- acesso em: 01/11/2016

<http://vejabrasilia.abril.com.br/materia/cidade/6-mostra-zezito-de-circo-2> - acesso em: 30/11/2016

## APÊNDICE I

### ENTREVISTA E EXPERIÊNCIAS DO QUADRINISTA GABRIEL LIBORIO

**Gabriel Libório** – Gabriel Bruno Costa Sousa Libório nascido em: Gama-DF tem 26 anos fez curso de desenho e histórias em quadrinhos com Henrique Siqueira pelo Projeto Leitura em Quadrinhos no Ponto de Cultura Ação Cultural do Gama em 2009 e 2010 e participou como aluno e como palestrante em oficinas e eventos diversos pelo Distrito Federal e em outros estados. Tem formação superior em Direito na UNIP. E atualmente trabalha servidor público na área de Segurança Pública e Freelancer de quadrinhos.

**Pesquisador-** Como iniciou sua carreira?

**Gabriel Libório** - “Desde criança, gostava da arte visual. Na época da escolinha tinha uma professora bem legal que observou isso e me estimulou bastante, desde então eu comecei a desenhar, e a fazer minhas próprias histórias em quadrinhos. Como um salto, resolvi fazer a oficina de desenho e histórias em quadrinhos com Henrique Siqueira e daí participei da minha primeira exposição coletiva aos quinze anos de idade, e depois recebi um convite por algumas editoras, após terem visto meu trabalho em quadrinhos independente.”

**Pesquisador-** como foi sua trajetória profissional?

**Gabriel Libório** - Desde a infância, sob influência de um primo que fazia desenhos em areografia, me senti estimulado a desenhar, tendo aprendido toda a base do desenho por conta própria. Já quando adolescente, continuei com meus treinos, até que resolvi realizar o meu primeiro curso de desenho com 15 anos de idade com o Professor Henrique de Siqueira, o qual me ajudou a desenvolver ainda mais minhas técnicas. A partir deste curso inicial, passei a desenvolver histórias em quadrinhos na forma de “fanzines” até o advento dos atuais recursos tecnológicos, onde passei a publicar fanzines no formato digital pela internet. Atualmente, sou autor do mangá *Dragon Spirits*, vinculado à Editora Nebulosa (com sede em São Paulo), onde trabalho à distância, enviando periodicamente páginas e ilustrações relativas ao meu mangá. Além disso, participei de cerca de meia dúzia de projetos em colaboração com outros artistas –

roteiristas e outros desenhistas – na produção de ilustrações, fanzines e *oneshots* (quadrinhos de mangá de um capítulo só).

**Pesquisador-** como é sua produção de histórias em quadrinhos?

**Gabriel Libório** - Sobre a minha produção de história em quadrinhos é trabalhosa, minuciosa e ao mesmo tempo prazerosa. Leva bastante tempo para concatenar as ideias, desde o “*brainstorm*” (tempestade de ideias), perpassando pelo roteiro, até chegar na arte final e entrega ao leitor como quadrinho pronto, seja em formato de papel ou digital.

**Pesquisador-** Qual a relação entre quadrinhos e educação?

**Gabriel Libório** - Já é notório a relevância das artes na educação, pois formam um ser humano mais atento e sensível à realidade a qual vive, o transformando num “ser transformador”. Com os quadrinhos não é diferente: nessa espécie artística, há enorme bagagem de ferramentas capazes de transmitir uma história, um conto, uma fábula, etc. Contar histórias é um dos maiores trunfos do homem. Apesar de uma imagem autônoma também ser capaz de contar uma história, a sequência de quadros traz, via de regra, uma linha dinâmica em que o leitor embarca, como uma viagem de trem: é guiado pelos trilhos que o autor deseja seguir, sendo que as sensações dessa viagem poderão ser diversas, a depender para que lado o leitor irá olhar durante essa “viagem”. Na educação, o professor ou o mestre deve guiar o aluno ou o aprendiz a um caminho desconhecido para este, da mesma forma que um quadrinho leva conhecimento e novas ideias a outras pessoas. Por tal fundamento, acredita que a relação entre educação e os quadrinhos é estreita, considerando que esse formato artístico tem muitas potencialidades, por vezes desperdiçadas, que a educação pode fazer uso na consecução dos seus objetivos.

**Pesquisador-** Qual material utiliza para produção de quadrinhos?

**Gabriel Libório** - Varia desde os tradicionais até os mais modernos, digitais. Tenho uma certa preferência ainda pelo uso da tinta nanquim para o desenho, por ser mais difundido culturalmente na produção de mangá – um dos meus gêneros. Com o advento de novas tecnologias, é difícil não aliar a produção manual com as ferramentas proporcionadas por um computador. Geralmente a arte inicial começa em um papel, sendo rabiscos a lápis ou caneta, passando quase sempre por uma arte final com tinta e, depois, os desenhos são escaneados para um computador onde recebem, quase sempre, um retoque final, corrigindo algumas falhas que de modo livre requeriam mais

precisão e exigiriam mais atenção. Com o trabalho com prazos e uma meta de produção, apesar da preferência pelo desenho manual, a inserção de uma etapa digital é essencial para uma produção mais célere.

**Pesquisador-** O que te leva a produzir histórias em quadrinhos?

**Gabriel Libório** - Desenvolver e desenhar quadrinhos é mais do que uma necessidade: é uma forma de viajar a outras realidades, visitar novos cenários e embarcar em ideias sem que seja necessário deslocar-se fisicamente. É uma espécie de “boa convulsão”, em que o autor fica imbuído de um “espírito artístico” e precisa transbordar aquela ideia, com a intenção de impressionar, gerar comentários. Mais do que uma oportunidade de chamar atenção, é se deleitar em ver outras pessoas alcançando diferentes pontos de vista a respeito de uma única obra; ver que uma ideia pode causar diversão, transmitir uma ideia ou suscitar reflexões, por exemplo, é motivo para que eu me sinta motivado a produzir quadrinhos.

**Pesquisador-** Quais artistas influenciam no seu trabalho?

**Gabriel Libório** - Diversos artistas são fontes de inspiração. Inicialmente, não mais importantes, os japoneses, precursores do Mangá em sua maioria. Também houve influência dos quadrinhos americanos e de alguns poucos europeus, em quadrinhos de super-heróis em sua maioria. Atualmente o que mais destila inspiração são os próprios artistas nacionais, tanto os que trabalham de forma amadora, quanto profissional. Essa admiração nacional se dá pelo fato óbvio de me considero um “patriota artístico”, reconhecendo que os quadrinhos nacionais devem possuir mais espaço na sociedade. Os autores brasileiros são hoje os maiores inspiradores, por estarem inseridos num mesmo contexto e estarem produzindo obras de uma diversidade ímpar, apesar das restrições e dificuldades de se produzir arte em forma de quadrinhos no país.

**Pesquisador-** Quem é o Gabriel Libório?

**Gabriel Libório** - Definitivamente, um sonhador. Sou ser humano comum, com enorme apetite em aprender e ser melhor dia após dia. Acredito que nenhuma pessoa deve abandonar, por qualquer motivo, a necessidade de ler ou produzir quadrinhos. Apesar de também trabalhar atualmente em um ramo muito diverso do relacionado à produção artística, o ofício de se dedicar por algumas poucas horas à produção de quadrinhos é o essencial para minha saúde mental, o que me proporciona uma satisfação

Incalculável. Muito além de um objetivo egoístico, produzir quadrinhos faz parte da minha essência. Em tudo o que vejo, imagino uma história em quadrinhos, narrada de uma forma ora mais poética, ora mais contundente. Essa necessidade de me expressar me compõe, é como um membro extra do meu corpo, que, sem ela, não me considero um ser animado.



Figura 44. Gabriel Libório, Dragon Espirita, 2016.



Figura 45. Gabriel Libório, Dragon Espirita, 2016.



Figura 46. Gabriel Libório, Dragon Spirits, 2016.

Disponível em: <http://www.juneta.co/dragon-spirits-1/> -Acesso em: 01/11/2016



Figura 47. Gabriel Libório, Dragon Espirits, 2016.