



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO EM HISTÓRIA

WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA
DIDÁTICA PARA DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM
OLINDA

Recife
2018

WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA
PARA DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM OLINDA

Trabalho de Dissertação apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em História no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Orientador: Prof^oDr^o Ricardo de Aguiar Pacheco.

Recife

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

C532p Chiarelli Júnior, Wilson Roberto.
Produção de histórias em quadrinhos como estratégia didática para desenvolvimento da educação patrimonial em Olinda / Wilson Roberto Chiarelli Júnior. – Recife, 2018.
343 f.: il.

Orientador(a): Ricardo de Aguiar Pacheco.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em História, Recife, BR-PE, 2018.
Inclui referências, anexo(s) e apêndice(s).

1. História em quadrinhos 2. História – Estudo e ensino 3. Patrimônio cultural 4. Arte e educação I. Pacheco, Ricardo de Aguiar, orient. II. Título

CDD 900



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

**PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA
PARA DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM OLINDA**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO ELABORADA POR

WILSON ROBERTO CHIARELLI JÚNIOR

APROVADA EM 24/10/2018

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr.

Ricardo de Aguiar Pacheco – Programa Pós-Graduação em História – UFRPE

Prof. Dr.

Natanael Duarte de Azevedo – Programa Pós-Graduação em História – UFRPE

Prof. Dr.

Ângelo Emílio da Silva Pessoa – Programa Pós-Graduação em História – UFPB

À Priscila Chiarelli, René Chiarelli e Ruvier Chiarelli, meus alicerces, minhas fontes de inspiração.

AGRADECIMENTOS

Ironicamente, em 2018, fazem 30 anos desde que ganhei minha primeira revista em quadrinhos. De lá para cá, nunca mais deixei de ter contato com esse tipo de linguagem. As Histórias em Quadrinhos (HQs) passaram a constituir um elemento da minha identidade. Mamãe e Papai sempre souberam disso e investiram através de estímulos, fazendo assinaturas de revistas e elogiando meus desenhos. A vocês, obrigado pelo amor incondicional e por todo o apoio que me deram, desde que eu era uma sementinha até hoje.

A paixão pelas HQs não parou de crescer, e outras pessoas que me amam perceberam isso e passaram a me apoiar a partir do momento em que agreguei essa forma de expressão artística ao meu cotidiano profissional. Priscila Chiarelli, obrigado por todos os momentos juntos, desde que resolvemos segurar a barra sozinhos – te amo! Minha vovó querida Alice Chiarelli, agradeço a compreensão de minhas excentricidades. Vanessa Porciúncula, que pitaco certo. Viva Marlitu!

Nesses dois anos de pesquisa, tive a oportunidade de trabalhar em dois locais privilegiados. As intervenções realizadas nessas incríveis instituições de educação formal, as quais prezam pela produção dos conhecimentos, oportunizaram-me ao envolvimento com “gente jovem reunida”, algo realmente inspirador e gratificante.

No Colégio Imaculado Coração de Maria, recebemos o apoio de muita gente, como a Diretora Pedagógica Marília Toscano, a coordenadora Nilza Valois, Maria Altair Galvão, Anderson Douglas, Ir. Cristina, Duda e Alex. A todos, muito obrigado!

Na Universidade Federal Rural de Pernambuco, gostaria de mandar “aquele abraço” ao amigo e professor Bruno Alves, que acreditou em nosso projeto imediatamente; e ao meu orientador, Ricardo de Aguiar Pacheco, que aceitou o desafio de orientar um trabalho carregado de paixão e idealismo; sem esquecer os irmãos do LEPAM: Jorge, Fred, Karinna, Humberto, Rebeca e Erivânia.

Sou também imensamente grato à Coordenação do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco. O desenvolvimento da disciplina eletiva foi uma experiência singular que contribuiu muito para o amadurecimento dos estudos. Lá encontramos espíritos de luz, como as professoras Luciana Borre Nunes, Marina Didier e Maria Betânia. Sem o apoio delas, muito do que foi feito por aqui não teria acontecido com sucesso. Agradeço as oportunidades e o empoderamento oferecido.

“E quanto mais deixavam ele criar mais o menino inventava vestido de Doutor Silvana com óculos de aro grosso e jeito de maluquinho”. (ZIRALDO, 2005, p. 47).

RESUMO

A presente dissertação de mestrado tem como objetivo avaliar o potencial das oficinas de HQs como recurso didático para a apropriação dos conhecimentos históricos em espaços educativos. Para tanto, realizamos três ações educativas, das quais duas foram em uma instituição de educação básica (Colégio Imaculado Coração de Maria) e outra no Ensino Superior (Universidade Federal de Pernambuco). As oficinas foram realizadas com o consentimento de ambas e apresentaram resultados diversificados, porém satisfatórios. A metodologia empregada se deu a partir da pesquisa bibliográfica, além da análise documental. Utilizamos, como fonte de pesquisa, anotações escritas em cadernos de rascunho, fotografias e produções em HQs realizadas durante o desdobramento das oficinas. Também nos debruçamos sobre filmes, animações, HQs profissionais e conteúdos do *YouTube*, além de imagens extraídas de sites e blogs. Concluímos que a produção autoral de HQs em sala de aula tanto pode ser um excelente recurso didático para a apropriação de conteúdos históricos, quanto pode estimular a criatividade e o caráter investigativo dos alunos.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Ensino de história. Patrimônio cultural.

Educação patrimonial. Arte e educação.

ABSTRACT

This dissertation aims to evaluate the potential of HQ workshops as a didactic resource for the appropriation of historical knowledge in educational spaces. In order to do so, we carried out three educational actions, two in a basic education institution (Colégio Imaculado Coração de Maria) and another in higher education (Federal University of Pernambuco). The work-shops were held with the consent of both and presented diverse but satisfactory results. The methodology used was based on bibliographical research, besides documentary analysis. We used as a research source the notes written in sketchbooks, photographs and the productions in comics made during the unfolding of the workshops. We also focus on movies, animations, professional comics and YouTube content, as well as images extracted from websites and blogs. We conclude that the author's production of comics in the classroom can be an excellent didactic resource for the appropriation of historical contents, which can also stimulate the students' creativity and investigative character.

Keywords: History. History teaching. Cultural heritage. Patrimonial education. Art and education.

LISTA DE IMAGEM

Imagem 1: Estórias gerais.....	31
Imagem 2: Capa da HQ Formiga no Carnaval da Vida.....	33
Imagem 3: Capa da HQ Av. Paulista.....	33
Imagem 4: Questão 24 Exame Nacional do Ensino Médio.....	41
Imagem 5: Sequência Ocidental para leitura dos quadrinhos, segundo McCloud.....	45
Imagem 6: Sequência Ocidental para leitura dos quadrinhos, segundo Eisner.....	45
Imagem 7: Tipos de requadros, segundo Eisner.....	46
Imagem 8: Balão de fala.....	47
Imagem 9: Balão de pensamento.....	47
Imagem 10: Balão trêmulo.....	47
Imagem 11: Balão glacial.....	47
Imagem 12: Balão uníssono.....	47
Imagem 13: Balão de cochicho.....	47
Imagem 14: Exemplo de organização de roteiro escrito, segundo Eisner.....	56
Imagem 15: Exemplo de organização de roteiro desenhado segundo Eisner.....	57
Imagem 16: Produção A20.....	82
Imagem 17: Produção A16.....	82
Imagem 18: Produção A09.....	83
Imagem 19: Produção A12.....	83
Imagem 20: Braço Relicário - século XVIII.....	87
Imagem 21: São Miguel Arcanjo - século XVIII.....	88
Imagem 22: Construção de personagens A11.....	90
Imagem 23: Personagem do quadrinista A01.....	91
Imagem 24: Personagem do quadrinista A23.....	91
Imagem 25: Caracterização dos pers. A14 (I).....	92
Imagem 26: Caracterização dos pers. A14 (II).....	92
Imagem 27: Perfil A12.....	93
Imagem 28: Frontal A12.....	93
Imagem 29: Feminino A12.....	93
Imagem 30: Óculos A12.....	93
Imagem 31: Bicicleta.....	93
Imagem 32: Cachorro.....	93
Imagem 33: Objetos.....	93

Imagem 34: Parábola da Peste, página 3.	95
Imagem 35: Gehena, página 3.	95
Imagem 36: Gehena, página 10.	95
Imagem 37: Gehena, página 1.	98
Imagem 38: Gehena, página 2.	98
Imagem 39: Esboço A23.	98
Imagem 40: Parábola da Peste, página 1.	99
Imagem 41: Parábola da Peste, página 2.	99
Imagem 42: Parábola da Peste, página 3.	99
Imagem 43: Parábola da Peste, página 4.	99
Imagem 44: Esboço A21 (I)	102
Imagem 45: O Segredo de Olinda, página 1.	102
Imagem 46: Esboço A21 (II).	102
Imagem 47: O Segredo de Olinda, página 9.	102
Imagem 48: Capa da publicação Conto dos Altos e Ladeiras.	106
Imagem 49: Ateliê 526.	109
Imagem 50: Detalhe da HQ “Gehena”.	109
Imagem 51: HQ João Fernandes Vieira, página 1.	115
Imagem 52: HQ João Fernandes Vieira, página 4.	115
Imagem 53: Engenho de Itamaracá, de Frans Post, mapa de Gaspar Barlaeus,.	116
Imagem 54: João Fernandes Vieira.	116
Imagem 55: Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes.	117
Imagem 56: Homem da Meia-Noite (Bajado).	118
Imagem 57: HQ Bajado, página 2.	118
Imagem 58: HQ O Maguebeat, página 1.	119
Imagem 59: HQ O Maguebeat, página 4.	119
Imagem 60: Monumento Chico Science.	120
Imagem 61: Monumento Carne da Minha Perna.	120
Imagem 62: O Segredo de Olinda, página 3.	122
Imagem 63: Vovó Maravilha, página 9.	122
Imagem 64: Largo do Amparo.	122
Imagem 65: Estrada do Bom Sucesso.	122
Imagem 66: HQ Fortim do Queijo, página 2.	123
Imagem 67: Fortim do Queijo (Forte de São Francisco).	123

Imagem 68: HQ Farol de Olinda, página 1.....	124
Imagem 69: HQ Casa da Pólvora, página 3.....	124
Imagem 70: Símbolos do Carnaval (I).	125
Imagem 71: Símbolos do Carnaval (II).....	125
Imagem 72: São Miguel Arcanjo, século XVIII.	126
Imagem 73: HQ Não Vi, Não Voga.	126
Imagem 74: Braço Relicário, século XVIII.	126
Imagem 75: HQ “Gehena”.....	126
Imagem 76: HQ “Valorizando Olinda, página 1.	127
Imagem 77: Catedral da Sé de Olinda.	127
Imagem 78: HQ O Segredo de Olinda, página 7.....	127
Imagem 79: HQ O Mosteiro de São Bento, página 3.	129
Imagem 80: Mosteiro de São Bento.....	129
Imagem 81: HQ Homem da Meia-Noite, página 3.....	131
Imagem 82: HQ Valorizando Olinda, páginas 2.	131
Imagem 83: Caçadores Olímpicos de Mosquito.....	132
Imagem 84: HQ Parábola da Peste.	132
Imagem 85: HQ Vovó Maravilha, página 3.	133
Imagem 86: Vovó Maravilha, página 5.	133
Imagem 87: HQ O Garoto que Sonhava em ser Artista, página 3.	134
Imagem 88: Vovó Maravilha.	135
Imagem 89: Detalhe da HQ Vovó Maravilha.	135
Imagem 90: HQ João Fernandes Vieira, página 2.	137
Imagem 91: HQ João Fernandes Vieira, página 3.	137
Imagem 92: Detalhe da HQ Salvando o Patrimônio.....	138
Imagem 93: HQ Alceu de Olinda, página 5.	139
Imagem 94: HQ Alceu de Olinda, página 4.....	139
Imagem 95: Vinheta da HQ “Gehena”.	141
Imagem 96: O Último Exorcismo.....	141
Imagem 97: HQ Parábola da Peste, página 8.	142
Imagem 98: Turma do Penadinho.....	142
Imagem 99: HQ A Boitatá.	143
Imagem 100: Seiya de Pegasus atingido.....	143
Imagem 101: As Escolas de Olinda, página 1.....	143

Imagem 102: HQ O Maguebeat, página 6.	144
Imagem 103: Ninguém Vira Adulto de Verdade.	144
Imagem 104: Entre Museus, página 1.	145
Imagem 105: ToyStory.	145
Imagem 106: A cobra que engoliu um elefante.	146
Imagem 107: Raios X da cobra.	146
Imagem 108: O Segredo de Olinda.	146
Imagem 109: Eita Giovana Ô forninho caiu.	147
Imagem 110: Meu óculos! Ninguém sai.	147
Imagem 111: “Já acabou Jéssica”.	147
Imagem 112: O Fortim do Queijo, página 4.	148
Imagem 113: Entre Museus, página 3.	148
Imagem 114: HQ “Os Xampson, página 1.	148

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Sequência didática de Educação Patrimonial, segundo Horta	60
Quadro 2 Ficha de inventário de objetos para o Programa Mais Educação	66
Quadro 3 Roteiro escrito pelo quadrista A20.....	97
Quadro 4 Roteiro escrito pelo quadrista A12.....	100
Quadro 5 Quantificação das HQs	121

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABP	Aprendizagem Baseada em Projetos.
BNCC	Base Nacional Comum Curricular.
CAC	Centro de Artes e Comunicação.
DC	Detective Comics.
EBAL	Editora Brasil - América Limitada.
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio.
EUA	Estados Unidos da América.
FIESP	Federação das Indústrias do Estado de São Paulo.
FUNCULTURA	Fundo Pró-Cultura do Município.
GTEP	Grupo de Trabalho de Educação Patrimonial.
HQ	História em Quadrinhos.
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico Artístico Nacional.
LDB	Lei de Diretrizes de Base da Educação Nacional.
LEPAM	Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultura e Memória Social.
MSP	Mauricio de Sousa Produções.
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais.
PMEP	Plano Municipal de Educação Patrimonial.
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco.
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	22
1.1 As Histórias em quadrinhos como objeto de estudo	22
1.1.1 <i>As origens das histórias em quadrinhos</i>	22
1.1.2 <i>As Histórias em quadrinhos no Brasil</i>	26
1.1.3 <i>As Histórias em quadrinhos na educação</i>	39
1.2 Histórias em quadrinhos como recurso didático	43
1.2.1 <i>Histórias em quadrinhos na sala de aula</i>	43
1.2.2 <i>A Linguagem das histórias em quadrinhos</i>	44
1.2.3 <i>A Produção de histórias em quadrinhos</i>	53
1.3 Epílogo	58
2 A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA	60
2.1 Aprendizagem baseada em projetos e educação patrimonial	60
2.2 A Produção de histórias em quadrinhos na educação básica	70
2.2.1 <i>A Oficina de histórias em quadrinhos em 2015</i>	73
2.2.2 <i>A Oficina de histórias em quadrinhos em 2016</i>	77
2.3 A Produção de histórias em quadrinhos no centro de artes e comunicação – UFPE	79
2.3.1 <i>A Organização do curso</i>	79
2.3.2 <i>Visita ao Sítio Histórico de Olinda e os temas das HQs</i>	84
2.3.3 <i>A Web como recurso de pesquisa</i>	89
2.3.4 <i>A Construção dos personagens</i>	90
2.3.5 <i>A Construção dos cenários</i>	94
2.3.6 <i>A Elaboração dos roteiros</i>	96
2.3.7 <i>A Produção das HQs</i>	103
2.3.8 <i>A Produção da publicação</i>	104
2.4 Epílogo	107
3 AS REPRESENTAÇÕES DE OLINDA NAS HQS	109
3.1 O Conceito de representação	109
3.2 Iconografia e iconologia	112
3.3 Referências à arte local	114

3.4 As Referências aos bens materiais	121
3.5 As Referências à cultura imaterial	130
3.6 As Referências ao mundo fantástico	139
3.7 Referências da cultura pop	140
3.8 Epílogo.....	149
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	151
REFERÊNCIAS	154
APÊNDICE A	163

INTRODUÇÃO

Olinda é um município do Estado de Pernambuco que se originou a partir da fundação de uma vila em 1535, sob a liderança de Duarte Coelho. Segundo dados do IBGE (2017), seu atual território abarca uma região de 41.681 km², a qual é ocupada por aproximadamente 390.771 mil habitantes. Uma cidade emblemática, que é conhecida por seu enorme acervo de bens culturais representativos de diversas origens culturais, dignos de serem salvaguardados.

Sua relevância como cidade histórica lhe rendeu ao longo dos anos, uma série de títulos patrimoniais nacionais e internacionais. Títulos que colocaram Olinda entre as principais cidades históricas do mundo. Um verdadeiro museu a céu aberto (PACHECO, 2008), dotado de ladeiras, montes, casarios, artesãos, ateliês, centros religiosos e expressões artísticas singulares. Olinda, de fato, respira cultura.

O perigo iminente de perda desse patrimônio levou o IPHAN a elaborar demarcações da região através da Notificação nº 1004/68 e da Notificação Federal nº 1.155/79, na tentativa de evitar a descaracterização do Sítio Histórico de Olinda e de seu entorno (BARRETO; LIRA, 2009).

Depois que teve promulgado o seu tombamento, o Sítio Histórico de Olinda vem necessitando de revisitações normativas e implementações de legislações para que o conjunto de bens culturais se perpetue material e simbolicamente.

Pensando nisso, foi criado o Grupo de Trabalho de Educação Patrimonial (GTEP), órgão da Secretaria do Patrimônio e Cultura de Olinda, que desenvolveu o Plano Municipal de Educação Patrimonial 2013 – 2020, com o propósito de orientar as ações de educação patrimonial que visam a promover o reconhecimento e valorização dos bens culturais por parte de sua população.

O Plano Municipal de Educação Patrimonial foi elaborado com o intuito de nortear a política pública do município e se apresenta como resultado de um processo democrático que visa contribuir e criar ferramentas para a inclusão do cidadão olindense na discussão ampla e crítica acerca do seu patrimônio (PMEP, 2013).

O documento oficial procura inserir a comunidade, as empresas e as instituições responsáveis no processo de fruição do Patrimônio Histórico Cultural de Olinda.

Isto significa tomar os objetos e expressões do Patrimônio Cultural como ponto de partida para a atividade pedagógica, observando-os, questionando-os e explorando todos os aspectos, que podem ser traduzidos em conceitos e conhecimento (PMEP, 2013).

Em seu texto, o documento oficial aponta para as necessidades de formação de oficinas de ressignificação do patrimônio cultural e sugere o uso de recursos didáticos diversos para explorar o tema do patrimônio histórico-cultural. Abordagem que proporciona a criação de novos pressupostos metodológicos para apropriação dos conhecimentos históricos.

De acordo com Guimarães (2012), as novas propostas pedagógicas para esse campo do conhecimento devem estar inseridas em um contexto “plural, onde se estabelecem relações sociais e políticas, espaço social de transmissão e produção de saberes e valores culturais” (GUIMARÃES, 2012, p. 164), quer sejam escolas, quer sejam museus, quer sejam outros tantos propícios ao aprendizado.

Tais práticas também devem ultrapassar os limites da mera exposição das informações históricas, atribuindo sentido diferenciado à necessidade de se articular esses tipos conhecimentos. Para isso, Bittencourt (2011) sugere uma proposta metodológica renovada que estabeleça uma relação problematizada com meios de comunicação, os quais podem ser do contexto atual, tão presentes no cotidiano de diversas pessoas da era tecnológica do início do século XXI.

A manipulação desses recursos requer conhecimentos específicos em função de sua diversidade. O que não significa saber dialogar com todos eles. Fagundes (2014) chama atenção para a relevância de dominar alguns desses saberes no momento de articular os conhecimentos históricos. Saberes que permitam a construção de algo que extrapole a elaboração de resumos, fichamentos ou a solução de exercícios em cadernos e livros didáticos.

Para transpor os métodos tradicionais usando os meios de comunicação, basta ficar atento a dois requisitos, a escolha de uma linguagem adequada e o seu processo de construção, desde que ambos possam ser construídos em espaços educativos. Sobre isso, Horta (1999) aponta que a proposta para elaboração de um produto final tangível pode estimular um sentimento de aproveitamento nos envolvidos em relação à ação educativa. Nesse sentido, a produção desses objetos passa a ser um pretexto para a apropriação dos conhecimentos históricos, valorizando o protagonismo dos envolvidos através da simulação de um problema do mundo real (BENDER, 2014).

Em comum, esses autores sugerem que não é mais suficiente a exclusividade de métodos mnemônicos e reprodutores de conhecimentos. A proposta de trabalho compactuada por eles abre espaço tanto para a utilização do patrimônio cultural como objeto de estudo quanto para a produção de novos conhecimentos, permitindo a materialização dos significados simbólicos atribuídos aos bens.

Segundo Vergueiro (2010), a história em quadrinhos (HQ) constitui uma linguagem que tem boa aceitação entre jovens e crianças e, por isso, pode ser pedagogicamente usada em sala de aula. O sucesso é tão significativo que as HQs vêm não só estão sendo reconhecidas como expressões artísticas, como também vêm conquistando setores em lojas especializadas e gerando até temas para produções cinematográficas. Além disso, elas constituem um fragmento cultural do universo *geek*, uma nova vanguarda ligada ao cinema, a videogames, a jogos de tabuleiro, a série de TV, a animações e às próprias HQs (MATOS, 2012; BICCA, 2013).

Nossa hipótese, nesta dissertação, aponta que as HQs, como produto cultural ligado ao universo *geek*, pode ser um elemento mobilizador da juventude para manifestar suas representações sobre o patrimônio cultural de Olinda. Além disso, elas são um estímulo para a produção de recursos didáticos sobre o assunto, como foi experimentado nas oficinas que problematizaram os bens culturais da referida cidade.

A presente dissertação de mestrado tem o objetivo de analisar as produções autorais de três oficinas distintas de HQs, cujas formas de representação e apropriação dos conteúdos históricos versavam sobre o Sítio Histórico de Olinda. As duas primeiras foram conduzidas por mim na condição de professor orientador, na disciplina de “História das Artes”, no Colégio Imaculado Coração de Maria (séries finais do Ensino Fundamental II – 8º e 9º Anos), nos anos de 2015 e 2016. A terceira, na disciplina “Tópicos em Arte 1: Quadrinhos”, oferecida pelo Curso de Artes Visuais no Centro de Artes e Comunicação da UFPE no ano de 2017.

As oficinas produziram 32 HQs, com diversas narrativas que apresentam as visões, os comportamentos e os valores atribuídos pelos participantes aos bens culturais de Olinda. Ações não triviais, que – problematizadas – mereceram uma investigação elaborada e conduzida (THIOLLENT, 2011). Oficinas que foram beneficiadas pelo desempenho e voz ativa dos seus colaboradores, além das constantes reflexões destinadas à reavaliação das nossas práticas. Seus problemas

de percurso estimularam a criação de novos artifícios em busca de soluções, demonstrando que “a participação das pessoas implicadas nos problemas investigados é absolutamente necessária” (THIOLLENT, 2011, p. 21).

Para tanto, a dissertação se divide em três capítulos.

No primeiro, realizaremos uma breve discussão sobre a história da arte sequencial e os primeiros vestígios do que conhecemos como HQ moderna, desembocando na definição usada por nós para esse tipo de linguagem. Em seguida, analisaremos a recepção dessa expressão artística no Brasil e seus tipos particulares de narrativas sobre as culturas regionais. Passamos, então, a dialogar sobre quais condições ela passou a ser concebida como recurso didático em espaços de educação formal em âmbito nacional. Finalizando o primeiro capítulo, faremos um estudo voltado para o reconhecimento dos elementos constituintes da linguagem das HQs com o propósito de elucidar as estratégias de criação essenciais para produção da linguagem em questão.

No segundo capítulo, discutiremos sobre como as HQs podem ser utilizadas como recurso didático através de uma Aprendizagem Baseada em Projetos (BENDER, 2014) e fundamentada em uma sequência didática específica da Educação Patrimonial (HORTA, 1999). Em seguida, realizaremos uma descrição sobre as oficinas ocorridas no Colégio Imaculado Coração de Maria e no Curso de Artes Visuais da UFPE. Rememorando as ações educativas, discutiremos sobre suas especificidades, detalhamentos de operações e lacunas abertas para novas experiências.

No terceiro e último capítulo, faremos a análise das HQs produzidas. Fundamentados pelas perspectivas de Chartier (1991) e Pesavento (1995), faremos a análise das representações sobre o Sítio Histórico de Olinda. Nesse contexto, teremos o objetivo de, primeiro, interpretar os sentidos atribuídos pelos membros das oficinas aos objetos da cultura regional abordados e as referências culturais utilizadas para suas representações; em seguida, identificar como representaram vestimentas, arquiteturas, eventos, costumes e práticas a partir das diferentes formas de fontes documentais; e, por fim, examinar os tipos de expressões escritas nos diálogos das narrativas e a maneira como se apropriaram desses conteúdos históricos.

As HQs foram recolhidas no final das oficinas e arquivadas durante esses três anos de pesquisa. No desdobramento das investigações, identificamos nelas a

presença de desenhos associados tanto aos bens de natureza material, que destacaram objetos móveis e imóveis, quanto aos de natureza imaterial, que destacaram pessoas e saberes dos mais diversos tipos.

Uma rápida avaliação quantitativa evidenciou a coexistência dessas categorias e subcategorias em diversas HQs. Nesse sentido, no total de 32, identificamos, em 30, a presença de bens materiais imóveis e, em 9, os bens materiais móveis. Foram 17 a quantidade de vezes que elas se relacionaram a diversos saberes, ao mesmo tempo em que 31 delas apontaram pessoas como bens culturais olindenses.

Ao realizamos uma análise qualitativa em todas as HQs, percebemos que, em 13 delas, foram identificados elementos da cultura pop, característica presente em narrativas que retratavam situações no tempo presente ou em séculos distantes. Nesse sentido, evidenciamos que as oficinas de produção de HQs, ao utilizar os elementos simbólicos do universo *geek*, permitiu uma sensibilização para o tema do patrimônio cultural local, para apropriação de conhecimentos históricos de maneira criativa.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A SERVIÇO DA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

1.1 As Histórias em quadrinhos como objeto de estudo

1.1.1 *As origens das histórias em quadrinhos*

Sendo a presente dissertação um registro de experiências sobre ações educativas que trabalharam com o processo criativo de história em quadrinhos (HQ) na Educação Patrimonial, achamos conveniente discutir antes sobre alguns elementos da linguagem em questão. Consideradas um elemento da cultura pop as quais vêm passando por diversas transformações (CAMPOS, 2015), as HQs têm recebido relativa atenção em âmbito acadêmico, além de chamar nossa atenção, como investigadores, nos últimos anos.

Graças ao investimento intelectual de diversos estudiosos contemporâneos, hoje podemos definir o que é essa expressão artística tão intrigante, que não para de seduzir gerações, movimentando um mercado sólido com público fiel e ávido por novidades (VERGUEIRO, 2010). É também com base nesses estudos que podemos enxergar, na arte sequencial, um importante veículo de comunicação, que, atrelado a uma metodologia pedagógica, pode incitar seus criadores e leitores a diversas reflexões.

Sua relevância cultural começa nas entre linhas da história, pois os seres humanos constantemente tiveram necessidade de se expressar através de desenhos. De acordo com Gombrich (2012), nossos semelhantes, na Pré-História, já tinham a tendência de desenvolver composições pictóricas nas paredes, utilizando extratos naturais. Muitas dessas pinturas, chamadas rupestres, eram delineadas de maneira esquemática, isto é, com aspectos esboçados, e algumas delas chegaram a sugerir a ideia de movimento por meio de desenhos em série – recurso de estímulo para imaginação.

Os registros historiográficos atestam exemplos remotos da arte sequencial, que certamente foram otimizados com o desdobramento do tempo. Exemplos da Antiguidade e da Idade Média nos mostram que, durante esses períodos, os desenhos sequenciados passaram a estar associados a uma narrativa específica. As histórias contadas no Livro dos Mortos e na Tapeçaria Bayeux, respectivamente, apresentavam personagens e seguiam uma lógica direcionada da esquerda para a

direita e de cima para baixo, com começo, meio e fim. Narrativas que tinham o propósito de educar a população e perpetuar memórias que atendiam aos interesses de grupos sociais específicos (GOMBRICH, 2012).

No percurso de transformação, a arte sequencial assumiu, entre outras, a função de levar à população informação e diversão. Campos (2015) aponta que isso ocorreu em paralelo ao surgimento do que entendemos como HQ moderna no Ocidente. Para o autor, as HQs modernas têm sua gênese nos *bänkelsängers*, apresentações datadas do século XIV e destinadas ao entretenimento. Nelas os artistas recebiam alguns trocados pelas performances e venda das ilustrações demonstradas. Uma forma de expressão artística que, em muitos aspectos, eram semelhantes ao teatro.

Os *bänkelsängers* eram constituídos por um cantor e um instrumentista, em que o primeiro narrava a história apontando uma vareta para uma lona com uma sequência de imagens, sendo acompanhado por uma trilha sonora garantida pelo companheiro. Seus enredos eram recheados de temas escabrosos e sensacionalistas, que geravam severas críticas sociais e chegavam a ferir as principais autoridades políticas e religiosas da região. A prática em outros territórios era equivalente à dos cantabancos ou cantastórias, na Itália; e-toki, no Japão; e, na China, pien, pao-chuan e layang-pien (CAMPOS, 2015).

Esse tipo de apresentação acabou influenciando a produção de novas formas de narrativas feitas com desenhos sequenciados e enredos sensacionalistas. Agora desprovidas de espetáculos ao vivo, a arte sequencial falava sobre tragédias familiares, fuga de criminosos e assassinatos de pessoas comuns, tudo isso entre os séculos XVII e XVIII, abrindo, assim, um leque de possibilidades, sem precedentes, para novas abordagens temáticas, que oscilam entre o corriqueiro e o excepcional, o cotidiano de pessoas comuns e personalidades, as emoções humanas e os eventos particulares.

O processo de reinvenção da arte sequencial, além de proporcionar novos estilos narrativos, possibilitou novas formas de veiculação das ideias desenhadas. Se inicialmente encontramos a arte sequencial em paredes e tecidos, na modernidade, passaram a constituir panfletos, jornais, gibis¹ e *graphic novels*².

¹Revistas em quadrinhos: no Japão, são chamadas de mangá; na França e na Bélgica, bandes dessineés; em Portugal, historietas; nos Estados Unidos, comics; na Itália, fumetti, na Espanha, tebeos, e no Brasil, histórias em quadrinhos ou gibi. Este último, associado à popularidade alcançada pela publicação homônima comercializada pelo empresário Roberto Marinho a partir do ano de 1939 (MAZUR; DANNER, 2014).

Muito disso ocorreu por influência de um dos precursores das novelas gráficas compiladas em um único volume, em pleno século XIX europeu, quando um desenhista resolveu inovar suas histórias com protagonistas e enredos mais complexos, Rodolphe Töpffer (1799-1846), autor de *A História do Senhor Jabot*, e considerado por Campos (2015) um dos quadrinistas que ressignificou a maneira de se fazer arte sequencial.

Além de inovar na forma de veiculação do conteúdo de sua arte, Töpffer tinha cuidados específicos com a criação de personagens, atribuindo detalhes – nomes, idades, objetivos de vida, preocupações, estrutura familiar – inseridos em narrativas com situações problemas sem igual. Seu estilo se propagou nos álbuns töpfferianos, desenhados por seus sucessores e estimulando novidades ao extenso leque de possibilidades de fazer HQ. É o caso de Wilhem Busch (1832-1908), que apresentou narrativas “com uma linguagem em pantomima, numa sequência de imagens em continuidade, tal como o cinema viria a tornar popular” (MOYA, 1996, p. 14).

Nesse sentido, de acordo com Eisner (2010), encontramos, na arte sequencial, um veículo de expressão particular movido pela criatividade.

[...] uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia (EISNER, 2010, p. 9).

Tal definição vem de um dos mais célebres quadrinistas da história. Embora o autor aponte para todos esses atributos, as HQs, por outro lado, de acordo com professor Ramos, (2016) não podem ser encaradas como uma forma de literatura, visto que:

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (RAMOS, 2016, p. 17).

Nessa perspectiva, o autor acredita ser incoerente conceituar a linguagem em questão se apoiando em outra, historicamente reconhecida para ganhar legitimidade. E faz sentido sua reivindicação, afinal, a arte sequencial, com raízes que antecedem os computadores e o cinema, constitui uma linguagem independente, ainda que alguns acreditem, equivocadamente, tratar-se de um tipo de leitura direcionada às crianças (VERGUEIRO, 2010).

² Novelas gráficas (EISNER, 2010).

As primeiras décadas do século XXI foram presenteadas com obras como *Persépolis* (SATRAPI, 2007), *Na Prisão* (HANAWA, 2005) e *Habibi* (THOMPSON, 2012), que são, de longe, um tipo de leitura destinada às crianças. É só ler as sete primeiras páginas de *Habibi* (2012) para constatar a densidade da narrativa, trecho em que uma menina de doze anos é vendida por sua família empobrecida e, logo em seguida, perde sua virgindade.

Estamos tratando de uma linguagem complexa, com características além daquelas apontados por Román Gubern (VERGUEIRO, 2015). Segundo Vergueiro (2015), para Gubern, eram dois os elementos que ele considerava substancial na composição de uma HQ: o protagonismo fixo e a comunicação através de balões. Uma determinação direcionada, que, na perspectiva de Vergueiro (2015),

[...] busca se prender a elementos circunstanciais das histórias em quadrinhos para justificar a precedência da produção norte-americana no surgimento das histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2015, p.14).

Nesse sentido, há uma nítida defesa ao pioneirismo do estadunidense Richard Felton Outcault (1863-1928), criador do *Yellow Kid*.

Segundo Vergueiro (2015), Gubern delega ao ostracismo trabalhos gráficos realizados por Ângelo Agostini (1840/43-1910), Busch (1832-1908) e Rodolphe Töpffer (1799-1846) – expoentes das HQs no Ocidente. Não que os méritos de Outcault devam ser desconsiderados, afinal, encontramos nele uma forma sem precedentes de industrialização da HQ, mas isso não implica ofuscar todo um processo de construção que vinha ocorrendo desde o século XIV. Torna-se relevante frisar, nesse sentido, que há diversas formas de veicular a informação escrita, assim como as maneiras de protagonismos nas HQs

O professor Cagnin (2015) e seus estudos sobre semiótica nas HQs, apresentam uma definição que evita generalizações desnecessárias e valorizam elementos substanciais para composição da referida expressão artística. Em seu livro, o autor aponta que:

[...] a história em quadrinhos é constituída dos seguintes elementos:
 das imagens ou figuras, tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou molduras dos quadrinhos. O desenho, para a maioria dos aficionados, exclui a fotonovela de ser considerada história em quadrinhos;
 o texto, apresentado nas seguintes formas;
 o balão, que abriga as falas e os diálogos, ou a nuvenzinha, que revela o que dizem os personagens;
 a legenda, noutros tempos embaixo dos quadrinhos, hoje juntamente com as imagens, abriga o narrador, esta personagem fictícia que nos conta, em texto, algumas passagens que não são representadas pela imagem;

as onomatopeias, tanto as da língua portuguesa, como as do inglês, estas já incorporadas por todos os idiomas rendidos pela avalanche dos *comics* americanos que invadiu o mundo após a criação dos *syndicates*, na década de 1930, a chamada época de ouro dos quadrinhos.

Ao lado, menos comum, existem as histórias em quadrinhos sem texto com exceção do título. São as denominadas histórias mudas, ou quadrinhos *sans parole* [...] (CAGNIN, 2014, p. 34).

A definição de Cagnin (2014), por hora, não escolhe uma parcela específica de HQs em detrimento de outras, como fez Gubern. Ela procura abranger ao máximo os diversos desdobramentos incorporados pela linguagem ao longo do tempo, evitando exageros; leva em consideração as múltiplas formas de aplicação da escrita, colocando esta junto às imagens como elementos fundamentais para composição das HQs; não limita a quantidade de vinhetas (quadros) e aponta para as narrativas mudas. Dessa forma, estão inclusas em seu conceito as tirinhas (*comicstrip*), gibis (*comic book*), *graphicnovels*, painéis e HQs digitais e outros subgêneros particulares.

Nesse sentido, podemos dizer que a HQ consiste em uma importante expressão artística, que passou por diversas modificações ao longo dos séculos. Agregando estilos e formas de veiculações distintas, mostra-se, durante a modernidade, em vias de constituição de uma linguagem independente e dotada de características próprias. Na contemporaneidade, as HQs tornam-se um importante veículo de comunicação pulsante e são alavancadas pela criatividade daqueles que as produzem. Uma dinâmica que oferece aos seus criadores (quadrinistas) a possibilidade de representar práticas culturais através de narrativas ficcionais, compostas por imagem e escrita.

1.1.2 As Histórias em quadrinhos no Brasil

No Brasil, desde o século XIX, diversas editoras tiveram a oportunidade de injetar investimentos na veiculação de HQs. Elas publicaram títulos diversificados, com originais produzidos em terras brasileiras ou importados. Nesse mercado, em que há uma predominância dos materiais de origem estrangeira em relação aos nacionais, tivemos publicações que exploraram os mais variados temas. Algumas dessas HQs representaram as clivagens culturais do referido país, onde eventos históricos, crenças e práticas quotidianas oferecem alicerce para contextualização das suas narrativas.

A partir da análise das produções de quadrinistas brasileiros, percebemos que, ao longo dos últimos anos, há uma maneira específica de se fazer HQ no Brasil. Um estilo de narrativa que pode servir como ponto de partida para construção de ações educativas. Um fazer que possa servir como pretexto para estimular, de maneira lúdica, crítica e sistemática, o estreitamento das relações entre as comunidades e os elementos culturais que caracterizam suas regiões. Trabalhos passivos de serem articulados com qualquer tipo de elemento cultural, em tempos distintos, sem restrição.

Nesse sentido, entendemos como elementos da cultura local, todos os vestígios que denunciam práticas, costumes, símbolos, objetos e crenças que são associadas à sociedade brasileira, no presente ou em seu processo histórico de construção. Em outras palavras, aquilo que compõe um elemento identitário do país,

condensa a evocação da memória e um projeto de futuro, envolve discursos e práticas capazes de legitimar o pertencimento, de incorporar os indivíduos na esfera pública (OLIVEIRA, 2008, p. 9).

Com base na investigação de trabalhos produzidos por diferentes quadrinistas brasileiros, percebemos que esse tipo de abordagem nas HQs eventualmente foi compartilhado por editoras de todo o país. No conjunto de obras renomadas e de pouca visibilidade, é possível encontrar aquelas que tenham narrado algo sobre algum elemento da cultura local. Entre os registros mais remotos, em terras brasileiras, encontramos as narrativas assinadas pelo ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que datam da segunda metade do século XIX.

Angelo Agostini é autor de duas séries de HQs compostas por protagonistas que representavam pessoas comuns, vulneráveis, corajosas e movidas por emoções. Suas narrativas estão dentro de um contexto regional, em que personagens se vestem a caráter e de acordo com a própria classe social. As histórias do desenhista alcançaram uma significativa notoriedade. Em uma das séries, por exemplo, “As aventuras do Zé Caipora”, o personagem principal Zé Caipora, como aponta a compilação feita por Athos Eichler Cardoso (2013), era um jovem aristocrata e escravista que se envolve em diversas aventuras, demonstrando elementos da moda, costumes, valores e relações sociais de uma época.

Agostini teve sua carreira encerrada no início do século XX, depois de ter produzido para importantes revistas da época como Vida Fluminense, Revista Ilustrada e o Tico Tico. Entre tantas contribuições culturais deixadas à posteridade,

ficou seu legado na história das HQs brasileiras. Não sabemos até que ponto ele influenciou outros quadrinistas, mas a prática de abarcar temas ou nomear personagens com referência em elementos da cultura local continuou depois dele. Na revista Tico Tico, por exemplo, no início do século XX, é possível encontrar nomes como Max Yantok, J. Carlos, Alfredo Storni, Oswaldo Storni e Aloysio Fragoso, que, mesmo sob forte influência das HQs estrangeiras, ainda praticavam esse costume.

Durante os anos de 1930, circulavam, nas revistas, personagens conhecidos como Mickey Mouse e o Gato Félix. Segundo Paiva (2016), até a década de 1950, o mercado editorial brasileiro já havia sido invadido por títulos como Tarzan, Príncipe Valente, Dick Tracy e os heróis de colante da Marvel e DC (PAIVA, 2016). Mesmo assim, personagens como O Barão de Radapé, Zé Macaco, Pernambuco: O Marujo, Carrapicho e Lamparina resgatavam elementos da cultura local.

Na HQ de Aloysio Fragoso, “O Mistério dos Diamantes Amarelos”, por exemplo, temos um personagem negro, chamado Zumbi – uma provável alusão ao líder quilombola, Zumbi dos Palmares. Oswaldo Storni criou a saga do pugilista conhecido como Pernambuco. Alfredo Storni, J. Carlos e Max Yantok evidenciaram a supremacia aristocrática brasileira, com seus títulos, que representaram essa tal “irreverência” ou “malandragem” do seu povo. No entanto percebemos que várias dessas HQs eram banhadas por estéticas estereotipadas, ambientações e vestimentas estrangeiras.

Entre os quadrinistas mais recentes que criaram universos baseados na cultura local, podemos apontar Maurício de Sousa, pai da Turma da Mônica, e Ziraldo, criador do Menino Maluquinho.

O mineiro Ziraldo, autor de diversos livros infantis, trabalhou em periódicos como O Cruzeiro, A Cigarra e O Pasquim. Entre todos os seus trabalhos, fez enorme sucesso com o Pererê, publicado durante quatro anos sem interrupções, atingindo uma tiragem mensal de 120 mil exemplares, segundo dados publicados pela exposição Pererê do Brasil (BRASIL, 2016).

Na década de 1960, ao lançar a primeira edição da revista que evidenciou a figura folclórica do Saci, Ziraldo fez críticas ao governo, representou o Planalto Central e o Palácio da Alvorada, citou o cantor Anísio Silva (1920-1989) e transcreveu expressões mineiras nos dizeres do Compadre Tônico e Seu Neném. Através da primeira edição do Pererê, ele revelou, com sutileza e criatividade,

elementos culturais do país e da sua região, dentro de um contexto histórico específico.

Maurício de Sousa explora esses elementos de maneira diferente. Observando diversas publicações da Turma da Mônica “clássica”, acabamos concordando com Cavalcante (2016), ao dizer que nelas encontramos a representação de “uma universalidade que, por muitas vezes ficam alheias ao próprio contexto brasileiro” (CAVALCANTE; CEDRO, in PEREIRA; ALCÂNTARA, 2016, p. 71).

Na figura do personagem “Papa Capim”, indiozinho da tribo Pataxó, habitante do atual sul da Bahia, encontramos uma referência local, mesmo que idealizada, sobre o cotidiano da referida tribo nativa. Sua primeira aparição ocorreu em 8 de setembro de 1963, passando por transformações estéticas, além da incorporação de novos personagens ao seu universo. Mesmo não tendo uma revista própria, garantiu, ao longo dos anos 1980 e 1990, a participação permanente nas publicações de linha da Turma da Mônica – época em que Maurício lançava suas HQs pela editora Globo.

Em 2016, o personagem ganhou uma releitura pela coleção *Graphic MSP*, no episódio Noite Branca, com desenhos do Renato Guedes e roteiro da Marcela Godoy, uma produção rebuscada que teve todos seus originais analisados pelo próprio Maurício de Sousa. A *graphic novel* faz referências às tradições da tribo dos Tatus Brancos, inserindo o poema indianista de Gonçalves Dias, conhecido como I-Juca Pirama, fazendo engrossar a carga de elementos culturais diferentes regiões brasileiras, nas publicações do Maurício.

Trabalho de releitura experimentado anteriormente na coleção *Graphic MSP*, através da publicação Pitéco: Ingá (2015). HQ composta por uma rede de sentidos quando associadas a um grupo de bens culturais específicos. Nela, Shiko seguiu uma linha de roteiro semelhante àquela utilizada em Papa Capim, arrancando boas críticas de um site especializado em cultura *geek*, o Omelete;

O trabalho do cartunista paraibano Shiko foi meticuloso. Ele conseguiu transformar o Pitéco em um personagem tipicamente brasileiro ao buscar inspirações em sua própria origem nordestina para contar a história do homem da idade da pedra. Os locais visitados são reais: a Pedra do Ingá realmente existe, é um dos monumentos arqueológicos mais importantes do mundo, e tem uma aura mística que serviu de inspiração para gente como Zé Ramalho, que lançou em 1975 o disco *Paêbirú*, baseado nas lendas sobre a região.

Os seres fantásticos encontrados no livro vêm do nosso folclore. Estão lá o Curupira (ou Arapó-Paco, na versão de Shiko), o Boitatá (ou M-Buantan), o Anhanguera, o ser que assumia muitas formas e protegia os animais nas florestas, e o Camazotz, um morcego gigante da região dos Andes, todos devidamente reimaginados pelo quadrinista. Cada tribo que aparece na HQ também ganhou uma identidade visual única: a tribo de Lem, o povo de Ur e os homens-tigre têm vestimentas, armas e até maneira de se mover específicas (SOLLITTO, 2013).

Dessa forma, entendemos o quanto os elementos culturais próprios da cultura brasileira tomaram formas singulares nas produções nacionais, tornando-se diferentes de tudo o que se produzia em outros países do mundo. Isso compactuava com a perspectiva proposta por Flavio Barbosa Mavignier Colin (1930-2002), que ficou conhecido por representar elementos da cultura local através de suas HQs.

Fonseca (2006), nas primeiras páginas de *O Curupira*, rememorou a forma como o jornalista Alexandre Maron apontou o célebre artista, como “o grande titã do quadrinho 100% nacional”. Respeitado por desenhistas como Lourenço Mutarelli, Julio Shimamoto e Jean Giraud, Colin era dotado de um talento ímpar, com uma identidade efetiva. O próprio quadrinista Odyr se questionava;

De onde vem esse estilo fabuloso, essa síntese absoluta cheia de arestas, que parece esculpida em pedra? (E não é coincidência que no final de sua vida ele tenha se dedicado a esculturas, que são praticamente versões em 3D de seus desenhos). Anguloso, geométrico, profundamente original, Colin não se parece com ninguém. Suas hachuras são, ao mesmo tempo, decorativas (com um eco da arte indígena) e completamente funcionais. E não parece haver um ponto fora do lugar. Mesmo no quadro mais movimento, mais repleto de elementos, há uma clareza absoluta, um foco em todas as áreas, e nada parece deixado ao acaso (ODYR, 2007 in COLIN, 2007, p. 124).

As HQs de Flavio Colin faziam referência aos elementos da cultura local e se preocupavam até com a fauna e a flora da região em questão. Não precisa ser especialistas em botânica para conseguir identificar, através de seus desenhos, se a narrativa está se passando na densa Floresta Amazônica ou no árido sertão nordestino. Através do seu inconfundível traço, transmitia ao leitor se as espécies representadas eram tamanduás, tucanos ou capivaras. Podemos constatar isso, observando a imagem seguinte (1)

Imagem 1: Estórias gerais.



Fonte: Srebk (2012).

O próprio Colin costumava dizer que estava embutida, em seus trabalhos, uma missão de caráter nacionalista, com o propósito de mostrar o Brasil aos brasileiros (COLIN, 2012. p. 6). Ele acreditava tanto no potencial da nossa cultura que As Aventuras do Anjo – novela radiofônica produzida pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro –, ao ganhar corpo na linguagem de HQ pelo traço do artista carioca, teve seus eventos transferidos dos Estados Unidos para o Brasil. Mesmo sabendo que a recomendação fora uma exigência da editora, questionamo-nos até que ponto a presença de Colin influenciou tal decisão.

Artista coerente, ele fazia questão de realizar pesquisas sólidas evitando que seus trabalhos caíssem em descrédito. Essa prática o fez adquirir respeito e realizar parcerias frutíferas com o escritor Tabajara Ruas e o historiador Wellington Srebk, publicando HQs baseadas em eventos históricos e em elementos da cultura local, como A Guerra dos Farrapos (1985), Estórias Gerais (2012) e Fantasmagoriana (2013). Em função de um trabalho sistematicamente elaborado, os enredos dessas HQs são recheados de referências às expressões regionais, às vestimentas específicas, às lendas, aos costumes populares e aos eventos elitistas da História do Brasil.

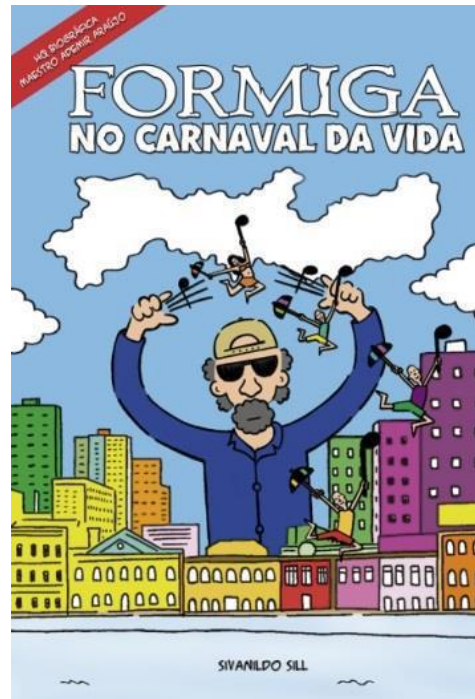
Em *Estórias Gerais* (2012), o próprio Srbek (2012) admitiu ter tomado, como fontes de inspiração para construção dos roteiros, obras de Guimarães Rosa, Sérgio Buarque de Holanda, Ariano Suassuna, João Cabral de Melo Neto e as músicas de Luiz Gonzaga. Já na HQ *Fantasmagoriana* (2013) disse:

Minha segunda parceria com Colin foi acertadamente chamada de “uma alegoria da Inconfidência Mineira”, já que elementos e temas de nossa história nacional estão presentes em seu enredo. Sobretudo, temos o clima e a ambientação que nos remetem à antiga Vila Rica do período colonial. Mas a inspiração para conjugar contextualização histórica e gênero de terror veio na verdade de uma obra estrangeira: *O Manuscrito de Saragoça*, de Jan Potocki (um de meus livros favoritos). Tudo o mais é brasileiro, ou pelo menos vem da tradução brasileira dos temas e motivos importados do Velho Mundo. Assim, o que temos nas páginas a seguir é um ensaio para o que poderíamos chamar de “terror barroco” (SRBEK, 2012, p. 4).

Percebemos que um dos objetivos de Colin, em realizar parcerias, era contar boas histórias, dotadas de referências sólidas. A edição de *Guerra dos Farrapos* (1985), apesar de não ter um texto introdutório dos autores comentando sobre o processo criativo, mostra-se uma publicação séria por seus detalhes. Traçando um paralelo entre a HQ e a obra do historiador Aquino (2001), percebemos uma coerência nas datações, eventos e personalidades envolvidas na Farroupilha – estando presente o antagonismo entre Bento Gonçalves e Bento Manuel Ribeiro; a ação armada na madrugada de dia 19 de setembro de 1835, liderada por Onofre Pires; a Procissão dos 36 Anjinhos; a fundação da República Riograndense e da República Juliana; além da relação entre Giuseppe e Anita Garibaldi.

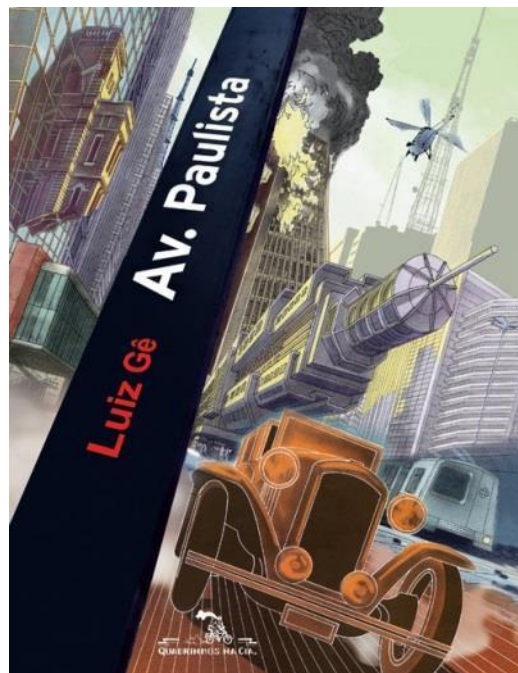
Neste início do século XXI, há uma incalculável fonte para construção de configurações referenciais que podem compor esse tipo de narrativa. Sivanildo Sill (2014), por exemplo, publicou uma HQ biográfica sobre o maestro contemporâneo Ademir Souza Araújo (Formiga). Isso sem contar com a publicação de Luiz Gê (2012), sobre uma das mais movimentadas avenidas da capital paulistana, provando que, com um pouco de esforço, é possível narrar histórias sobre a cultura local, recorrendo ao que também é pulsante em nosso tempo. Observando as imagens a seguir, podemos perceber isso.

Imagem 2: Capa da HQ Formiga no Carnaval da Vida.



Fonte: Sill (2014).

Imagem 3: Capa da HQ Av. Paulista.



Fonte: Gê (2012).

Esses dois quadrinistas, que falam sobre temáticas urbanas em suas respectivas capas, conseguem representar com clareza os locais onde se passam suas narrativas, mesmo que não houvesse nada escrito nelas. Eis aí uma maneira de convencer seus leitores. Impossível para um recifense, ao observar a Imagem 2, e não identificar que estamos às margens do Rio Capibaribe, observando o casario

da Rua da Aurora. O mesmo efeito ocorre com um paulistano ao observar as representações do Museu de Arte de São Paulo (MASP) e do emblemático Edifício Luís Eulálio de Bueno Vidigal Filho (sede da FIESP) em chamás – certamente ele saberá que a representação se passa na frenética Avenida Paulista (Imagem 3).

A historiadora Lília Moritz Schwarcz e o desenhista Spacca, por exemplo, resgataram eventos pontuais da Família Real Portuguesa. Em *D. João Carioca* (2007) e em *As Barbas do Imperador* (2013), narrara-se a vinda da Família Real ao Brasil e o governo do último monarca do nosso país. Ambos seguiram os mesmos princípios de Colin, Ruas e Srbek. No entanto alguns elementos chamam à atenção nos trabalhos de Spacca e Moritz (2007; 2013). Seus enredos são carregados de cenas, que, na verdade, são releituras ou mesmo reproduções literais de obras artísticas. Composições que estão inseridas no tempo histórico da narrativa representada. Assim, são muitas as referências a Debret, Rugendas, Otto Rees, O. Schoeff, Goya, entre outros artistas célebres da história das artes.

Soma-se a isso a presença de pequenos ensaios sobre arte acadêmica, escravidão, fotografia e uma sequência de minibiografias dos pensadores e autores influentes no Brasil que compõem a *graphic novel* *As Barbas do Imperador* (SPACCA, 2013), com a proposta de contextualizar a obra. No entanto a tendência em realizar pesquisas minuciosas parece ser algo inerente ao próprio Spacca. Outras três publicações assinadas somente por ele também se valem da mesma estratégia para o desenvolvimento das narrativas. Esse é o caso de Debret em *Viagem Histórica e Quadrinhescas ao Brasil* (2006), *Santô e os Pais da Aviação* (2013) e *Jubiabá* (2009).

O último trabalho de Spacca aqui citado faz uma releitura da obra homônima de Jorge Amado (1912-2001). Isso é um hábito comum entre as editoras, que aparentemente não deixou de ser colocado em prática, tendo em vista os lançamentos dos últimos anos. Tal prática também nos mostra que uma das maneiras de resgatar nossas identidades é através da ressignificação de obras literárias nacionais. O importante é estar atento para não serem feitas constantes adaptações do mesmo agrupamento de livros que gerem uma espécie de cânone (ZENI, 2015. p. 150, 151, 152), deixando à margem outros textos significativos que podem contribuir para uma compreensão mais ampla da nossa cultura.

A exemplo, temos o caso do escritor Oliveira (2017), que fez algo muito próximo do que estamos propondo ao desenvolver uma HQ inspirada em um romance histórico de sua própria autoria. A iniciativa mostra o quanto é válido apostar em títulos que estão fora do circuito, considerados, pelos livros didáticos,

“clássicos” da literatura. Na ocasião, o escritor, em conjunto com o ilustrador Pedro Zenival – dono de um traço naturalista que remete aos consagrados Alex Raymond e John Cullen Murphy –, narra a história de amor entre Domingos Martins e Maria Teodora no contexto da Revolução Pernambucana de 1817. A partir da relação afetuosa, os autores exploram as causas do levante republicano, seu desdobramento, relações com a política nacional e desfecho, mostrando que é possível fazer *graphic novels* inspiradas em obras literárias, sem a necessidade de fazer mais do mesmo.

E o que não falta são títulos carentes de uma adaptação em quadrinhos, com histórias que façam menções a uma série de práticas, eventos ou aspectos de uma determinada cultura. Esse é o caso de *A Incrível e Fascinante História do Capitão Mouro*, de Bourdoukan (2001). Romance que narra as aventuras do judeu, Ben Suleiman e do mouro, Saifudin, durante a tomada do Quilombo dos Palmares por Domingo Jorge Velho. Assim como o romance escrito por Cabral (1993), que se passa no contexto do período militar brasileiro, ficcionando em cima das repressões do governo contra os guerrilheiros que atuaram em Xambioá, seria também interessante uma adaptação do Romance d’A Pedra do Reino, de Suassuna (2007), ou mesmo dos cordéis produzidos pelo xilogravurista José Francisco Borges.

E se tratando de novas fontes de referência, cabe ressaltar um conjunto de HQ que foi publicado em Pernambuco e que aponta elementos culturais do referido Estado. Esse grupo de HQ seguiu estilos narrativos semelhantes aos comentados anteriormente, mas, desta vez, dotado de temáticas distintas, já que não tratava necessariamente sobre índios, caipiras e folclore, e sim sobre elementos corriqueiros do cotidiano, por exemplo. Esse conjunto foi construído através de parcerias com profissionais das mais diversas áreas do conhecimento e inspirado em obras literárias, científicas e crenças populares. Além disso, constituía-se de narrativas representadas por traços esquematizados ou naturalistas, em preto e branco ou em cores, através dos mais diferentes recursos. Desenhadas por pernambucanos ou convidados forasteiros, essas tiragens resultaram em produtos impressos com alta resolução, com capas duras ou não, miolos em papel Couchê ou Pólen Bold 90g.

Entre as HQs selecionadas por nós, iniciaremos com aquelas que foram produzidas pelo desenhista Téo Pinheiro e o roteirista André Balaio, responsáveis pela coleção de *graphic novels* sobre as assombrações do Recife. Inspiradas pela obra de Gilberto Freyre e como resultado do desdobramento do projeto O Recife Assombrado, as narrativas contam histórias fantasmagóricas que se passam na capital pernambucana. Uma das suas primeiras publicações foi *A Rasteira da Perna*

Cabeluda (2015), que narra a história do personagem emblemático criado a partir de uma notícia falsa em meados da década de setenta, que se constitui em uma perna desmembrada do resto do corpo, com unhas podres, longas e pelos ensebados.

Em trinta e duas páginas e com desenhos em preto e branco, a dupla de autores constrói o enredo baseado no boato disseminado por um jornalista famoso de um periódico do Recife. Na ficção, Jonas, um jovem repórter, resolve estimular os leitores do jornal no qual trabalha, ressuscitando o mito da Perna Cabeluda e, conseqüentemente, alavancando as vendas do jornal Gazeta do Recife. O problema é que, com o desenrolar da história, Jonas descobre que existe, de fato, uma Perna Cabeluda, que vem atacando a população, causando problemas ao seu plano. As cenas da *graphic novel* se passam em diversos locais de referência do município, que podem ser reconhecidos facilmente em função dos traços naturalistas de Téo Pinheiro.

A representação desses locais – Marco Zero, Rua da Aurora, Calçadão da Praia de Boa Viagem e Rua Benfica – recebeu um cuidado diferenciado do artista, que delineou de maneira fidedigna as respectivas arquiteturas existentes nesses espaços. Somam-se a isso os diálogos recheados com expressões locais e as mobílias típicas da região que recriaram uma atmosfera irretorquível, não deixando dúvidas quanto aos ambientes que os autores pretendiam representar. Um verdadeiro êxito das HQs nacionais, que também foi conquistado em outras publicações dos mesmos autores, *Malassombro: assovios na mata* (2016) e *Algumas Assombrações do Recife Velho* (2017), esta última, uma releitura de sete histórias extraídas do livro de Freyre (2008).

Nessas duas outras publicações, temos os mesmos padrões apontados em *A Rasteira da Perna Cabeluda* (2015), entretanto com alguns detalhes que chamam à atenção. Em *Malassombro* (2016), por exemplo, além de toda qualidade gráfica e o rebuscado cuidado dos autores na composição das cenas, temos referências explícitas às letras de músicas interpretadas por Luiz Gonzaga: *O Xote das Meninas*, *Imbalança* e *Forró no Escuro*. Já a *graphic novel* inspirada na obra do Mestre de Apipucos tem seu diferencial ao representar os desenhos coloridos digitalmente e apresentar releituras bastante fiéis aos textos originais do Freyre (2008). Todas elas são narrativas fechadas, sem continuações e concluídas em uma quantidade padrão de oito páginas. Para tanto, foram selecionados os contos *O Boca de Ouro*, *Um Lobisomem Doutor*, *Papa Figo*, *Um Barão Perseguido Pelo Diabo*, *O Visconde Encantado*, *Visita de Amigo Moribundo* e *o Sobrado da Rua de São José*.

Deixando de lado esse perfil mais sombrio, temos o exemplo do já citado Sill(2014), que, assim como Téo Pinheiro e André Balaio, não é autor de apenas uma única HQ. Além de contar a história do Maestro Formiga, realizou a biografia em quadrinhos do Mestre Vitalino, artista referência na arte da cerâmica figurativa. Sobre essas suas duas obras, o quadrinista chama à atenção por seus traços esquematizados e pela reduzida paleta de cores empregadas, atribuindo caráter identitário singular às suas obras. Em *Vitalino: o menino que virou mestre* (2011), o autor disse, em entrevista ao site de notícias G1 (2012), que recorreu aos depoimentos dos filhos de Vitalino (1909-1963) para construção da obra, algo semelhante ao que Art Spiegelman (2009) fez para a elaboração de *Maus*.

Outro trabalho expressivo de Sill (2009) foi *Cordel Comix* (2009), uma compilação de materiais produzidos pelo artista ao longo de sua carreira. Nela Sill (2009) colocou uma série de charges e tirinhas que resgatam “uma linguagem tipicamente ‘caruaruense-pernambucana’, utilizando personagens ligados a essa identidade cultural”, como apontou o filósofo, músico e consultor cultural BigHead (2009). Nesse universo, encontramos uma fazenda habitada por vacas debochadas, um garoto beberrão que não perde oportunidade para tomar cachaça e um grupo de canibais que moram no agreste do Estado, passando por situações cômicas com suas refeições. A publicação é dotada de cento e trinta páginas, sendo as duas últimas destinadas a um glossário com os significados das palavras, em que é possível encontrar termos como “aos baques”, cair muitas vezes; “cabra safado”, homem sem caráter; e “eapô”, com certeza.

As poesias dos versos de João Flávio Cordeiro da Silva, que atende por Miró da Muribeca, também foram referenciadas por quadrinistas. Poeta de rua que conquistou o reconhecimento de intelectuais, Miró tem diversos livros publicados, foi premiado por diversas vezes e chegou a ser tema de um documentário assinado pelo pernambucano Freire (2008). Na película, o poeta aparece recitando, com as características que são típicas de sua oralidade, tão emotiva e melancólica. Seus textos falam sobre ele mesmo, sobre o povo, as desigualdades, injustiças, preconceitos, sexualidade, violência. Abordagens que se tornaram corriqueiras em seus trabalhos, representando o cotidiano de gente comum.

Em 2016, a editora A Casa do Cachorro Preto, localizada na Rua Treze de Maio, Bairro do Varadouro, em Olinda, lançou através do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (FUNCULTURA) a HQ “Tô Miró” (2016), uma coletânea de histórias inspiradas na poesia de João Flávio Cordeiro da Silva. Nela, a maioria dos versos selecionados não recebeu nenhum tipo de modificação textual, sendo

transcritos tal como foram publicados anteriormente. A diferença é que agora foram dispostos acompanhando uma sequência de ilustrações feitas por quadrinistas regionais. São quatro pernambucanos e um paraibano, cada um deles interpretando cinco poemas de Miró, extraídos de suas diversas obras. Material de luxo, sua edição dotada de desenhos monocromáticos, diálogos com fonte Bebas Neue, capa dura e título em baixo relevo, de acordo com seu colofão.

Em seu interior, os desenhos apontam para um estilo *underground*³, delineados com os elementos indenitários de cada autor. São turvos, trêmulos, expressivos, esmorecidos. Provavelmente com o propósito de se aproximar da performance artística de Miró. Junto aos textos do artista, os desenhos fizeram referências a elementos da cultura pernambucana, como o Bairro do Recife e seus vendedores ambulantes de algodão doce em sacos plásticos. Ao mesmo tempo, apontaram tragédias como o caso dos *kombeiros* acusados de assassinato no evento em Serrambi, no ano de 2003. Na capa da publicação, um bolso que aconchega uma caneta, único item colorido da *graphic novel*, destacando aquilo que pode ser entendido como a principal arma do artista na composição de suas obras.

Assim como Miró da Muribeca, Tânia Kaufman não era quadrinista, até resolver produzir, junto com Amaro Braga, *Passos Perdidos Histórias Desenhadas* (2006). Partimos do princípio de quem roteiriza, desenha, pinta ou insere os textos nos balões também são quadrinistas. Vencedora do prêmio HQ Mix, como melhor contribuição do ano em 2006; a autora narra a chegada da segunda comunidade judaica em Pernambuco, no início do século XX. Em sua introdução, Kaufman (2006) afirma que a publicação é uma adaptação feita a partir de uma pesquisa acadêmica de sua autoria. A HQ foi desenvolvida em conjunto e teve o apoio; das desenhistas Danielle Jaimes e Roberta Cirne.

A narrativa mostra em que condições chegaram os judeus ao Recife e como fizeram para fincar raízes na região. Aponta também que inicialmente acumularam capital como ambulantes e prestamistas, até se tornarem donos de lojas fixas. Após conquistarem cidadania, estabelecerem-se como judeus brasileiros, expandindo seus campos de atuação e influenciando diversas áreas do conhecimento. A *graphic novel* é recheada de cenas que representam o Bairro da Boa Vista, Rua Sete de Setembro, Rua da Imperatriz, Praça Maciel Pinheiro entre outros locais, além de personagens com roupas que caracterizam época. A autora ainda afirma que, para tanto, foram utilizadas imagens reais das comunidades e dos seus cotidiano, além

³HQs produzidas fora do padrão *mainstream*, ou padrão industrial (MORAES, in MAZUR; DANNER, 2014, p. 9).

de tomarem informações do Banco de Dados e do Banco de Imagens do Arquivo Histórico Judaico de Pernambuco (KAUFMAN, 2006).

O que chama atenção na obra de Kaufman (2006), além da fidelidade com que foram representadas as estruturas arquitetônicas e sua diversidade de estilos, são os contrastes de cores empregados nas cenas que representam as fotografias de outrora. Cores desbotadas, como se o requadro tivesse sido alvo da ação do tempo, com variação de tons amarelados e amarronzados. Além disso, havia ainda a forma utilizada pelos autores para aliviar a densidade do conteúdo e conduzir a narrativa de maneira mais amena a partir do diálogo informal entre uma avó e seus netos. Tudo isso com direito à pausa para hora do lanche e para a divulgação de textos com as receitas para confecção de guloseimas de procedência judaica, ampliando as possibilidades de interatividade entre a obra e o leitor.

A partir da análise das produções citadas, observamos que, ao longo dos últimos anos, diversas HQs no Brasil e em Pernambuco apresentam e exploram elementos da cultura nacional e regional, elas podem servir como referência para a construção de ações educativas de valorização da cultura. Concluímos, assim, que no mercado editorial brasileiro, a prática de publicar HQ vem se desdobrando desde o século XIX, com as produções feitas por quadrinistas nacionais e estrangeiros, que, embora seja caracterizada pela predominância de produtos importados, é também composta por um tipo de publicação que faz referências às clivagens culturais do país. Nesse sentido, encontramos nas HQs um rico material didático capaz de estimular os estudantes para o desenvolvimento de ações educativas no Ensino de História, estratégias que podem agregar possibilidades de atuação em espaços educativos de naturezas distintas.

1.1.3 As Histórias em quadrinhos na educação

É importante pontuar que, no tempo presente, já há uma maior aceitação acadêmica da linguagem como recurso educativo. Essa perspectiva, de acordo com Vergueiro (2015), deu-se ainda na segunda metade do século XX, com o aparecimento de textos acadêmicos, revistas especializadas e discurso de artistas simpatizantes às HQs.

Segundo o autor, no Brasil e no mundo, não foram poucos os títulos lançados com a proposta de instruir parcelas de grupos humanos de todas as idades. Entre os exemplares citados por Vergueiro (2015), encontramos os que estão atrelados às questões políticas, como as campanhas educativas do governo de Mao Tse-Tung;

religiosas, semelhantes à Série Sagrada, lançada pela editora EBAL; científicas, de caráter enciclopédico; e instrucionais, para realização de atividades técnicas, normalmente associados à montagem ou ao conserto de aparelhos (EISNER, 2010).

No Brasil, a transformação de perspectiva em relação ao caráter didático das HQs viabilizou sua penetração em instituições educacionais públicas e privadas, derrubando discursos que foram edificados na primeira metade do século XX, sob a justificativa de que o tipo de linguagem em questão poderia atrofiar o cérebro e inibir a capacidade criativa e imaginativa dos jovens (VERGUEIRO, 2010; SOUZA, 2014; ALCÂNTARA, 2016).

O maior representante do pensamento retrógrado contra os quadrinhos foi o do psicólogo alemão radicado nos E.U.A. Fredric Wertham. Psicólogo influente, disseminou seus argumentos em diferentes lugares do mundo, através de seus artigos, palestras e livro. Ele fundamentou suas pesquisas com base em investigações realizadas no interior de penitenciárias, a partir de casos patológicos em seu consultório, afirmando que os quadrinhos estimulavam comportamentos violentos e homoafetivos. Esse tipo de perspectiva, baseado em pragmatismos científicos, foi superada, mostrando-se, de acordo com o professor Waldomiro Vergueiro (2010), “desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento” (VERGUEIRO, 2010, p. 17).

Atualmente, é comum abrir catálogos de editoras e encontrar *graphic novels* que possam ser indicadas como livro paradidático. São títulos desenvolvidos por autores distintos, ávidos em ser adotados por alguma lista de materiais e que permitem incitar discussões pertinentes nas mais diversas áreas do conhecimento. Particularmente, a exemplo da disciplina de História, é possível encontrar publicações direcionadas a assuntos específicos abordados em cada série do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Além das *graphic novels*, podemos apontar as revistinhas em quadrinhos de condicionamento de atitudes (EISNER, 2010), ou seja, aquelas que têm o propósito de condicionar comportamentos para determinadas ações. Podem ser HQs com adaptações de passagens religiosas, orientações para preservação do patrimônio público e ambiental ou mesmo a favor da dignidade humana. Um prato cheio para alavancar projetos didáticos, por meio de uma metodologia pedagógica, e para estimular a adesão de alunos interessados em produzir conhecimento.

E não foi apenas como livro didático que a HQ penetrou em âmbitos educacionais formais, Vergueiro e Ramos (2015) apontam que documentos oficiais

como a LDB de 1996 já legitimavam, nas entrelinhas, as HQs como fonte documental e forma de expressão artística. Há ainda os próprios PCNs, cujas solicitações para o Ensino Fundamental II e Ensino Médio apontavam para “necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos” (VERGUEIRO; RAMOS, 2015), além de poder identificar todos os “truques” utilizados pelos desenhistas na composição de suas obras.

Documentos oficiais que certamente estimularam a presença das HQs em concursos de vestibular, como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), por exemplo, vêm exigindo o reconhecimento de tiras, cartuns, charges e obras de arte, justificando ainda mais a inserção desse tipo de linguagem em âmbito escolar (VERGUEIRO, 2015). No ano de 2016, por exemplo, Persépolis (2007) de Marjane Satrapi foi o foco de uma das questões que compunham o caderno de linguagens.

Imagem 4: Questão 24 Exame Nacional do Ensino Médio.



Fonte: Brasil (2016).

Sobre essa *graphic novel* foi perguntado:

A memória recuperada pela autora apresenta a relação entre

- A-) conflito trabalhista e engajamento sindical.
 - B-) organização familiar e proteção à infância.
 - C-) centralização econômica e pregação religiosa.
 - D-) estrutura educacional e desigualdade de renda.
 - E-) transformação política e modificação de costumes”
- (BRASIL, 2016).

A questão chama a atenção para as transformações políticas e modificações de costumes no contexto da Revolução Islâmica iraniana, no final dos anos 1970 e início dos anos 1980. Um contexto que abre espaço para discussão sobre religiosidade, migrações, tolerância, opressão, mudanças nas organizações

políticas, judiciárias, sociais e econômicas. Nesse sentido, uma HQ que dialoga com conteúdos específicos da disciplina de história nas séries finais do Ensino Fundamental II e no Ensino Médio.

Waldomiro Vergueiro (2015) ainda aponta mais um indicativo da presença efetiva das HQs na sala de aula. Em artigo, ele apresentou dados acerca das obras adquiridas pelo Governo Federal através do Plano Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) entre anos de 2006 e 2009 (VERGUEIRO, 2015). O programa, que tem o objetivo de permitir aos estudantes o acesso à cultura e à informação, estimulando o hábito pela leitura, teve obras em quadrinhos selecionadas pela primeira vez no ano de 2006.

Entre os títulos adquiridos por licitação, nesse intervalo de tempo, estão obras de brasileiros, como Antonio Cedraz, Spacca, Henfil, Laerte, e estrangeiros, como Will Eisner, René Goscinny, Albert Uderzo e Kazuichi Hanawa. Por outro lado, Vergueiro e Ramos (2015) chamam à atenção para a dificuldade que professores ainda encontram em trabalhar com livros paradidáticos, em função da dependência que têm ao livro didático, pela falta de tempo e pela falta de formação continuada, o que dificulta a elaboração de projetos didáticos em instituições de educação formal.

As informações nos mostram que, nos últimos anos, houve uma abertura para as HQs no campo da educação. Tais dados apresentam formas distintas de interação com essa linguagem artística em espaços educativos, seja como objeto de estudo em pesquisas, veículo de comunicação seja como expressão pessoal, evidenciando-nos que conhecer essa linguagem, dentro de uma cultura de imagens, é estimular o desenvolvimento dos recursos comunicativos através da leitura e produção de HQs em sala de aula.

Mas, como podemos perceber, é necessário, para esse tipo de projeto didático, conhecimentos específicos, planejamento e metodologia equilibrada para sua consolidação. Nesse sentido, é fundamental a realização de constantes diálogos, formações continuadas, para elucidar professores e incitar novas ações pedagógicas do gênero. Existem várias formas distintas de se trabalhar com HQs na educação. Mas, como disse o professor Waldomiro Vergueiro (2010), não existem regras preestabelecidas, tudo vai depender da criatividade dos professores envolvidos e seus alunos.

1.2 Histórias em quadrinhos como recurso didático

1.2.1 Histórias em quadrinhos na sala de aula

Em virtude do turbulento passado das HQs com a educação formal, muitos professores podem ficar apreensivos quanto ao seu uso em sala de aula. Com a proposta de aliviar e encorajar todos os corações, e cérebros, ávidos por encarar o desafio de usar a referida linguagem em sala de aula, torna-se pertinente citar os dizeres do professor Waldomiro Vergueiro (2010) e, assim, dar continuidade a nossa jornada épica:

Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema, não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos nos anos iniciais e tampouco para sua utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário. A grande variedade de títulos, temas e histórias existentes permite que qualquer professor possa identificar materiais apropriados para sua classe de alunos, sejam de qualquer nível ou faixa etária, seja qual for o assunto que deseje desenvolver com eles (VERGUEIRO, 2010, p. 24-25).

Belíssimas são as palavras do professor, e julgamos que seja possível a ocorrência de ações educativas com ênfase na leitura das HQs, que possam gerar muitos momentos de regozijo.

No entanto nossa proposta segue uma linha baseada no estímulo do processo criativo, ou seja, focando na produção autoral de HQs inéditas por parte de estudantes. É importante ressaltar que, entre ler e produzir HQ, há uma diferença significativa, afinal, os caminhos do processo criativo são espinhosos, diferenciando dos desafios de uma leitura acurada.

As HQs são resultado da ação humana e, de acordo com Túlio Vilela (2010), são reflexos do tempo em que foram produzidas. Assim como outras expressões artísticas, elas podem ser tomadas como objeto de estudo da História, revelando crenças, preconceitos e comportamentos de uma dada cultura. Mas, antes de encararmos esses objetos como tal, é importante lembrar que, como recurso didático, as HQs são dotadas de temas, que podem ser utilizados como reforço de pontos específicos ou exemplos de aplicação dos conceitos teóricos.

Além disso, o caráter elíptico da linguagem das HQs, estimula a imaginação dos movimentos e sequências que ficam subentendidas no enredo. Seus diálogos podem levar ao enriquecimento do vocabulário e das formas de comunicação, apresentando temas, muitas vezes, desconhecidos, bem como podem ser formas de transmissão de ideias através da pluralidade de balões, onomatopeias e legendas

(VERGUEIRO, 2010), mostrando-nos a riqueza de possibilidades para exploração das HQs como recurso didático.

Recomendamos para a produção de HQs em sala de aula a metodologia desenvolvida por meio de uma Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP) (BENDER, 2014; PACHECO, 2007). Mas, antes de iniciar suas operações, é importante que o professor domine a linguagem das HQs para um desenvolvimento harmônico e honesto da ação educativa (VERGUEIRO, 2010), pois não devemos pensar que qualquer um pode fazer HQs sem uma prévia análise instrutiva, já que estamos tratando de uma linguagem própria e autônoma, assim como são o cinema, a literatura e o teatro (RAMOS, 2016). Nesse sentido, faz-se necessária uma breve discussão sobre as características da referida linguagem.

1.2.2 A Linguagem das histórias em quadrinhos

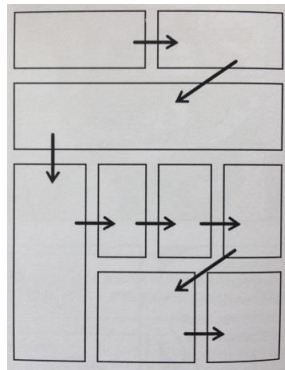
Embora tenha pontos em comum com outras linguagens existentes, o presente tópico tem o propósito de discutir sobre principais aspectos que constituem as HQs como tais. Seu reconhecimento possibilitará uma melhor orientação aos participantes da ação educativa, em diversas etapas do processo de criação. A orientação deve facilitar a produção de narrativas que garantam o entendimento dos seus leitores. Ponto crucial para esse tipo de linguagem, elas devem ser elaboradas com clareza, prendendo seu leitor, persuadindo seu público a continuar até o final da trama (MCCLLOUD, 2008).

Preocupamo-nos com esse detalhe a partir do momento em que se pretendeu desenvolver um produto final tangível, de utilidade pública e que possa ser divulgado entre a comunidade escolar (HORTA, 1999; PACHECO, 2007; BENDER, 2014). Nesse contexto, é importante considerar produções de caráter experimental, mas que elas não sejam confundidas com produções quaisquer.

As HQs trabalham através da consonância de dois códigos de signos gráficos: a imagem e a escrita (CAGNIN, 2014). No que se refere a esta, são os textos dentro dos balões e as onomatopeias, figura de linguagem que reproduz sons na escrita. Já ao que se diz respeito àquela, temos uma sequência de cenas, também conhecida como momentos, que o professor Santos (2015) vai chamar de vinheta. Os conteúdos dessas vinhetas são compostos por aquilo que Gombrich (2007) vai chamar de “motivos”, ou seja, conjunto de linhas e cores que representam formas reconhecíveis, que podem ser substituídos por fotografias, caracterizando as fotonovelas (CAGNIN, 2014).

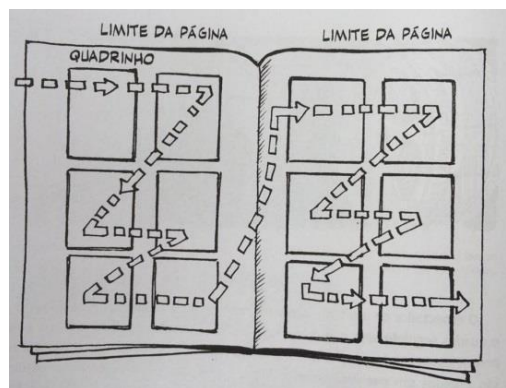
As vinhetas também, em diversos casos, são delineadas por outro conjunto de linhas, formando o que Eisner (2010) vai chamar de requadro. O espaço entre um e outro requadro é conhecido como calha ou sarjeta. No Ocidente, a ordem de leitura das HQs ocorre da esquerda para a direita, de cima para baixo, como aponta McCloud (2008) e Eisner (2010), conforme mostram as imagens 5 e 6. A lógica, que não se aplica em determinadas partes do globo, como no Japão, onde a leitura é feita com algumas modificações, da direita para esquerda, de cima para baixo.

Imagem 5: Sequência Ocidental para leitura dos quadrinhos, segundo McCloud.



Fonte: McCloud (2008).

Imagem 6: Sequência Ocidental para leitura dos quadrinhos, segundo Eisner.



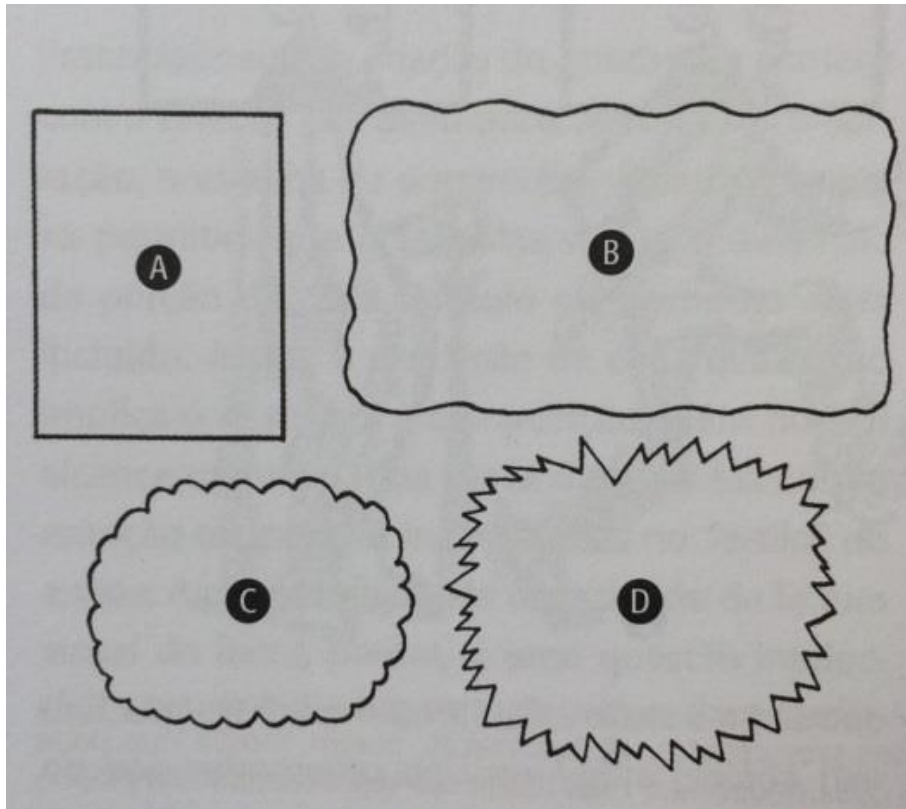
Fonte: Eisner (2010).

McCloud (2008), diferente de Eisner (2010), ainda chama atenção para um acompanhamento menos linear, que demanda certa perspicácia do leitor. O exemplo se aproxima da dinâmica dos mangás japoneses, com disposição assimétrica dos requadros. É importante que os quadrinistas, nesse momento, coloquem-se no lugar dos leitores, para que não se construa uma narrativa incompreensível. É importante ficar atento a esse momento, pois alguns grupos de participantes podem encontrar dificuldade nesse sentido.

Eisner (2010) ainda chama atenção para o caráter não verbal da linguagem dos requadros, além da sua função como moldura. Ele aponta alguns exemplos

básicos que podem contribuir para melhor entendimento da narrativa. Entre os exemplos mais comuns, além dos quadros delineados com traços retos (A), caracterizando uma situação presente, temos os de traços ondulados (B), caracterizando uma recordação, os de formato de nuvem (C), caracterizando um sonho, e os de traços retos e pontiagudos (D), caracterizando uma situação de impacto – ver Imagem 7.

Imagem 7: Tipos de quadros, segundo Eisner.



Fonte: Eisner (2010).

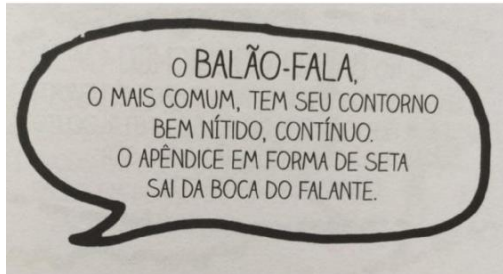
O desdobramento de situações durante o processo criativo no contexto da narrativa pode estimular a criação de novos tipos de quadros. Não existe uma convenção ou um limite que estipulem algo referente ao assunto, tudo vai depender da criatividade dos seus autores. O próprio Eisner (2010) aponta outras alternativas fora dos exemplos propostos na imagem acima. Em uma delas, o quadro é o próprio vão da porta. Um outro exemplo mostra um personagem sendo atirado por outro do alto de um prédio. Para garantir a sensação de desequilíbrio e instabilidade da cena por parte daquele que cai, os quadros foram, então, dispostos em posições diagonais opostas – uma maneira de potencializar a emoção da narrativa.

Os motivos, ou seja, os desenhos, ainda podem ser representados com algumas partes fora dos limites do quadro, o que McCloud (2008) vai chamar de ruptura da quarta parede. Tais artifícios também podem ser aplicado nos balões:

“Convenção gráfica *onde* é inserida a ‘fala’ ou o ‘pensamento’ dos personagens” (SANTOS, 2015). No balão, o detalhe que se alonga para fora dele, apontando para a alguém que fala, é chamado de “rabicho”.

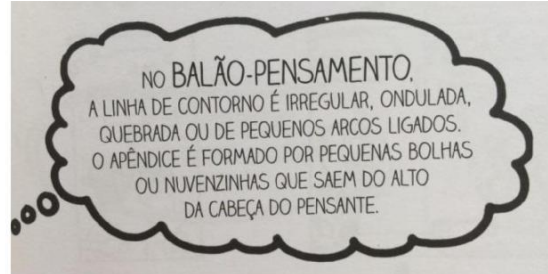
São exemplos mais convencionais de balões, segundo Cagnin:

Imagem 8: Balão de fala.



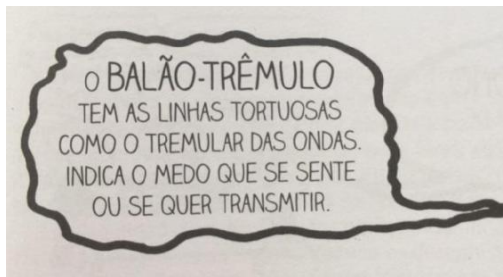
Fonte: Cagnin (2014).

Imagem 9: Balão de pensamento.



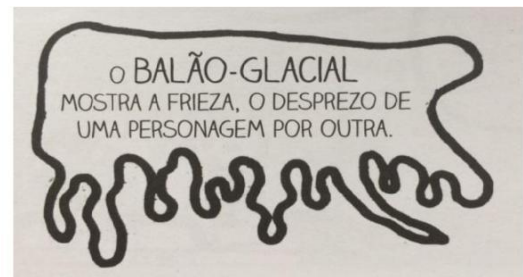
Fonte: Cagnin (2014).

Imagem 10: Balão trêmulo.



Fonte: Cagnin (2014).

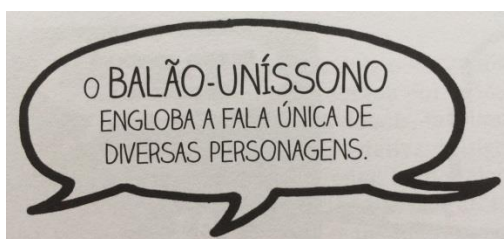
Imagem 11: Balão glacial.



Fonte: Cagnin (2014).

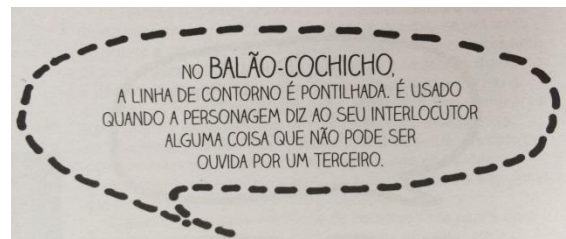
Fonte: Cagnin (2014).

Imagem 12: Balão uníssono.



Fonte: Cagnin (2014).

Imagem 13: Balão de cochicho.



Fonte: Cagnin (2014).

Cabe ainda apontar para os balões de narração ou recordatórios (SANTOS, 2015, p. 30), que são painéis retangulares que normalmente ficam nas quinas dos quadros, informando, na figura do narrador ou de algum personagem que está fora do campo visual da vinheta, as situações do passado, tempo presente ou futuro. São exemplos desses balões “Era uma vez...”, “Em um dia ensolarado...”, ou qualquer tipo de expressão que identifique *flashbacks*.

Os balões ganham significados distintos em função dos seus delineamentos, tamanho e, em alguns casos, das cores. Com as escritas nos seus interiores, ocorre da mesma forma, embora devam ser levados em consideração os tipos das fontes. Isso ocorre porque a maioria dos quadrinhos “ainda” não podem emitir sons. Digo isso, pois, quem sabe um dia, eles possam, já que a versão digital do Pratonopia, de Andre Bergs (2017), é dotada de vinhetas com pequenos movimentos animados. Nas HQs “tradicionais”, esses movimentos são supridos pelas linhas cinéticas, sugerindo o movimento de personagens e objetos.

As onomatopeias são também um outro importante recurso na linguagem dos quadrinhos. É através delas que, muitas vezes, os autores expressam sons. Santos (2015) aponta que:

Mais do que elemento verbal reprodução gráfica de sons, a onomatopeia converte-se em um componente pictórico que complementa ou, em várias ocasiões, desprende-se e se destaca dos desenhos, ao ser estilizado, distorcido, ampliado ou acrescido de cores (SANTOS, 2015, p. 31).

Nos mangás japoneses, por exemplo, as onomatopeias têm função de destaque, sendo constantemente utilizadas de maneira bem particular. Curiosamente, são dotadas de elementos próprios, ou seja, uma identidade edificada dentro da linguagem dos mangás. Normalmente os desenhistas de mangá, conhecidos como mangakás, não usam termos como BUM, CRASH, POW, em suas onomatopeias, diferente de muitos quadrinhos brasileiros que ainda usam padrões estadunidenses em suas HQs. Mas é importante salientar que nem todos os quadrinistas usam esse recurso. Arte Spiegelman (2009), Catel e Bocquet (2010), por exemplo, criaram mais de duzentas páginas de HQs, sem recorrer uma única vez a esse recurso.

Entre os elementos típicos da composição das HQs, encontramos as metáforas visuais, ou seja, representações que ganham novas conotações quando utilizadas em determinadas circunstâncias. São motivos reconhecíveis que revelam estados de espírito, necessidades, sentimentos. O que pensar quando uma lâmpada aparece repentinamente sobre um dos protagonistas? Ou que sua fala fora substituída pelo conjunto composto por caveira, jogo da velha, voluta e bomba?

Estrelas circundando a cabeça do personagem seria um indicativo de dor? São símbolos que, de acordo com Santos (2015), tornam-se compreensíveis dentro de um contexto social e histórico, uma vez que não há uma convenção universal para isso, afinal, tais símbolos podem não fazer sentido no Oriente.

Santos (2015) ainda aponta que, através da linguagem das HQs, é possível citar ou parodiar personagens de outras histórias. Isso sem contar com a possibilidade de unir universos diferentes em uma mesma narrativa, o que vem sendo chamado de *crossovers*. O autor ainda chama atenção para a possibilidade que quadrinistas têm de representar seus personagens com a consciência acerca da própria natureza, como seres ficcionais – chegando até interagir com seus criadores. O exercício da metalinguagem abre espaço para que seus protagonistas vivenciem situações como usar balões de fala para saírem voando, fazer a barba e o bigode com corretivo de papel, usar um dos lados do quadro como apoio para pular a calha e entrar em outro quadro ou conversar diretamente com o leitor.

Não é necessário que a produção abarque todos os elementos citados para que o produto desenvolvido seja considerado uma HQ. Mas é importante que, ao se propor criar HQs, o proponente conheça o mínimo em relação à linguagem, para o convencimento dos seus pares.

Segundo McCloud (2008), os quadrinhos constituem uma sequência de imagens, com ou sem palavras, que exigem um constante fluxo de escolhas em relação ao momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo. A escolha dos momentos deve assegurar clareza e representar a rota mais direta e eficiente para comunicar o enredo.

As histórias podem ser sequenciadas das mais diversas formas: momento a momento, quando queremos aumentar o suspense, com pequenas mudanças, criando um movimento cinematográfico na página; ação a ação, caracterizando eficiência e ritmo acelerado com momentos pertinentes e indispensáveis para levar o enredo adiante; sujeito a sujeito, mostrando diferentes personagens a cada quadro e igualmente eficientes para o desenrolar da narrativa; cena a cena, permitindo longos intervalos de tempo e variedades de locais; aspecto a aspecto, permitindo que o leitor observe cada detalhe de um mesmo local em quadros diferentes; e o *non sequitur*, ou não se segue, apresenta quadros com imagens desconexas, realizando piadas absurdas, muito comum em quadrinhos experimentais.

McCloud (2008) ainda sugere que a construção das personalidades e expressões dos personagens sejam, se possível, apoiadas em pessoas próximas ao desenhista. No entanto o autor assegura que a regra não deve ser absoluta, afirmando outras possibilidades para sua construção. De acordo com McCloud (2008), alguns personagens nascem como rabiscos em um caderno de desenho, alguns são improvisados no meio de uma história, alguns são concebidos na fase do roteiro (MacCloud, 2008).

Paul Gravett (2006), em sua referencial obra sobre os mangás, chama à atenção para as maratonas percorridas pelos membros da equipe de um *mangaká*⁴. Estes, como também são conhecidos os desenhistas de quadrinhos no Japão, trabalham de maneira exaustiva junto aos seus auxiliares e editor, com o propósito de cumprir os prazos de entrega às editoras, alimentando um poderoso comércio que estabelece estreitas relações com estúdios de animação (*anime*), indústrias de brinquedos e videogames. Os números dos mangás, no país, são monstruosos. Publicações como *Weekly Shonen Jump*, da editora *Shueisha*, responsável pelo lançamento de sucessos mundiais – como *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *One Piece* e *Naruto* – já chegaram a alcançar, em seu período áureo, tiragens de seis milhões de exemplares em um país dotado de pouco mais de cem milhões de habitantes. Seus exemplares são semelhantes às nossas antigas listas telefônicas brasileiras, impressas em folha de papel reciclada e composto por uma média de 400 a 500 páginas por edição.

Os *mangakás* e editores, nesse contexto, para atender às demandas do mercado, são constantemente pressionados. De acordo com Gravett (2006), sendo parte de um processo em conjunto, o artista deve entregar seus rascunhos, não à editora, mas para uma equipe que realiza todo um trabalho de finalização, envolvendo auxiliares e até mesmo o próprio editor. Atividade que envolve a inserção de balões, diálogos, onomatopeias e desenhos baseados em referências fotográficas, a finalização só estreita, ainda mais, a correria de entregar entre dezoito e vinte e uma páginas de mangá em um curto intervalo de tempo – Yu-Gi-Oh! em sua estreia, apresentou quarenta e nove páginas, das quais doze eram coloridas. Assim é natural que tais grupos vivenciem situações atípicas, pois:

Uma vez iniciada a série, os editores das revistas semanais vivem o terror de “seus” artistas poderem perder a última data de entrega, geralmente uma

⁴Desenhistas de mangá (GRAVETT, 2006).

semana antes da publicação. Muitos esperam ansiosamente por um telefonema de um dos retardatários dizendo que o próximo episódio está pronto. Não é raro que os editores fiquem no estúdio do mangaká, e até mesmo durmam por lá, até que o trabalho esteja feito. Outros podem “enlatar” seus mangakás, isolando-os em quartos de hotel, longe de todas as distrações, até que as páginas estejam terminadas (GRAVETT; PAUL, 2006, p. 20).

Os apontamentos nos mostram que a produção de HQs demanda dedicação por parte dos quadrinistas para sua consolidação. Detalhes que vão desde os elementos que constituem a linguagem das HQs até a questão do cumprimento de prazos, possibilitando a simulação de uma situação real que ocorre no contexto do mercado editorial que alimenta o universo *geek*, em sala de aula.

Nesse sentido, é importante acordar em que formato vão ser veiculados os quadrinhos. E, embora existam diversos deles, aqui apresentaremos os formatos propostos por Santos (2015) e Magalhães (1993), como as tiras (*comic trip*), painéis, gibis (*comic book*), *fanzines* e *graphic novels*.

As tiras (*comics trip*) são histórias em quadrinhos dotadas de poucas vinhetas – normalmente três. Largamente difundidos em *blogs*, *sites*, redes sociais ou mesmo em jornais, suas narrativas podem ser autocontidas ou continuadas. As autocontidas têm começo meio e fim na mesma tira, sem perspectiva de continuações. São exemplos, as tirinhas da Turma do Xaxado, de Cedraz (2010) e o Ninguém Vira Adulto de Verdade, de Andersen (2016). Por outro lado, as continuadas ofereciam fragmentos do enredo a cada publicação, levando a história a se perpetuar durante meses. Algo semelhante ao que Angelo Agostini fazia com o Nhô-Quim e o Zé Caipora. Atualmente diversas editoras compilam um amontoado de tirinhas de um único autor e lançam livros de bolso no mercado. O próprio Governo Federal lançou um livro com as produções citadas de Agostini, em comemoração ao quadrinista.

Já os painéis são cenas únicas, como as publicadas por Richard Felton Outcault nos Estados Unidos, no final do século XIX. Seus painéis eram dotados de uma grande quantidade de informações visuais, que estabeleciam um padrão de leitura completamente diferente das histórias em quadrinhos convencionais – não eram compostos por balões de fala, trazendo os dizeres estampados na vestimenta do protagonista principal. Para garantir o entendimento da narrativa, era necessário analisar minuciosamente os detalhes dos desenhos, transitando por todas as suas partes que representavam um sem número de situações que aconteciam ao mesmo tempo. Em Pernambuco, Lailson (1981) lançou uma compilação de todas as suas

charges publicadas no Diário de Pernambuco entre 1977 e 1980. Uma sugestão de como veicular, através de um projeto didático, painéis ou mesmo charges.

Outrossim, o gibi (*comic book*) são as convencionais revistinhas de HQ, compostas por diversas narrativas em seu interior ou apenas uma, que podem ser autocontidas e continuadas, via de regra, com personagens fixos. Publicações como as da Turma da Mônica “clássica” raramente têm enredos continuados, enquanto as edições da Turma da Mônica Jovem, assim como as de heróis da Marvel e DC Comics, apresentam com frequência enredos sequenciados.

Alguns exemplares chegam a ter de trinta a noventa páginas, dependendo do título da capa. As revistas da Mônica, por exemplo, são mais volumosas do que as do Cebolinha e do Cascão. As mais magrinhas podem conter até cinco historinhas, enquanto as graúdas, seis ou mais, o número de páginas de cada narrativa vai variar de uma edição para outra. Suas dimensões e material de impressão podem variar de acordo com a editora e título, do papel jornal ao papel couchê. Em projetos didáticos, as formas de divulgação podem ser feitas em papel A4 ou em veículos de comunicação digitais, com o propósito de reduzir custos.

Há ainda o *fanzine*, que, de acordo com Magalhães (1993), “é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses *fanatic* e *magazine*, que viria a significar ‘magazine do fã’” (MAGALHÃES, 1993). Revista de baixo custo, os *fanzines* normalmente são produzidos com recursos próprios de grupos amadores e compostas de conteúdos bem específico, música, política, ficção científica, poesia e história em quadrinhos. São caracterizados por sua liberdade de expressão, inconstante periodicidade, variação no número de páginas e tiragem. Seu processo criativo envolve poucos membros que acabam por ter que realizar todas etapas de produção, elaboração de temas, coleta de dados, diagramação, divulgação, distribuição e venda, consumindo muito tempo e gerando baixos lucros. Os *fanzines*, por seu caráter independente e de baixo custo, constituem um formato de publicação tangível ideal para o desenvolvimento de projetos didáticos envolvendo histórias em quadrinhos, podendo garantir uma periodicidade constante, dependendo da disponibilidade dos envolvidos.

Temos também a *graphic novel*, um tipo de publicação que se aproxima do formato dos livros em aparência física. Normalmente, suas histórias são autocontidas, ou seja, sem continuações; embora existam títulos continuados, quando isso ocorre, os enredos se estendem por mais alguns poucos volumes. São

exemplos de *graphic novel* publicadas em volume único *Diomedes: a trilogia do acidente*, de Lourenço Mutarelli (2012), *O Paraíso de Zahra*, de Amir e Khalil (2011) e *Habibi*, de Thompson (2012). Os títulos continuados podem variar em edições. São exemplos o *Kick Ass*, de Millar e Romita Júnior (2010), 4 volumes; *Solanin*, de Asano (2011), 2 volumes; e o *Scott Pilgrim contra o mundo*, de O'Malley (2010), 3 volumes.

Segundo Santos (2015), inovações do ponto de vista plástico e narrativo são marcas cada vez mais presentes nas *graphic novels*. Nelas, seus desenhos são representados em perspectivas inusitadas, inseridos em requadros dinâmicos, fragmentados e dispostos nas páginas das mais variadas formas. No que tange aos enredos, seus autores procuram quebrar a monotonia explorando temas relacionados aos aspectos humanos associados a todas as idades e gêneros, dando ênfase a eventos históricos, relações sociais e universos oníricos. Podem trazer uma única história ou várias, produzidas aos moldes *underground*, por um único quadrinista, ou *mainstream*⁵.

Entendemos que são muitos os aspectos que compõem a linguagem das HQs: ordem de leitura, estilos de requadros e balões, onomatopeias, metáforas visuais, metalinguagem, estilo e formato de veiculação. Compreender suas aplicabilidades podem garantir o desenvolvimento de uma produção inteligível, através dos diferentes símbolos e estratégias narrativas. Convenções culturais que servem como referência para o enriquecimento da própria linguagem das HQs, com o surgimento de novos elementos. Nesse sentido, podemos dizer que a produção de HQs estimula, além da criatividade, a otimização comunicativa e o senso estético, através de textos visuais e escritos.

1.2.3 A Produção de histórias em quadrinhos

Produzir HQs constitui um processo composto por várias etapas e tarefas, que podem ser executadas por um relativo número de colaboradores. Nas operações iniciais, momento das pesquisas, criação de roteiros e personagens, enxergamos uma oportunidade para inserir, na ação educativa, aqueles que afirmam não saber desenhar nada. Nesse momento, reforce bastante a relevância dos roteiristas na linha de produção *mainstream* – aponte profissionais renomados.

⁵[...] histórias em quadrinhos tradicionalmente produzidas de forma industrial, em uma linha de produção, da qual participavam diversos profissionais: roteiristas, desenhistas, arte finalistas e coloristas, além de um editor que controla o trabalho de todos. Os quadrinhos produzidos fora deste circuito são chamados de quadrinhos *underground* (MORAES, in MAZUR; DANNER, 2014, p. 9).

Diga-se que também são considerados quadrinistas os responsáveis por construir as tramas nas HQs, além dos letristas, coloristas e arte-finalistas. Mostre que os desenhistas são apenas um dos profissionais ligados a esse tipo de expressão artística. E que os roteiristas são pessoas que têm a missão de seduzir os leitores com boas ideias.

Na ausência de ideias, as palavras de Robert McKee (2006) se fazem extremamente pertinentes;

Você está “bloqueado” por não ter nada a dizer. Seu talento não lhe abandonou. Se você tivesse algo a dizer, não conseguiria parar de escrever. Não pode matar seu talento, mas pode deixá-lo em coma pela ignorância. Pois não importa quão talentoso, o ignorante não pode escrever. O talento deve ser estimulado por fatos e ideias. Pesquise. Alimente seu talento. Pesquisa não apenas vence a guerra contra o clichê, mas é a chave da vitória sobre o medo e sobre sua prima, a depressão (MCKEE, 2006, p. 81).

O autor deixa claro o grau de importância que as pesquisas têm para o desenvolvimento de roteiros e personagens em uma história, muito embora acredite que a criatividade seja crucial durante esse processo. No mais, aponta para a necessidade de contextualizar sua narrativa. Considerando as relações políticas, econômicas, ideológicas e psicológicas de uma sociedade, e desta com o meio. Para McKee (2006), uma boa história deve respeitar possibilidades e probabilidades que garantam o convencimento do público. Contextos que podem direcionar escolhas e atitudes tomadas pelos personagens da trama.

Nesse sentido, conhecer como são, ou eram, os hábitos culturais desta ou aquela comunidade se torna pertinente, mesmo sabendo que essas histórias vão dizer mais sobre o tempo e o lugar que foram produzidas, do que qualquer outra época da história ou região do planeta que se queira reproduzir (VILELA, 2010). Momento oportuno para colocar em prática, de maneira lúdica, uma das fases da operação histórica, seleção e análise crítica das fontes, além da sua separação por categorias (CERTÉAU, 2015).

É importante discutir e argumentar sobre o desdobramento dos roteiros, evitando um amontoado de narrativas *non sequitur*, ou seja, “uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas” (MCCLOUD, 2008. p. 15). Para McCloud (2008), o objetivo de todo quadrinista é prender a atenção dos seus leitores, fazendo com que sigam fielmente suas narrativas até o fim. Para tanto, são necessárias histórias que garantam, com criatividade, seus respectivos

entendimentos. McKee (2006) sugere, nesse sentido, a seleção de pequenos eventos em microuniversos, possibilitando a criação de centenas de enredos sobre o mesmo personagem. De acordo com suas orientações;

você pode ambientar sua estória dentro da vida interna de seu protagonista, e contar tudo o que ocorre dentro de seus pensamentos e sensações, acordado ou sonhando. Ou deslocá-lo para o nível de conflitos pessoais entre protagonista e família, amigos, amantes. Ou expandir para instituições sociais, colocando o personagem com dificuldades na escola, carreira profissional, igreja, sistema judiciário. Mais amplo ainda, você poderia opor personagem e meio ambiente – ruas perigosas de cidade, doenças letais, o carro que não liga o tempo acabando. Ou qualquer combinação desses níveis. (MCKEE, 2006, p. 43).

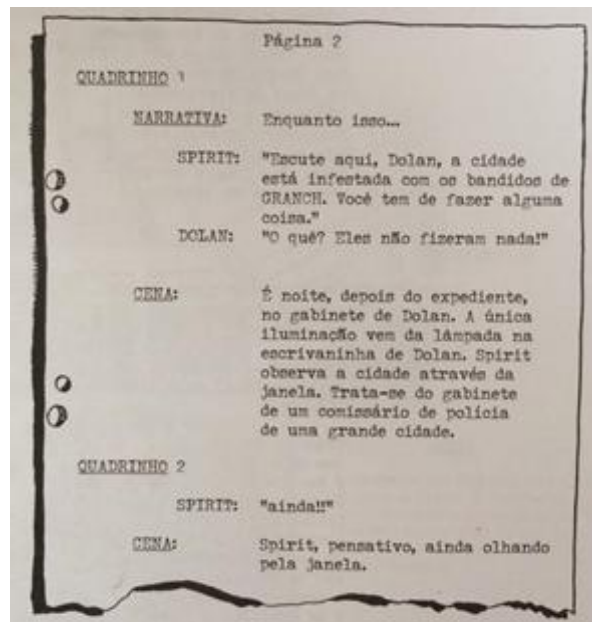
A exploração da complexidade contextual em torno dos personagens é o que vai prender as pessoas até o final da história, de acordo com McKee (2006). Nesse sentido, torna-se relevante considerar as hierarquias sociais, os tipos de exploração do homem pelo homem, suas instituições, crenças e costumes. Elementos que vão possibilitar as conexões entre os protagonistas, criando relações entre eles e desenvolvendo possibilidades de eventos na trama. Os eventos são compostos por mudanças, que ocorrem em função das transformações de comportamentos, obedecendo a um amontoado de valores dicotômicos disseminados pela sociedade.

São infinitas as possibilidades de narrar uma história, não existem restrições quanto a isso. Basta organizar a ordenação dos eventos de forma coerente. Para McKee (2006), esses eventos, assim como em nossa concretude, são os resultados dos conflitos sociais, determinados por escolhas feitas pelos protagonistas. Devem permitir transparecer comportamentos que possam definir as personalidades dos envolvidos, para dar sentido à narrativa. A sequência de eventos deve se desdobrar por todo o roteiro, conduzindo o público ao *clímax* da história, ou seja, a um momento de “mudança absoluta e irreversível” na trama (McKee, 2006).

Entendemos que a complexidade em torno da criação de universos ficcionais necessite de um planejamento. Eisner (2010), pai do *The Spirit*, tem algumas soluções práticas para o planejamento e desenvolvimento de roteiros. O autor sugere formas de trabalho tanto para desenhistas que também atuam como roteiristas, como para roteiristas que dependem de um desenhista para materializar suas ideias. Validando o segundo caso, Eisner (2010) chama atenção para a necessidade de haver uma relação harmoniosa entre ambos, no sentido de que “cada componente está subordinado ao todo”, grifo do autor.

Nesse contexto, o roteirista deve se preocupar, desde o início, com a interpretação da sua história pelo desenhista, e este aceitar submeter-se à história ou à ideia” (EISNER, 2010, p. 127) de quem escreveu o enredo. Para a elaboração de um roteiro escrito, Eisner (2010) exemplifica uma organização por página, pela qual cada quadrinho (requadro) apresenta os dizeres do narrador, dos personagens, além dos detalhes específicos da cena (Imagem 14).

Imagem 14: Exemplo de organização de roteiro escrito, segundo Eisner.



Fonte: EISNER (2010).

Observando os apontamentos de Eisner (2010), percebemos que as falas dos personagens são curtas, objetivas e estabelecem uma harmonia com as descrições ambientais. A partir delas, constroem-se parte da atmosfera do evento. Elemento essencial na linguagem das HQs, elas precisam compartilhar de maneira equilibrada, junto às imagens, os espaços destinados ao requadro. Nesse sentido, é preciso selecionar informações indispensáveis para a compreensão da narrativa. O que não vai contribuir para o entendimento da trama – o frívolo – deve ser descartado.

No caso do roteirista que tem habilidades mínimas para desenhar ou mesmo um quadrinista que se proponha a roteirizar, existe a possibilidade de elaborar o enredo através dos desenhos. Vale salientar que tal estratégia não demanda de uma riqueza de detalhes em suas composições, podendo ser articulada com desenhos esboçados. Como se pode observar, a imagem sugere que cada página do roteiro

da HQ possa ser feita em folhas separadas. As dimensões de uma folha de papel A3 podem facilitar o processo, dispondo espaço suficiente para projeção de duas páginas ou mais. Observando o exemplo abaixo, podemos constatar isso, ver figura 15.

Imagem 15: Exemplo de organização de roteiro desenhado segundo Eisner.



Fonte: EISNER (2010).

Os apontamentos propostos pelo roteiro devem definir ao máximo os acontecimentos da história, embora sempre existam algumas modificações aqui e acolá para serem alteradas na arte final. McCloud (2008) aponta que uma boa história em quadrinhos deve distribuir, de maneira equilibrada, diversos critérios: seus momentos, ao decidir quais deles devem ser inseridos ou não na narrativa; enquadramentos e angulações, para observação desses momentos; imagens, para transmitir com clareza seus personagens e objetos; palavras, com informações pertinentes para o entendimento da trama; e fluxo de leitura, evitando confundir os leitores no caminho que deve ser percorrido entre os requadro (MCCLLOUD, 2008, p. 10).

Outro tipo de planejamento sugerido por McCloud (2008) consiste em projetar a estética e a personalidade dos seus protagonistas. No que tange aos padrões estéticos, o autor chama à atenção para a necessidade de variar as delineações do

rosto, vestimentas, dimensões, gênero e até seus objetos pessoais. As personalidades devem considerar uma possível árvore genealógica, história de vida, anseios, motivações e objetivos pessoais de cada protagonista. Nesse sentido, a concretude nos fornece referências. Momentos oportunos para revisitar os dados das pesquisas referentes ao contexto histórico e ao espaço geográfico em que ocorre a trama. Elementos que podem influenciar os arquétipos e as decisões tomadas pelos personagens.

Apontamentos que não estabelecem regras engessadas, principalmente se o propósito da narrativa for parodiar pessoas e eventos, em que há a necessidade de quebrar paradigmas para motivar o riso. Mas, se obedecidas, agregam às narrativas elementos verossímeis, estimulando a busca por vivências, estreitando a relação entre ficção e concretude, evidenciando, nesse sentido e de maneira lúdica, práticas quotidianas, elementos da cultura.

O desenvolvimento de roteiros na produção de HQs constitui uma operação minuciosa, que pode ser realizada individualmente ou em grupo. Trabalho que demanda criatividade, sensibilidade, percepção das relações sociais e do meio ambiente. Sua construção deve ser conduzida de maneira sistemática, fundamentada em argumentos que possam, satisfazer e convencer o público ao término de uma narrativa. Entre seus atributos como ação educativa, tem-se a possibilidade de estimular formas de descrições. Mais do que isso, reconhecer emoções, estabelecer autocrítica, exercitar empatias, diálogos, cooperativismo e resolução de conflitos ao fazer com que o roteirista se coloque no lugar do outro, no momento das suas escolhas e mudanças de comportamento.

1.3 Epílogo

Neste capítulo, encontramos nas HQs uma linguagem autônoma, independente, capaz de registrar elementos da cultura, em contextos históricos diversificados. Narrativas específicas que chamaram a atenção da comunidade acadêmica, depois de um período de repúdio e estigmatização no início de século. Expressão artística que passou a ser considerada como um eficiente veículo de comunicação, além de recurso didático passivo de ser aplicado em ações educativas nas salas de aula.

Enfatizamos que, no Brasil, podemos encontrar HQs que tratam sobre assuntos relacionados às questões culturais, incluindo a desse país, servindo como meio para apreensão de conhecimentos específicos, entre eles, os históricos, o que é uma forma lúdica de estabelecer uma conexão com os temas curriculares. Sua utilização é legitimada por documentos oficiais como o PCN, que passaram a exigir o reconhecimento das características elementares da linguagem em questão. Objetivos que são voltados para resolução de questões em concursos de vestibular, como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), bem como veículo de comunicação e forma de expressão artística.

Nesse sentido, entendemos que, para essa operacionalização das HQs em sala de aula, é necessário um acúmulo de conhecimentos sobre os aspectos constituintes dessa linguagem. Elementos básicos que possibilitem a projeção de ações educativas formadoras de leitores e produtores de HQs, garantindo, aos primeiros, a compreensão efetiva dos conteúdos expressos nas narrativas e, aos quadrinistas, a capacidade de expressar com clareza as suas ideias. Tudo isso através de atividades contextualizadas, que estimulem a sensibilidade, o protagonismo dos alunos, além da capacidade investigativa e comunicativa dos envolvidos através de metodologias sistemáticas.

2 A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA

As oficinas de histórias em quadrinhos nunca acontecem da mesma maneira, por mais semelhantes que sejam. Sempre há um detalhe ou outro que vão demandar uma estratégia diferenciada ou mesmo algum tipo de improviso.

O presente capítulo tem por finalidade descrever as principais ações desenvolvidas nas oficinas de HQ ocorridas no Colégio Imaculado Coração de Maria, nos anos de 2015 e 2016, e no Curso de Artes Visuais da UFPE, no ano de 2017.

Nessa descrição, apontaremos como ocorreu, na prática, a aplicabilidade da sequência didática que orientou as oficinas de produção de HQs relacionadas ao patrimônio cultural do Sítio Histórico de Olinda.

Essas oficinas seguiram não só as propostas de Educação Patrimonial apresentadas por Horta (1999), mas também as orientações sobre o ensino por meio de projetos propostas por Pacheco (2008) e as indicações de Bender (2014) para um aprendizado baseado em projetos.

2.1 Aprendizagem baseada em projetos e educação patrimonial

Uma proposta de Educação Patrimonial que procure obedecer às orientações da museóloga Horta (1999) deve seguir as quatro etapas de sua sequência didática: observação, registro, exploração e apropriação.

Quadro 1 – Sequência Didática de Educação Patrimonial, segundo Horta.

Etapas	Recursos/ Atividades	Objetivos
1- Observação	exercícios de percepção visual/sensorial, por meio de perguntas, manipulação, experimentação, medição, anotações, comparação, dedução, jogos de detetive ...	<ul style="list-style-type: none"> • identificação do objeto/função/significado; • desenvolvimento da percepção visual e simbólica.
2- Registro	desenhos, descrição verbal ou escrita, gráficos, fotografias, maquetes, mapas e plantas baixas ...	<ul style="list-style-type: none"> • fixação do conhecimento percebido, aprofundamento da observação e análise crítica; • desenvolvimento da memória, pensamento lógico, intuitivo e operacional.

3- Exploração	Análise do problema, levantamento de hipóteses, discussão, questionamento, avaliação, pesquisa em outras fontes como bibliotecas, arquivos, cartórios, instituições, jornais, entrevistas.	• desenvolvimento das capacidades de análise e julgamento crítico, interpretação das evidências e significados.
4- Apropriação	recriação, releitura, dramatização, interpretação em diferentes meios de expressão como pintura, escultura, drama, dança, música, poesia, texto, filme, vídeo.	• envolvimento afetivo, internalização, desenvolvimento da capacidade de auto expressão, apropriação, participação criativa, valorização do bem cultural.

Fonte: HORTA (1999)

Essa metodologia pode ser aplicada em circunstâncias e lugares diversificados. Em nosso caso, as oficinas ocorreram em espaços de educação formal: a primeira e a segunda, em escolas de Educação Básica e a terceira, no Ensino Superior.

A definição de Educação Patrimonial apresentada pela professora Horta (1999) consiste em:

Trata-se um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural (HORTA, 1999, p. 6).

Para a autora, a Educação Patrimonial é uma prática educativa que aproxima o público aos elementos culturais de uma determinada região. Uma atividade que possibilite a explanação dos diversos significados que estão por trás de símbolos identificadores de um conjunto de bens. Algo que potencialize a fruição de bens, de ordem material ou imaterial, como fontes primárias de pesquisa, através do contato direto com os objetos. Um trabalho sistemático que insere o Patrimônio Cultural num processo contínuo de estímulo à criatividade.

Em nosso caso, esse contato se deu com elementos associados ao cotidiano olindense. Logo, fragmentos da cultura inseridos em um contexto específico do território brasileiro.

A ideia contemporânea de patrimônio cultural está atrelada ao conceito de patrimônio da Roma antiga, no que tange à posse do patriarca e à ideia de propriedade coletiva, e que surgiu por volta do século XVIII com o propósito de evidenciar símbolos para a construção dos Estados Nacionais (FUNARI, 2006).

Essa concepção passou a ser revisitada depois da Segunda Guerra Mundial quando ativistas “colocaram em xeque as interpretações nacionalistas e racistas do passado dos regimes totalitários” (FUNARI, 2006). Isso abriu espaço para que produções, crenças e tradições das minorias fossem também consideradas como patrimônio. Assim, “o patrimônio, antes restrito ao excepcional, aproximou-se, cada vez mais, das ações quotidianas, em sua imensa e riquíssima heterogeneidade” (PELEGRINI, 2013, p. 30).

Com base na Constituição Federal do Brasil, Art. 216, Seção II, DA CULTURA, o Patrimônio Cultural desse país são:

os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I. as formas de expressão;
- II. os modos de criar, fazer e viver;
- III. as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV. as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V. os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico”.

A legislação desse país considera, como Patrimônio Cultural, bens pertencentes a um determinado homem ou comunidade, de ordem material ou imaterial e associados a qualquer clivagem social. Perspectiva que resgatou significados extraídos de diferentes momentos históricos sobre o assunto.

Nesse sentido, uma receita culinária herdada de um ente querido, algum jogo típico de um determinado bairro, um ponto de encontro entre os amigos, a instituição escolar mais frequentada, o morador mais antigo da rua, tudo isso pode ser considerado como Patrimônio Cultural. O que nos leva a compactuar com as ideias de Dominique Poulot (2009). Para o autor, o Patrimônio Cultural:

implica um conjunto de posses que devem ser identificadas como transmissíveis; ela mobiliza um grupo humano, uma sociedade, capaz de reconhecê-las como sua propriedade, além de demonstrar sua coerência e organizar sua recepção; ela desenha, finalmente, um conjunto de valores que permitem articular o legado do passado à espera, ou a configuração do futuro, a fim de promover determinadas mutações e, ao mesmo tempo, de afirmar uma continuidade. Esboçadas progressivamente por dispositivos de enquadramento de artefatos, lugares e práticas, as diversas configurações desdobram-se através das sociabilidades que as cultivam, das afinidades

que se estabelecem por intermédio, além das emoções e dos saberes que se experimentam nesse contexto (POULOT, 2009, p. 203).

Assim, esses patrimônios são vestígios da humanidade passados de geração a geração, são também o conjunto de produções que simbolizam os aspectos identitários de um indivíduo e/ou seu agrupamento social. Símbolos que, em seu formato original ou ressignificado, contribuem para a preservação da memória e a compreensão de outros modos de vida, formas de pensar, introduzir técnicas e construir saberes.

Segundo Hall (2006), as identidades são o complexo conjunto de elementos que caracterizam um ser ou um determinado grupo. Para ele, a partir do século XX, as pessoas passaram a ser constituídas por identidades múltiplas e em constante estado de modificação. Identidades herdadas a partir de eventos, objetos, crenças e práticas, que podem ser referentes a diferentes locais do globo, incluindo regiões específicas do ambiente de convívio.

Os bens culturais que passam a se tornar objetos de estudo na Educação Patrimonial, na perspectiva de Bender (2014), necessitam ser motivadas por aquilo que o autor vai chamar de âncora e problematizados através de uma questão *motriz*. As orientações do autor podem otimizar a sequência didática sugerida por Horta (1999). A questão *motriz* é o questionamento que vai alavancar a ação educativa, algo que vai estimular a movimentação de uma pessoa ou grupo para a aprendizagem baseada em projetos.

É a questão principal, que fornece a tarefa geral ou a meta declarada para o projeto de ABP⁶. Ela deve ser explicitada de maneira clara e ser altamente motivadora; deve ser algo que os alunos considerem significativo e que desperte sua paixão (BENDER, 2014, p. 17).

No caso do trabalho coletivo, entendemos que possam despertar diferentes tipos de interesses, para o cumprimento de um objetivo. Nesse sentido, supondo que essa motivação não ocorra de maneira imediata e em todo o grupo, partimos do princípio de que ela possa ser estimulada paulatinamente a partir de um dos membros integrantes, influenciando seus pares. Por isso Bender (2014) acredita que a *questão motriz* deva estar associada a uma demanda comunitária, algo que possa ser percebido em sua concretude, dando sentido prático à ação educativa.

A âncora seria a base para essa pergunta, um objeto que desperte um questionamento, algo que possa ser usado:

⁶ Aprendizagem baseada em Projetos.

para fundamentar o ensino em um cenário do mundo real. Ela pode ser um artigo de jornal, um vídeo interessante, um problema colocado por um político ou grupo de defesa, ou uma representação multimídia projetada para “preparar o cenário” para o projeto (BENDER, 2014, p. 16).

Entendemos a âncora como algo impactante, chamativo. Ela deve expor ao(s) grupo(s) um pedido de socorro, deixando rastros de uma realidade que demande uma solução. Ela pode estar intrínseca em qualquer produto midiático ou captação sensitiva, denunciando as mazelas da região. Seu propósito é estimular um tema para pesquisa, provar uma situação irregular existente e deixar claro que sua não solução acarreta malefícios à comunidade.

Pacheco (2008) propõe que esse tipo de estudo, com base em projetos, deve partir de um tema gerador. Para o referido autor,

Um primeiro passo na direção da construção do projeto de ensino-aprendizagem diz respeito à definição do tema de pesquisa. A escolha desse tema, necessariamente, inicia-se na curiosidade do aluno. Mas deve guardar relação, ainda que distante ou indireta, com os conhecimentos formais trabalhados pela escola. Tal como as relações de ensino aprendizagem, também o projeto de pesquisa é instrumento de mediação entre os interesses de aprendizagem do educando e as tarefas e responsabilidades de ensino do educador (PACHECO, 2008, p. 22).

Em nossas diferentes experiências com oficinas de HQs, utilizamos, como *âncora*, o Plano Municipal de Educação Patrimonial (PMEP, 2013). Documento norteador de política pública da Prefeitura de Olinda, que estimula a fruição do Patrimônio Cultural da cidade. Nele encontramos propostas para a criação de grupos de Educação Patrimonial, assim como a produção de material didático sobre os bens culturais da região. Entre êxitos e insucessos, alcançamos esses objetivos aos moldes colaborativos e buscando novas informações ao longo da ação educativa. Orientações essas que compactuam com as perspectivas de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012).

Nesse sentido, obedecendo às orientações do PMEP, conquistamos os dois de seus objetivos por meio da nossa própria iniciativa, com as oficinas de Educação Patrimonial e a criação de três *artefatos*, como produto final. Em outras palavras, a aplicação de metodologias e a criação de materiais didáticos acerca dos bens culturais de Olinda.

Para Bender (2014), os artefatos são

itens criados ao longo da execução de um projeto e que representam possíveis soluções, ou aspectos da solução, para o problema. O termo *artefato* é usado para enfatizar que nem todos os projetos resultam em um relato escrito ou em uma apresentação. Os artefatos podem incluí-los,

mas também podem abranger vídeos digitais, portfólios, *podcasts*, *websites*, poemas, músicas ou cantos que ilustrem o conteúdo, projetos de arte que resultem do projeto, interpretação de papéis ou peças de um único ato que representem soluções de problemas, artigos para o jornal da escola ou para jornais locais, relatórios apresentados oralmente para vários órgãos governamentais ou para outras organizações e recomendações ou diretrizes para ações com relação a certas questões. Em resumo, um artefato pode ser praticamente qualquer coisa de que o projeto necessite dada a expectativa de que os artefatos representem coisas necessárias ou usadas no mundo real (BENDER, 2014, p.16-17).

A criação de um produto final, na perspectiva de Pacheco (2012) consiste em um:

registro importante a ser realizado no momento de formalização do projeto de pesquisa é o que se vislumbra como produto final desejado. Aqui tratamos tanto de uma materialidade como de elementos subjetivos. Entendemos que compete ao educador colocar um desafio comum para o conjunto de pesquisadores. Todos os alunos, por exemplo, “devem produzir e publicar uma página na internet sobre o tema pesquisado”. Mas também podemos concluir as atividades com uma feira de ciências, em que cada projeto é apresentado por um cartaz sobre a pesquisa desenvolvida, ou ainda a realização de um simpósio em que cada grupo expõe oralmente suas conclusões (PACHECO, 2012, p. 27).

Ideias que compactuam com os apontamentos de Horta (1999), ao afirmar que a criação de um material tangível ao final da ação educativa, podem ampliar o sentimento de aproveitamento da experiência por parte dos envolvidos nas oficinas.

Em um outro estudo, Pacheco (2012) sugere que a ação educativa pode ser potencializada pela visita a espaços culturais com o propósito de estabelecer um grau de interatividade diferenciado entre os objetos de estudo e os grupos envolvidos. Suas orientações chamam à atenção para a relevância do planejamento na ação educativa. Para Pacheco (2012),

A confecção de um bom planejamento se inicia com a visita prévia do professor ao museu. É importante que o professor conheça o local e reconheça as possibilidades de atividades a serem desenvolvidas. Estude a exposição que está sendo oferecida pelo museu e converse com o setor educativo da instituição (PACHECO, 2012, p. 69).

Ele ainda completa:

Ao planejar a exploração didática de uma exposição museológica, devemos pensá-la como um texto escrito com objetos. E considerar que este texto pode ser lido e interpretado de diferentes formas, com diferentes ênfases. O professor, para realizar um planejamento adequado ao espaço museal visitado, não pode deixar de fazer a sua leitura deste texto de objetos para apresentá-la e debatê-la com os alunos ao longo da atividade (PACHECO, 2012, p. 70).

Para Pacheco (2012), o planejamento também funciona como recurso para o estabelecimento de diálogos, esclarecimento de dúvidas e orientações acerca dos objetivos do projeto de maneira prévia. O autor ainda chama atenção para os momentos posteriores à visita, sugerindo o aprofundamento dos conteúdos para consolidação do produto final.

Na visita aos espaços culturais, como sugere Pacheco (2012), encontramos a oportunidade de cumprir as duas primeiras etapas da sequência didática proposta por Horta (1999), a observação e o registro.

Nesses dois momentos iniciais, julgamos ser pertinente o uso de materiais de multimídia para registros de fontes, qualquer *smartphone* do tempo presente pode contribuir para otimização dessas orientações. Além disso, um material didático norteador pode funcionar como recurso para o estímulo de experiências sensíveis e posteriormente novas pesquisas. Isso vai de acordo com as ideias de Pacheco (2012) quando aponta que:

Outra ferramenta tradicional é a ficha de observação. Comumente este instrumento é construído e distribuído pelo professor na chegada do museu. Lembramos que as fichas de observação podem ser construídas em aula com a turma definindo que dados interessa coletar no museu visitado. Nessa construção coletiva o professor deve cuidar para incluir itens que interessam ao assunto estudado. É importante o professor ter presente que dados estão disponíveis nas peças em exposição, mas também pensar que incluir perguntas que não serão respondidas com a visita pode desencadear novas pesquisas (PACHECO, 2012, p 73-74).

O Manual de Aplicação: Programa Mais Educação, do IPHAN (2013), apresenta um conjunto de inventários que direcionam pesquisas para fins educativos. São cinco temas: lugares, objetos, celebrações, formas de expressão e saberes. Cada um com uma sequência de questionamentos que leva os envolvidos na pesquisa a analisarem o bem cultural de maneira minuciosa.

A ficha abaixo foi elaborada com base nos principais tópicos da ficha de objetos do Manual de Aplicação: Programa Mais Educação (IPHAN, 2013).

Quadro 2 – Ficha de inventariado de objetos para o Programa Mais Educação.

FICHA DE OBJETOS – ORIENTAÇÃO DE PREENCHIMENTO

Atenção: Lembre-se de anexar a Ficha de Fontes Pesquisadas! Liste os livros, documentos, sites da internet e tudo mais que for consultado durante a pesquisa. Liste também as pessoas que forneceram informações por meio de conversas informais.

1-) IDENTIFICAÇÃO

1.1-) Nome.

Escreva o nome mais comum e outros nomes pelos quais o objeto é conhecido.

1.2-) Imagem.

No quadro de imagem, insira fotos ou faça um desenho do objeto.



1.3-) O que é.

Conte de forma resumida o que é o objeto.

1.4-) Onde está.

Localize o objeto a partir das referências mais fáceis e conhecidas.

1.5-) Períodos importantes.

Descubra os momentos ou datas importantes associados a esse objeto.

1.6-) História.

Conte as diferentes versões sobre as origens e transformações do objeto ao longo do tempo.

1.7-) Significados.

Descubra que significados e funções tem o objeto para a comunidade.

2-) DESCRIÇÃO

2.1-) Pessoas envolvidas.

Informe quais pessoas estão envolvidas com o objeto.

2.2-) Materiais

Identifique os materiais utilizados na confecção do objeto.

2.3-) Técnicas ou modos de fazer

Informe a técnica usada na produção ou confecção do objeto.

2.4-) Medidas.

Identifique as dimensões do objeto.

2.5-) Atividades relacionadas ao objeto.

Identifique as principais atividades realizadas por pessoas ou grupos que possam estar relacionados com o objeto estudado.

2.6-) Manutenção.

Identifique os responsáveis e os cuidados necessários para manutenção do objeto.

2.7-) Conservação.

Informe se o objeto está bem ou malcuidado.

2.8-) Avaliação.

Indique os principais pontos positivos e negativos para que o objeto continue sendo uma referência cultural.

2.9-) Recomendações.

Dê sugestões para a preservação do objeto, após fazer a avaliação do bem cultural.

3-) FICHA DE FONTES PESQUISADAS.

A ficha de inventário, como recurso didático, orienta uma análise descritiva e contextualizada em torno dos bens culturais. Não deve, necessariamente, ser preenchida por completo no momento da visitação. Mas sua consolidação pode ser feita através da busca por novas informações agregadas no desdobramento da oficina. O que demanda momentos de pesquisa e a possibilidade de visitar o objeto de estudo. A etapa da exploração visa ao enriquecimento dos conteúdos, estimulando a comparação entre as fontes e o senso crítico. Nesse contexto, Bender (2014) aponta para a necessidade do que ele vai chamar de *brainstorming* (tempestade de ideias), ou seja, um momento para participação ativa de todos e a apresentação de novas ideias.

As três primeiras etapas da sequência didática são fundamentais para que os participantes acumulem informações suficientes para conhecer seus objetos e ter capacidade de ficcionar sobre eles. No contexto de uma oficina de HQs, elas têm papel crucial para a criação das narrativas. É através delas que vão apresentar o levantamento de dados, interpretar as fontes, construir pontos de vista e representar símbolos. É exatamente a partir desses resultados que a ação educativa pode estimular a fruição dos bens culturais por meio de diálogos e novas investidas de produção.

Na etapa final, ou seja, no momento da criação das HQs, os envolvidos na oficina devem seguir as orientações propostas por McKee (2006), McCloud (2008) e Eisner (2010). A partir das ideias deles, podemos analisar que elementos são necessários para a criação e a organização de um roteiro, além de apontamentos para o desenvolvimento de personagens. Esse é efetivamente um momento de ressignificação do Patrimônio Cultural por meio da linguagem das HQs. O processo construtivo pode levar meses, demandando um esforço diferenciado. Deve ser conduzido com momentos destinados às correções, no que tange às informações dos conteúdos, ao nível de clareza das narrativas.

Atendendo a orientações de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012), depois de consolidado, o produto final deve ser divulgado. Existem várias formas de se fazer isso, por meio da internet, em feiras culturais, tarde (ou noite) de autógrafos. O importante é que o trabalho ganhe visibilidade.

Para que esse produto não se perca nas areias do tempo, acompanhando a efemeridade produzida pela indústria cultural, propusemos que ele seja catalogado na biblioteca da instituição escolar ou do município, constituindo um verdadeiro legado de um determinado grupo. A preservação de exemplares em locais adequados garante futuras consultas por grupos distintos, com finalidades diversas.

2.2 A Produção de histórias em quadrinhos na educação básica

O presente tópico tem como propósito descrever as oficinas de HQs que ocorreram no Colégio Imaculado Coração de Maria, nos anos de 2015 e 2016. A escola, de caráter confessional, é localizada na Rua Francisco Barros Leite, número 501, em Bairro Novo, Olinda. Trata-se de uma instituição administrada pelas Irmãs Beneditinas Missionárias de Tutzing, com oferta de vagas para interessados em todos os níveis da Educação Básica, do Ensino Infantil ao Ensino Médio. Seu público abarca todas as esferas da sociedade, sendo muito comum a distribuição de bolsas de estudo aos alunos com menores condições financeiras. Por outro lado, é notória a efetiva maioria de alunos pertencentes a famílias abastadas em toda a instituição.

O Colégio Imaculado Coração de Maria é dotado de uma área construída de 13.235, 20 m², com dezenas de salas de aula climatizadas, com uma média de 30 a 35 alunos por turma, no Ensino Fundamental II e Médio, equipadas com recurso de multimídia, duas bibliotecas, um parque de diversão infantil, auditório, três quadras poliesportivas e dois laboratórios, dos quais um é para física e outro para química.

A filosofia da instituição é guiada por uma educação evangélico-libertadora, que acredita na escola como instrumento de mudanças para transformação dos problemas sociais. Sua Proposta Pedagógica (2016) aponta para a formação do ser humano capaz de agir e decidir com senso crítico e reponsabilidade humanista e planetária. Seu currículo anual é dividido em três períodos (ou unidades), sendo as séries finais do Ensino Fundamental II compostas pelas disciplinas de História, Matemática, Português, Redação, Literatura, Geografia, História das Artes, Química, Física, Ed. Física, Biologia, Inglês e Espanhol.

Nesse contexto, o processo avaliativo dos alunos ocorre das mais variadas formas. Cada disciplina deve atribuir notas de zero a dez por atividade, por meio de duas avaliações cognitivas individuais grafadas (teste e prova) e um projeto didático por período. Os projetos podem ser direcionados para uma disciplina ou mais de uma – a depender do planejamento dos professores. A orientação da coordenação pedagógica da escola é que os professores façam parcerias, para que os alunos possam se dedicar de maneira mais efetiva a um número reduzido de projetos. Nesse sentido, um *fanzine* poderia ser publicado em duas versões, em Português e em Inglês, fazendo com que o mesmo projeto seja destinado a duas disciplinas diferentes.

Os projetos podem também ser realizados por etapas, ou seja, a cada período, para que, no final do terceiro, apresente um único produto final. O que não impede que tais projetos sejam desenvolvidos sem nenhuma ligação de um período

para o outro, ou seja, três produtos finais distintos ao ano. Nossas experiências com HQs tiveram início em 2011, com a criação do *fanzine* Misto & Quente, na segunda metade do referido ano. A prática continuou nos anos de 2012 e 2013 e foi lançado nesse intervalo de tempo, um *fanzine* a cada semestre. Nos anos subsequentes, passaram a ser feitos anualmente, possibilitando a otimização das etapas de produção. Foram as oficinas realizadas nos anos de 2015 e 2016 tomadas como objeto de estudo.

Os participantes das oficinas foram os alunos das séries finais do Ensino Fundamental II, com faixa etária entre doze e quinze anos. Entendemos que um dos pontos positivos de trabalhar grupos dessa idade é que muitos têm certo grau de autonomia, facilitando a solução de problemas específicos da ação educativa. Uma formação em História, outra formação em História das Artes e uma relação pueril com a linguagem das HQs do professor autor deste trabalho contribuíram para facilitar as orientações no processo de produção.

As oficinas registradas na presente dissertação são referentes aos anos de 2015 e 2016. Sua criação ocorreu no seio da disciplina de História das Artes, mas está também associada a outras como História, Redação e Gramática à medida em que os participantes, por meio delas, recebem orientações de pesquisa sobre contextos sociais e forma de escrita. Muitos exemplares das HQs eram entendidos como concluídos, com correções e vistos dos professores desses componentes curriculares.

As oficinas apresentaram desdobramentos semelhantes e demandaram perspicácia e artifícios diferentes para sua consolidação. Por serem uma ação educativa em processo de construção, foram, muitas vezes, conduzidas de maneira intuitiva, o que não impediu de apresentarem resultados satisfatórios. Compostas por encontros presenciais esporádicos, elas dividiam tempo com as aulas regulares de História das Artes e seus conteúdos programáticos propostos no currículo oficial. Nesse contexto, os meios de comunicação digitais eram utilizados para otimizar o tempo e compensar os 50 minutos semanais destinados à disciplina.

Os encontros das oficinas de produção de HQs ocorriam, na maioria das vezes, nas aulas seguintes àquelas que encerravam os conteúdos que serviam como referência para os períodos de avaliação cognitiva individual grafada. Tarefas escritas sobre esses assuntos eram entendidas como atividades para serem solucionadas em casa, com correções coletivas em sala de aula.

Aqueles que não tinham contato com esse tipo de linguagem deveriam recorrer à internet, à orientação dos professores ou ao material paradidático selecionado para disciplina da grade curricular. Em 2015 e 2016, foram usados as *graphic novels* “MAUS” (SPIEGELMAN, 2009) e “D. João Carioca: A Corte Portuguesa Chega ao Brasil (1808-1821)” (SCHWARCZ; SPACCA, 2007), que serviam como referência de estilo narrativo e artístico, além de exemplificação no que tange ao formato de veiculação.

A cada ano, tínhamos mais de duzentos adolescentes envolvidos na disciplina, visto que tínhamos oito turmas, das quais quatro eram de 8ºAnos e quatro de 9ºAnos, o que dificultava as orientações na ação educativa.

O primeiro encontro em sala de aula foi destinado a uma pequena apresentação da disciplina, seus conteúdos e formas de avaliação. Em seguida, era iniciado um diálogo sobre a produção de uma revista de HQ, no estilo *fanzine*.

Vale salientar que os temas abordados nas edições anteriores aos anos de 2015 e 2016 não necessariamente trabalharam com um eixo temático associado ao Patrimônio Cultural. A edição número zero (2011), por exemplo, trabalhou com a preservação do meio ambiente. Tema escolhido com base no projeto anual da escola, por influência da campanha da fraternidade do referido ano e assim continuou até 2014.

Entre os anos de 2011 e 2014, as edições do *fanzine* apresentavam em suas páginas, além das narrativas em HQs, poesias. No ano de 2013, a revista trouxe, como inovação, os jogos de passatempo, palavras cruzadas, labirintos e caça-palavras – cultura que se perpetuou até a edição de 2016. As duas revistas produzidas neste ano, nº 3 e nº 4, seguiram temáticas diferentes. A do primeiro semestre trabalhou com temas relacionados a questões como desigualdade social, discriminação étnica e educação. Já a do segundo semestre abordou a temática das Parábolas Bíblicas. Nesta, os colaboradores extraíam as passagens da Bíblia Católica para desenvolverem uma releitura em HQ.

Em 2014, em sua 5^o edição, o *fanzine* retomou sua publicação anual, deixando de ser semestral. Nesse mesmo ano, o tema abordado nas oficinas de HQ foram as histórias da mitologia brasileira. Somente no ano de 2015, passamos a tomar, como objeto de estudo, o Patrimônio Cultural da cidade de Olinda. Essa ideia surgiu a partir do momento em que estabelecemos uma relação com o LEPAM, Laboratório de Estudos e Intervenções em Patrimônio Cultural e Memória Social (UFRPE), que estimulou o projeto a seguir as orientações do PCN e do Plano Municipal de Educação Patrimonial, dando ênfase ao resgate da memória através do patrimônio cultural local.

As edições de 2015 e 2016 abordaram, como eixo temático, o Patrimônio Cultural de Olinda. Esses exemplares apresentaram, em suas páginas, narrativas em HQs e jogos de passatempo. Como nas edições anteriores, produções que constituíam 1/3 da nota de um período (unidade) específico na disciplina de História das Artes eram somadas e divididas por três com outras, obtidas por meio de avaliações escritas. Nesse sentido, a produção de HQs assume papel de instrumento avaliativo, cobrando os desenvolvimentos de materiais autorais, fundamentados em pesquisas e expressos por meio de imagem e texto.

2.2.1 A Oficina de histórias em quadrinhos em 2015

No ano de 2015, durante a apresentação inicial da disciplina de História das Artes, o planejamento pedagógico propunha que as turmas simulassem a construção de uma empresa de entretenimento com o propósito de atingir uma das metas do Plano Municipal de Educação Patrimonial (PMPE). O objetivo era criar um artefato didático sobre o Patrimônio Cultural de Olinda. Os temas deveriam ser selecionados pelos quadrinistas, embora alguns solicitassem sugestões dos professores. Todos deveriam optar por um assunto relacionado à cultura olindense e teriam a oportunidade de participar de visita ao Sítio Histórico de Olinda para estimular a seleção de um objeto de estudo extraído no referido recorte.

Entre a apresentação inicial e a aula-visitação, não criamos nada relacionado à produção de HQs. Aproveitamos o tempo entre os dois eventos para adiantar o conteúdo do currículo formal. Diálogos sobre os objetivos e as experiências anteriores eram realizados com o propósito de esclarecer detalhes acerca da ação educativa. Parte desses diálogos ocorriam na informalidade, nos primeiros minutos dos encontros semanais e nos corredores da escola. Uma forma de estimular a expectativa entre os quadrinistas, os alunos.

Quando ocorreu a aula-visitação ao Sítio Histórico de Olinda, promovido pela instituição escolar, o problema com o tempo foi inevitável, pois a quantidade de pontos de visitaç o foi incompat vel com o intervalo de tempo. Tudo estava programado para acontecer entre as 8h e 11h. Os momentos de observa o dos objetos n o permitiam observa es detalhadas.

As etapas da observa o e registro (HORTA, 1999) foram realizadas de maneira individual. Para tanto, usaram dispositivos m veis, com recursos de imagem, som e escrita. As configura es dos aparelhos permitiram a capta o de uma quantidade significativa de fotografias. Entre os pontos selecionados para contempla o, podemos citar a Pra a Monsenhor Fabr cio e o Pal cio dos Governadores, ambos na Rua de S o Bento, e o Alto da S , com seus ateli s e sua Catedral de S o Salvador do Mundo (da S ), na Rua Bispo Coutinho, Bairro do Carmo. Nessa edi o de 2015, n o foi desenvolvido nenhum material did tico para nortear uma pesquisa no momento da visita o, levando-nos a refletir sobre a necessidade em uma nova oportunidade.

Algumas semanas ap s a aula-visita o, foram destinadas duas aulas em que os quadrinistas poderiam apresentar anota es, reportagens, imagens ou qualquer outra fonte que pudesse contribuir com a constru o das narrativas, processo que Horta chama de explora o (HORTA, 1999). Nesses momentos, eram permitidas consultas na internet. O prop sito era ampliar o n mero de fontes para que a etapa da apropria o (HORTA, 1999) fosse desenvolvida com relativa flu ncia. Percebemos que entre as fontes apresentada pelos quadrinistas, predominaram as extra das de sites da Prefeitura de Olinda, Wikipedia e blogs de diversas naturezas. Nenhum artigo cient fico, livro ou jornal foi evidenciado.

O in cio da etapa de apropria o (HORTA, 1999) ocorreu de maneira lenta e gradual, coma natural exist ncia de grupos com dificuldades em criar narrativas autorais. Alguns deles demoraram semanas para concluir seus enredos, demandando prorroga es no prazo de entrega.

Depois disso, os quadrinistas deveriam apresentar esbo os dos roteiros iniciados em sala de aula. Esses roteiros poderiam ser escritos ou mesmo desenhados.

Em seguida, recebiam a autorização para continuar, caso o enredo fosse aprovado pelo professor. Nesse sentido, foi solicitado aos quadrinistas uma adequação. As narrativas não poderiam conter sequências de sexo explícito ou palavras consideradas chulas pela comunidade escolar.

Os roteiros, depois que estavam prontos, deveriam ser materializados na linguagem das HQs. Destinamos duas aulas para iniciar a composição dos originais. O propósito era acompanhar o início da operação, confirmando a autoria dos quadrinistas, uma das maiores dificuldades em trabalhar com grupos heterogêneos.

Não criamos expectativas quanto aos traços empregados nas HQs, o foco era a clareza e o capricho com que realizavam os originais. As sequências tinham que garantir o entendimento imediato do leitor. Também alertamos antecipadamente aos quadrinistas, para que as limitações dos desenhistas fossem respeitadas.

O não cumprimento da referida orientação pode estimular diálogos sobre o papel da imagem e escrita na comunicação. Os que não tiveram êxito na operação, em tempo hábil, ficaram sem divulgar narrativas no *fanzine*. Uma quantidade significativa de grupo de quadrinistas obtiveram sucesso. Havia uma média de 15 HQs em processo de criação, das quais onze foram finalizadas com sucesso. Os grupos eram constituídos por uma média de 5 alunos cada um, os quais assumiam uma tarefa dentro do processo de produção.

Entre as HQs publicadas no ano de 2015, aparecem como temática o Mangubeat, Farol de Olinda, Fortim do Queijo, Casa da Pólvora, Homem da Meia-Noite, Bajado, João Fernandes Vieira, Mercado Eufrásio Barbosa, João Fernandes Vieira e o Mercado Eufrásio Barbosa.

As composições foram feitas em papel A3, com gramaturas diversificadas. Os recursos usados para seus desenvolvimentos oscilaram entre lápis de cor, caneta hidrocor e nanquim. Todas as histórias obedeceram ao critério que estabelecia que as HQs deveriam ser coloridas, mesmo as que não foram finalizadas em tempo hábil.

Nessa oficina, alguns participantes conseguiram desenvolver, em paralelo às HQs, jogos de passatempo. Foram criados uma palavra cruzada, um labirinto, um jogo de caça-palavra e um jogo das diferenças e semelhanças, este último, com duas fotos da Catedral da Sé de Olinda, em épocas diferentes, com arquiteturas diferentes, para que o leitor pudesse traçar paralelos entre as imagens. Os jogos, em sua totalidade, articulavam conhecimentos relativos ao Sítio Histórico de Olinda. Inicialmente, a ideia era que todos os grupos entregassem as narrativas junto aos jogos para que cada um deles fosse colocado após a história correspondente. No

entanto, como o comando não foi obedecido por todos os colaboradores, os quatro jogos foram deslocados em conjunto para o final do *fanzine*, após o término da última narrativa. Muitos apontaram que a construção das HQs tomou muito tempo, inviabilizando a criação dos jogos.

A compilação das narrativas no *fanzine* obedeceu ao padrão adotado nos anos anteriores. O orientador recolheu as HQs, fotocopiou e depois transcreveu os textos nos balões, usando a ferramenta *Corel Draw* e a fonte *ComicSans*, alguns textos, por sua estrutura estética, dificultavam a leitura. Na capa da publicação, foi estampada a narrativa do grupo que se destacou no desdobramento da oficina. Os critérios foram: o cumprimento de prazos, a clareza da narrativa e o capricho nas composições. Nessa 6ª edição, a história do Maguebeat foi destacada.

O *fanzine* foi reproduzido e distribuído em um evento cultural, organizado pela escola, a fim de promover os projetos desenvolvidos pelas turmas dos 8º e 9º Anos. No evento, estavam presentes os alunos das turmas citadas, a coordenação e os professores orientadores colaboradores da oficina. A fotocópia dos exemplares dos *fanzines* foi financiada pela própria escola, que disponibilizou 220 unidades, e distribuída entre todos os presentes no evento.

No ano de 2015, alguns exemplares foram distribuídos como brinde aos alunos do 3º Ano A do Ensino Fundamental I, depois de terem participado de atividades lúdicas e explanações sobre os bens culturais de Olinda, realizadas por um grupo de 5 quadrinistas. A ação educativa foi sugerida pelo professor orientador. O objetivo era fazer com que os alunos tomassem conhecimento sobre a existência de bens culturais associados a Olinda. Para que pudessem solucionar as atividades propostas no final do *fanzine*.

Os quadrinistas participantes da atividade em questão eram componentes dos 8º Anos e distribuíram *fanzines* a todos os membros do 3º Ano A. No conjunto de operações, compartilharam informações técnicas, históricas e curiosidades sobre bens culturais de Olinda. Algumas brincadeiras foram realizadas com fotografias e perguntas que resgatavam os nomes dos objetos mencionados, sua localização dentro do município, além de possibilitar uma análise comparativa das permanências e mudanças por meio de imagens que representavam tempos distintos sobre o mesmo objeto.

Os alunos do 3º Ano ainda tiveram a oportunidade de ler as histórias e de resolver os joguinhos de passatempo sobre o Sítio Histórico de Olinda, que estavam no *fanzine* em sala de aula. Para tanto, o grupo de quadrinistas voluntários tiveram a orientação do professor que norteou o planejamento da apresentação.

Os resultados das atividades favoreceram proponentes e espectadores, pois aqueles que explanaram os conteúdos mostraram-se seguros no momento de transmitir as informações, chegando a tirar dúvidas à medida em que eram questionados pelos ouvintes.

A adesão dos que receberam os exemplares ocorreu em grande quantidade, e atenciosos no momento teórico e ativos ao serem desafiados a solucionar os jogos de passatempo, mostrando, assim, o potencial didático de atividades que envolvam o resgate da memória local como pretexto para discussão de conteúdos históricos específicos.

2.2.2 A Oficina de histórias em quadrinhos em 2016

Em 2016, a 7ª publicação do *fanzine* tomou como objeto de estudo a obra de Gilberto Freyre (2007), *Olinda: 2º Guia Prático, Histórico e Sentimental de Cidade Brasileira*. O propósito foi ampliar as investigações sobre os elementos da cultura olindense. Nesta edição do *fanzine*, cada uma das equipes selecionou um capítulo do livro de Freyre (2007) para realizar uma adaptação em HQ. O uso da obra do referido sociólogo ocorreu em função da impossibilidade de realizar uma nova visita ao Sítio Histórico de Olinda.

Foram feitas as mesmas operações introdutórias da edição do ano anterior para estimular o desenvolvimento das HQs: a apresentação do projeto e seus objetivos, a simulação da empresa de entretenimento, o diálogo acerca do Plano Municipal de Educação Patrimonial com suas demandas acerca da produção de material didático sobre o Sítio Histórico de Olinda e os diálogos sobre as experiências anteriores de produção do *fanzine*.

Houve um momento para dialogar sobre a figura do sociólogo pernambucano. Foram feitas pesquisas rápidas em sala de aula, aproveitando os meios de comunicação digitais para um breve levantamento de dados. No final da operação, uma parcela significativa de quadrinistas, para não dizer todos, admitiu nunca ter ouvido falar do referido livro, outros “já haviam ouvido falar do autor”. Uma parcela deles reconheceu sua relevância cultural como registro de um ponto de vista sobre a cidade de Olinda.

Duas semanas depois, o orientador entregou fotocópias de trechos diferentes da obra freyriana para que os quadrinistas pudessem conhecer parte do seu conteúdo. Foi realizado um rodízio entre todos os grupos para realização de umas leituras de sondagem. Em seguida, os grupos foram liberados para realização de

novas investigações na internet. O propósito era permitir a busca por informações extras que pudessem agregar àquelas extraídas do livro e contribuir para o cumprimento da tarefa geral. Com base nas orientações de Pacheco (2008), procuramos fotocopiar trechos do livro que dialogassem sobre bens culturais referenciados em outras fontes de conhecimento. O propósito, como aponta o autor, era evitar a evasão de quadrinistas na oficina em função das impossibilidades de ampliar a pesquisa. Não houve tempo para realização efetiva, nesse sentido, por parte do orientador, por isso ela consolidada de maneira intuitiva. No entanto o número de capítulos da obra freyriana era maior que o número de grupos participantes, possibilitando a troca de textos, caso não fosse possível essa ampliação investigativa.

São mais de cinquenta capítulos, dos quais onze foram selecionados para compor o *fanzine*. Receberam os títulos de: A Catedral e os Cônegos; Mitos Sobre o Nome Olinda; História Ecológica de Olinda; A Igreja do Monte; As Escolas de Olinda; Olinda e seus Ilustres Visitantes; Valorizando os Bens Culturais de Olinda; Salvando o Patrimônio; Igreja Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos; e Entre Museus. Um dos grupos criou sua narrativa com base no texto extraído da obra de Argus Vasconcelos de Almeida (2013), Olinda: Uma História por trás das Estórias. Na ocasião ficcionaram em cima do sumiço dos raríssimos azulejos do painel da Igreja de Nossa Senhora do Amparo de Olinda.

Depois que os capítulos foram selecionados, os alunos distribuíram, entre os membros do grupo, cópias digitais dos textos. Depois de algumas semanas, os participantes ficaram responsáveis por apresentar, em sala de aula, todas as informações relativas ao assunto escolhido para a iniciação da construção dos roteiros. O processo, mais uma, vez foi lento, muitos grupos demoraram em torno de três semana para concluir o esboço da narrativa. Nesse intervalo de tempo, enquanto os textos dos enredos não estavam prontos, o orientador aproveitou para acelerar o conteúdo programático do livro didático, que ainda não eram associados à produção de HQs. Depois que a maioria dos participantes sinalizaram a finalização dos roteiros, o orientador marcou o início da produção em sala de aula. Poucos grupos deixaram de apresentar seus resultados. O início da produção das HQs contou com grande adesão dos participantes e, mais uma, vez foram desenvolvidos em folhas de A3, em uma média de dois meses. Dados curiosos caracterizaram essa edição. Das onze narrativas, que formaram o conteúdo da edição número 7 do *fanzine*, apenas uma foi feita pelos 8º Anos. Apenas uma não foi colorida, sob a alegação de ser influenciada pelo estilo *mangá*; seus desenvolvedores acharam

pertinente simular o máximo possível esse estilo de expressão artística, visto que grande parte das publicações japonesas são impressas em preto e branco.

Todos os grupos entregaram jogos de passatempo, que foram colocados em sequência após o término da sua HQ correspondente, contabilizando, assim, quatro palavras-cruzadas, duas palavras secretas, quatro caça-palavras, um labirinto e um jogo das permanências e mudanças, que não estava ligado a nenhuma das narrativas, sendo inserida no *fanzine* como conteúdo extra. O processo de edição do *fanzine*, mais uma vez, pelos mesmos critérios estabelecidos em 2015, ficou a cargo do orientador, o qual foi o responsável pela transcrição digital dos textos.

O lançamento dessa edição do *fanzine* ocorreu no ano seguinte. Os quadrinistas, desta vez no 1º Ano do Ensino Médio, inseriram o *fanzine* como item promocional na exposição de fotografias que construíram como projeto didático na disciplina de História das Artes no Ensino Médio. Na dinâmica, os visitantes da exposição fotográfica recebiam os exemplares do Misto & Quente ao final do percurso, depois de visualizar os objetos expográficos da ação educativa de 2017.

2.3 A Produção de histórias em quadrinhos no centro de artes e comunicação – UFPE

2.3.1 A Organização do curso

A terceira oficina de HQ teve início no dia nove de agosto de 2017, como disciplina eletiva, Tópicos em Artes 1: Quadrinhos, oferecida pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, e foi coordenada pela professora Luciana Borre Nunes, e conduzida pelo colaborador Wilson Roberto Chiarelli Júnior. A disciplina teve encontros todas as quartas-feiras, das 14h às 18h, no ateliê 9 no Centro de Artes e Comunicação da UFPE.

No primeiro dia, foram contabilizados exatamente doze candidatos a quadrinistas, chegando a totalizar vinte e cinco no desdobramento do semestre. Originários dos mais diversos cursos universitários, como Artes Visuais, Arquitetura, Ciências Biológicas, Pedagogia, Design, Biblioteconomia, História e Expressão Gráfica, eles alegaram estar ali para adquirir novas experiências com a linguagem das HQs, obter gratificações pessoais, atingir os objetivos propostos pela ação educativa, expandir técnicas artísticas e até mesmo aprender com seus pares. Em suma, aparentemente, todos estavam dispostos a somar e compartilhar conhecimentos.

Para evitar qualquer tipo de confusão no momento da descrição da oficina, substituiremos os nomes próprios por códigos que misturam a letra “A”, relativos a alunos, somada por dois dígitos numéricos, os quais foram atribuídos aos membros de acordo com a ordem alfabética da chamada. Assim, o primeiro aluno da chamada será nomeado com A01, e assim por diante.

O primeiro passo dado depois de se apresentarem foi expor as habilidades de cada um para saber como cada um poderia contribuir com a construção da ação educativa. Era preciso colocar cada membro em sua função, todos levaram suas pastas e um livro de esboço (*sketchbook*) como cartão de visita. Daqueles que permaneceram na disciplina, houve três desistências; inicialmente, sabiam desenvolver desenhos complexos e detalhados. À medida em que diziam seus respectivos nomes e curso, mostravam suas produções antigas. Logo no primeiro encontro, percebeu-se que eram dotados de estilos diferentes, cada um mostrou ter personalidade própria em suas produções.

Os desenhos apresentados eram diversificados em tamanho, estilo e técnica empregados. Observamos entre as composições, tendências como o *underground*, *mangá*, realismo, chegando até ao melhor estilo da produtora estadunidense Hanna Barbera. Produzidos com recursos distintos, nossos quadrinistas mostraram competência no uso, de caneta nanquim, caneta esferográfica preta, lápis de cor, grafite e pintura digital. A apresentação das produções deixou claro que A02, A13 e A18 poderiam manipular edição de imagem em computadores, o que facilitaria a finalização do produto final. Por outro lado, ao mesmo tempo em que demonstraram ser habilidosos artistas, alguns outros assumiram não ter o hábito de ler ou produzir HQs, a exemplo, o quadrinista A01, ao relatar perder o contato com esse tipo de linguagem ainda na infância, e o colaborador A15, ao afirmar nunca ter produzido uma HQ.

Evidentemente, seria necessário um diálogo técnico acerca da elaboração das HQs, mas antes era preciso estabelecer os objetivos da oficina. Foi então que firmaram alguns pontos, pactos, para seguirmos em frente. A saber, esses pontos serão descritos a seguir.

Primeiramente, estabelecemos que tipo de produto final deveria ser apresentado pelo grupo na conclusão da ação educativa. Eles aceitaram a proposição do orientador da disciplina, que consistia na elaboração de uma *graphic novel* dotada de diversas narrativas fechadas, não seriadas e independentes umas das outras. Elas poderiam ser produzidas em conjunto, aos moldes *mainstream*, ou individualmente, desde que obedecessem às seguintes normas: com enredos e

personagens autorais, quantidade mínima de dez páginas coloridas em papel A3 e no máximo cinco quadrinhos por páginas. Também foi estabelecido que as narrativas seriam destinadas a um público alvo de crianças e adolescentes entre onze e quatorze anos, seguindo o tema “O Sítio Histórico de Olinda é Irado”.

Para estimular a preparação da produção, foram analisadas as *graphic novels*: *As Aventuras Coloniais de Mineirão & é Bonfim* (ARAÚJO, 2016), *O Cabra* (LUIZ, 2010), *Curupira* (COLIN, 2006), *Caraiba* (COLIN, 2007), *Estórias Gerais* (SRBEK, 2012) e *Casa-Grande & Senzala em Quadrinhos* (PINTO, 2005). Todas com enredos que ressignificavam, de maneira criativa, os bens culturais do Brasil. Para ter acesso às narrativas com mais detalhes, além dos momentos disponibilizados no ateliê, foram fotografados os materiais e compartilhados no grupo de uma rede social, Whatsapp, criado pelo quadrinista A19. Com base nos comentários realizados pelo grupo, ficou evidente, que a maioria se identificou, em especial, *O Cabra* (LUIZ, 2010), história de um cangaceiro sedento por vingança em um sertão pós-apocalíptico.

O contato com a obra de SrbeK (2012), historiador em sua formação acadêmica, deixou claro aos quadrinistas outro detalhe relevante para oficina no Ensino Superior: o produto final deveria ser fundamentado em uma pesquisa científica. Eram necessárias referências em fontes seguras, como livros, revistas especializadas, artigos, jornais, depoimentos, diários, documentos oficiais, pinturas, fotografias e filmagens. Assim como fez o autor de *Estórias Gerais* (SRBEK, 2012), ficou estabelecido que todos os quadrinistas deveriam pensar seus respectivos roteiros com base em eventos, expressões, arquiteturas, vestimentas, lendas e religiosidades associadas ao Sítio Histórico de Olinda. Isso os levou à necessidade de discutir sobre o conceito de Patrimônio Cultural.

A essa altura, para dinamizar ainda mais a comunicação e facilitar o compartilhamento de informações, o quadrinista A20 elaborou um grupo em outra rede social, Facebook, composta por todos os membros da oficina. No grupo, foram disponibilizados, entre a primeira e a segunda semanas, textos de Funari (2006), Eisner (2010) e McCloud (2008) para enriquecer os conteúdos e otimizar melhor o tempo.

Os diálogos, com base na bibliografia disponibilizada, foram iniciados a partir do material introdutório de Funari (2006). Apesar de todos terem acesso aos escritos, foi perceptível que a maioria leu de maneira superficial. Deparamo-nos com concepções sobre o que é Patrimônio Cultural para todos eles, concebendo bens de origem material, imaterial, móvel, imóvel e das mais diversas crenças e classes

sociais. A20, neste momento, foi o quadrinista mais ativo, com uma leitura aparentemente mais sofisticada.

Em seguida, ainda no segundo encontro, partimos para uma atividade prática com fontes materiais. Foram colocados sobre a mesa, objetos pessoais da família de um dos quadrinistas para que fossem utilizados como fontes na construção de tirinhas. Nada ligado ao produto final, apenas um exercício. Entre os objetos, pudemos identificar dois diários, um troféu, fotografias, carteira de identidade, certidões de nascimento, Carteiras Nacionais de Habilitação, periódicos (a Super Interessante e a Aventuras na História) e duas antigas carteirinhas escolares, aquelas que entregávamos na entrada da escola e pegávamos na saída para serem colocadas as presenças diárias e a notas no final de cada bimestre. Cada um dos quadrinistas ficou responsável por trazer os seus próprios recursos materiais para desenho, apenas foram fornecidos a eles, folhas de papel A3 de baixa gramatura para confecção do exercício. O objetivo da atividade era elaborar uma tirinha de três ou quatro requadros a partir dos objetos selecionados e perceber como seriam ressignificados.

No final dessa atividade prática, os quadrinistas conseguiram concluir suas respectivas narrativas, produzindo memórias acerca dos objetos selecionados, embora a maior parte deles tenha tido dificuldade em realizar um enredo objetivo. Os resultados foram satisfatórios, como os do quadrinista A20 que, a partir de uma fotografia, desenvolveu uma narrativa ficcional, na qual intelectuais do futuro olhavam a mesma fotografia, trazendo interpretações sobre como era o passado (Imagem 16). Já o quadrinista A17 fez uma narrativa poética sobre o ciclo da vida a partir dos diários disponibilizados para pesquisa (Imagem 17).

Imagem 16: Produção A20.



Fonte: A20 (2017).

Imagem 17: Produção A16.



Fonte: A16 (2017).

O quadrinista A12 selecionou uma edição da revista Aventuras na História, publicação da Editora Abril, e, a partir de um pequeno artigo sobre os Templários, fez uma tirinha com referências em um dos episódios da série televisiva *Black Mirror*, da *Netflix* (Imagem 19).

Por outro lado, o quadrinista A09 aparentemente não partiu de objeto algum. Apenas levando em consideração a grande quantidade de fotografias disponíveis no momento da atividade, ele atribuiu o detalhe à idade do personagem fictício criado por ele mesmo (Imagem 18).

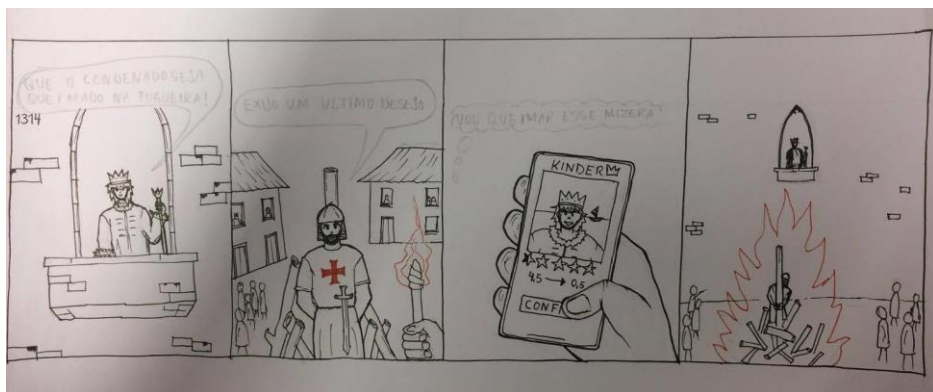
Observamos que as formas de construção foram diversificadas e válidas, pois, como destacado antes, na opinião de McCloud (2008), não existe uma fórmula exata para criação de HQs.

Imagem 18: Produção A09.



Fonte: A09 (2017).

Imagem 19: Produção A12.



Fonte: A12 (2017).

Percebemos que os quadrinistas dessa oficina dominavam elementos específicos da linguagem das HQs. Na imagem 16, por exemplo, percebemos que o autor estabelece uma narrativa clara, com conceitos de transições quadro a quadro entre sujeito a sujeito, momento a momento e aspecto a aspecto. A mesma narrativa apresenta o rompimento da quarta parede no segundo e no terceiro requadro, ou seja, mostra o personagem além das bordas do quadrinho, estabelecendo dinamismo à tirinha, driblando a monotonia.

Já na imagem 17, observamos uma transição quadro a quadro entre cena a cena, além de uma quebra repentina no final do enredo, que poderíamos caracterizar como uma tentativa de inserir um *non sequitur* (MCCLOUD, 2008).

Essa atividade prática nos mostrou que, mesmo os colaboradores sendo capazes de desenvolver uma narrativa com clareza, seria necessário um terceiro diálogo, sobre o uso de fontes históricas. Apontamos aos participantes que eles deveriam se apoiar em fontes seguras para iniciar os roteiros, que deveriam estabelecer, por meio das fontes, uma relação entre passado e presente.

2.3.2 Visita ao Sítio Histórico de Olinda e os temas das HQs

Para estimular as pesquisas e dar continuidade ao projeto educativo, marcamos uma visita ao Sítio Histórico de Olinda. A atividade foi registrada no dia 23 de agosto de 2017 e teve como ponto de partida a Praça do Carmo.

A visita percorreu diversos espaços culturais do Sítio Histórico de Olinda, seguindo as escolhas do grupo, ateliês particulares, Ladeira da Misericórdia, Colégio Santa Gertrudes, Observatório Astronômico e o Museu de Arte Sacra. De todos os locais citados, o último foi o mais explorado, com maior número de registros, oral, fotográfico e escrito. Curiosamente, mesmo munidos com recursos de multimídia, os membros do projeto didático de 2017 foram flagrados, por diversas vezes, representando, através de desenhos, os objetos expográficos em seus *sketchbook*.

No Sítio Histórico, consolidaram as duas primeiras etapas do procedimento proposto pela professora Horta (1999), observação e registro. Em relação à primeira, os participantes são submetidos a uma experiência sensorial, articulada através de perguntas, contato físico, experimentações, medições, comparações e deduções; em seguida, levados a realizar registros escritos, visuais, orais e gráficos em cadernos ou dispositivos eletrônicos. O objetivo é recolher informações que

permitam desenvolver uma análise crítica por meio da identificação dos objetos, na tentativa de extrair respostas acerca das suas funções e significados. O grupo teve liberdade quanto à seleção dos objetos que deveriam ser investigados. Não foram poucos os colaboradores que terminaram a visita com dúvidas sobre qual tema escolher, ou mesmo, determinados a encontrar outro assunto que estivesse dentro do nosso recorte, que fosse do alcance do nosso percurso *in loco*.

Foi solicitado, ao final da visita, que os participantes organizassem suas fontes documentais acumuladas para serem apresentadas no próximo encontro, com o propósito de discutir os roteiros de cada história. Sugerimos que novas fontes fossem anexadas àquelas coletadas durante a visita, com o propósito de ampliar a fundamentação das pesquisas.

No terceiro e quarto encontros, os quadrinistas trouxeram as fontes coletadas para serem apresentadas aos seus pares. Através de uma *brainstorming* (tempestade de ideias), foram estimulados diálogos e apresentadas várias ideias com a proposta de alavancar a criatividade e o desenvolvimento dos enredos.

Assim, tem início o que Libâneo (2013) vai chamar de consolidação e aprimoramento dos conhecimentos e habilidades. Podemos dizer que os participantes passaram por dois tipos de consolidação, a generalizadora e a criativa. A primeira, generalizadora, “estabelece a aplicação de conhecimentos para situações novas, após a sua sistematização; implica a integração de conhecimentos de forma que os alunos estabeleçam relações entre conceitos” (LIBÂNEO, 2013). Foi o que aconteceu quando os quadrinistas agruparam e selecionaram suas fontes, das quais algumas foram utilizadas no processo criativo e outras não. A consolidação criativa está ligada à própria construção dos enredos das HQs, pois

se refere a tarefas que levam ao aprimoramento do pensamento independente e criativo, na forma de trabalho independente dos alunos sobre a base das consolidações anteriores (LIBÂNEO, 2013, p. 208).

Percebemos que uma parcela dos quadrinistas estavam inseguros quanto aos temas selecionados. Nesse sentido, entre o terceiro e quarto encontros, foi proporcionada a possibilidade de uma nova investigação. Diante da dificuldade de desenvolver seus enredos devido à pouca quantidade de fontes obtidas na visita ao Sítio Histórico de Olinda, os quadrinistas, por meio do processo de exploração (HORTA, 1999), tiveram a oportunidade de recorrer a novos documentos oriundos de bibliotecas, sites, arquivos, cartórios, instituições, jornais e entrevistas. Essa

proposta foi estabelecida para a ampliação dos conteúdos, possibilitando o levantamento de novas hipóteses, questionamentos e reavaliação do material obtido.

No quarto encontro, o quadrinista A14 apresentou, em sua coleção de fontes, um livro e quatro textos extraídos de sites e *blogs* da internet. Inicialmente, escolheu um tema que não fora discutido no percurso da visita, optando, assim, pela Guerra dos Mascates. Para fundamentar sua narrativa, ele selecionou o livro *A Guerra dos Mascates*, de Mário Melo. Também trouxe um texto escrito por Gabriel Oliveira no *blog* Estudo Prático sobre a Guerra dos Mascates e três textos da Wikipedia sobre Sebastião Castro Caldas, mosquetes e a Guerra dos Mascates. Além das fontes escritas, fez um levantamento de imagens, com o propósito de extrair referências para o desenvolvimento de desenhos associados a arquiteturas, vestimentas, armas, paisagens e personalidades históricas. Seu propósito era construir uma memória sobre o ex-governador de Pernambuco, Felix Machado.

A07 e A09, com o objetivo de desenvolver produções aos moldes *mainstream* cientes do tema escolhido, como já foi dito, trouxeram um amontoado de imagens extraídas da internet e as letras das músicas Dona de sete Colinas, Olinda (Sonho de Valsa), Hino do Elefante de Olinda e o Hino do Homem da Meia-Noite. Entre as imagens, encontramos as capturas do *Google Maps* da Sede do Homem da Meia-Noite e fotografias de bonecos gigantes representando figuras célebres como Alceu Valença, Ariano Suassuna, Chico Science, Luiz Gonzaga, Dominginhos e Lampião.

A23 apontou como objeto de estudo a peste que assombrou os centros urbanos de Olinda e Recife no ano de 1685. Entre as fontes apresentadas pelo colaborador, estavam o artigo *A Peste e a Morte no Imaginário Açucareiro Colonial: A Tela de Ação de Graças aos Santos Cosme e Damião Pela Proteção da Vila de Igarassu Contra a Peste em 1685* (SILVA, 2012), o livro *A História da Febre-Amarela no Brasil* (FRANCO, 1969) e uma reportagem redigida por Thays Estarque e divulgada pelo G1 em 07/02/2016. Seu propósito foi estabelecer um paralelo entre o passado e o presente, sobre a forma como a população encara a doença transmitida pelo mosquito *Aedes aegypti*.

O colaborador A21, selecionou a estatueta do São Miguel Arcanjo do século XVIII (Imagem21) e, no momento da discussão, apresentou seus registros desenhados realizados no momento da visita. Além disso, ele selecionou quatro imagens da Catedral da Sé em Olinda, das quais duas eram imagens da fachada e

as outras duas, das regiões internas da nave central. Também trouxe um texto extraído do *blog* Clube Brasileiro de Trens Fantasma, sobre lendas urbanas do Recife, outro sobre Lendas do Estado de Pernambuco, do site de Assombrado, e um último sobre a história de São Miguel Arcanjo, do site Cruz Terra Santa.

O quadrinista A20 selecionou o Braço Relicário do século XVIII (Imagem 20) e apresentou nove fotografias autorais do casario, ateliês particulares, objetos expográficos do Museu de Arte Sacra e cinco fotos obtidas na internet retratando desenhos de garotas possuídas, o Museu de Arte Sacra e a Pietá. Também trouxe o Boletim do Arquivo Histórico Judaico Brasileiro, no qual apontou o artigo intitulado Um Dibuk Entre Dois Mundos, de Nachman Falbel (2013). Seu objetivo era especular sobre a origem dos restos mortais contidos no interior do Braço Relicário do século XVIII, narrando uma história sobre exorcismo.

O quadrinista A02 selecionou o Observatório Astronômico de Olinda para narrar a trajetória do astrônomo, meteorologista e engenheiro francês Emmanuel Liais. Entre suas fontes, encontramos duas fotografias autorais – uma do próprio observatório e outra de sua placa informativa. Além disso, há cinco imagens coletadas da internet: três fotos com as imagens de D. Pedro II, Emmanuel Liais e Paris do século XIX, e duas pinturas, das quais uma era do governador Alexandre José Barbosa Lima e outra era um desenho paisagístico do Recife na perspectiva da Ladeira da Misericórdia, em Olinda. Ainda apresentou o artigo Emmanuel Liais e o Imperial Observatório do Rio de Janeiro, de Antonio Augusto P. Videira (2005).

Imagem 20: Braço Relicário - século XVIII.



Fonte: A20 (2017).

Imagem 21: São Miguel Arcanjo - século XVIII.



Fonte: A21 (2017).

A02 e A08, trabalhando em dupla, trouxeram um texto resumido extraído do site *Scribd* com imagens sobre Astronomia em Pernambuco e outro texto extraído do site Espaço Ciência de Pernambuco sobre o Observatório do Alto da Sé, em Olinda. Também trouxeram imagens e um pequeno vídeo intitulado *A Escala do Universo: do Micro ao Macro*, extraído do site, Grupo de Astronomia de Pernambuco. Ainda apresentaram um texto do site *Curiosamente* sobre um grupo de *La Ursa*, do bairro de Jardim Atlântico. A coleção de materiais, segundo os idealizadores, daria corpo a uma narrativa conspiratória sobre o Observatório de Olinda.

A19, por exemplo, disse ter entrevistado uma antiga moradora do Sítio Histórico de Olinda, embora não tenha apresentado nenhum material tangível em nosso encontro. Certo de como funcionaria a dinâmica do seu enredo, projetou um material com viés jornalístico, acerca das mazelas sociais do município de Olinda.

A16 apresentou a gravação, através de um dispositivo móvel, de todas as explanações feitas pelos monitores no Museu de Arte Sacra, somando 70 minutos e 47 segundos de áudio. Também deixou claro não ter definido o tema da narrativa.

A12 trouxe vinte e cinco imagens, das quais aparentemente quatro foram fotografadas por ele, e outras, coletadas na internet. Não trazendo nenhuma fonte de outra natureza. Em seu depoimento, deixou claro que seu enredo não seria baseado em eventos históricos, que seria totalmente fictício, mas que se passava em Olinda.

A15, um quadrinista guatemalteco, levantou a possibilidade de expor seu ponto de vista estrangeiro, em relação ao Carnaval de Olinda na sua narrativa. A ideia, bem recebida pelo grupo, foi apresentada junto a textos do blog, Vida de Turista, sobre o Carnaval em Pernambuco e redigido por Thiago Cesar Busarello e outro anônimo, do site da Prefeitura de Olinda, sobre a história do Carnaval dos romanos aos olindenses. O quadrinista afirmou ter usado, como referência, as imagens contidas nos textos. Em ambos, havia fotografias do Carnaval pernambucano no tempo presente, com registros dos bonecos gigantes, Galo da Madrugada e passistas de frevo. Gostaríamos de chamar à atenção para as imagens do site oficial da prefeitura de Olinda, do qual se utilizou de duas composições dos artistas renomados William-Adolphe Bouguereau, O Jovem Baco (1884), e Augustus Earle, Jogos durante o entrudo no Rio de Janeiro (1822), para ilustrar o conteúdo sobre o Carnaval.

O quadrinista A15, também afirmou ter entrevistado três pessoas distintas. Dois moradores de Olinda e um admirador do seu Carnaval. Nos registros, as informações contam suas respectivas idades: entre dez e vinte e seis anos. Mas assim como A16 e A19, o entrevistador não transcreveu as informações nem apresentou registros relevantes acerca da entrevista.

O quadrinista A01 foi outro que trouxe um amontoado de imagens do Sítio Histórico de Olinda extraídas da internet e também não apresentou nenhuma fonte escrita ou de qualquer outro tipo.

Entre todos eles, o quadrinista A10 foi o único a admitir estar com dificuldades quanto à compreensão do desenvolvimento da ação educativa. Para estimular sua criatividade, indicamos os artigos do historiador Ronaldo Manoel Silva, sobre crimes de sodomia em Olinda e Recife, entre os séculos XVI e XVIII.

2.3.3 A Web como recurso de pesquisa

As redes sociais na internet contribuíram para o desenvolvimento do nosso projeto educativo. Através delas, divulgamos eventos especializados em quadrinhos como “Explorando o Universo, nos Quadrinhos e nas Telonas”, promovido pela MaxCon PE, e a “Bakamoon Fancomics”, loja especializada em cultura *geek*. Ali também divulgamos uma série de tirinhas: *Calvin and Hobbes*, do estadunidense Bill Watterson; *Sushi de Kriptonita*, do carioca Daniel Cramer; e uma sátira do desenho *Caverna do Dragão*, feita pelo paraibano Daniel de Gois. Tudo isso com o propósito de estimular a produção das narrativas.

Os mais ativos nessa divulgação nas redes sociais eram os quadrinistas A20, A23, A12 e A16. No Facebook, no grupo Quadrinhos UFPE – 2017.2, foram publicados vídeos com animações da série “Juro que vi”, materiais que narram pequenas situações de personagens mitológicos da cultura nacional, entre eles, o Curupira, Saci e a Iara. Uma forma de demonstrar como nosso patrimônio pode ser ressignificado, através das várias linguagens, de maneira atrativa e com um perfil destinado a todas as idades. As animações contam com a direção de Humberto Avelar, Sergio Glenes e a colaboração de alunos do Ensino Fundamental da Escola Municipal George Sumner, do Rio de Janeiro.

Vídeos técnicos sobre o universo das HQs também foram divulgados no grupo do *Facebook*. O quadrinista A12 compartilhou o canal do *youtuber* Thiago Spyked, *Crás Conversa Oficial*. Neste canal, estão vídeos comentando sobre assuntos diversos como, indicação de cursos para formação de quadrinistas, sugestões para o desenvolvimento de portfólio, armazenamento de materiais para desenho e apontamentos de técnicas de produção.

2.3.4 A Construção dos personagens

Em nossas oficinas, o quadrinista A11 seguiu a orientação sugerida por McCloud (2008) sobre a construção dos personagens e construiu uma tabela com seus dois personagens principais, realizando expressões diversas que caracterizam suas respectivas personalidades (Imagem 22).

Imagem 22: Construção de personagens A11.



O quadrinista, além de construir uma diversidade de expressões, tomou o cuidado de atribuir nomes típicos da nossa cultura, além de caracterizar os tipos de acessórios e vestimentas dos personagens. É importante lembrar que esses últimos detalhes, de acordo com McCloud (2008), devem estar atrelados à personalidade deles.

Já outros quadrinistas não tiveram a mesma preocupação. A exemplo, o quadrinista A23 construiu seu personagem principal com base na estética e elementos da personalidade do seu filho mais velho, julgando não precisar realizar uma tabela semelhante à do A11, dispensando estudos com expressões, ângulos de visão e acessórios particulares (Imagem 24). De maneira semelhante, o colaborador A01 admitiu que seu personagem é seu *alterego*, facilitando ainda mais a construção de sua personalidade, motivações e universo (Imagem 23).

Imagem 23: Personagem do quadrinista A01.



Fonte: A01 (2017).

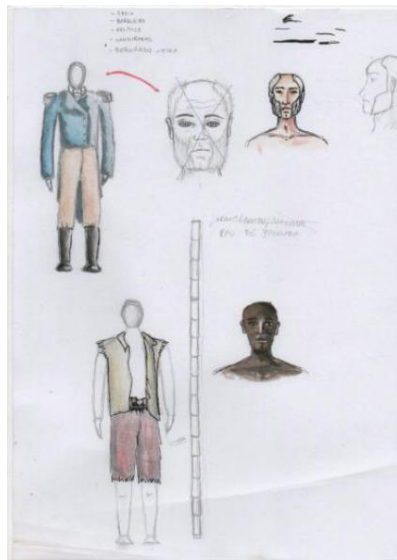
Imagem 24: Personagem do quadrinista A23.



Fonte: A23 (2017).

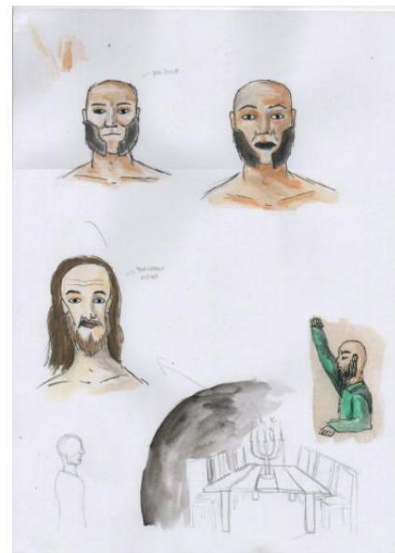
Esforço sagaz tiveram os quadrinistas A14 e A12. O primeiro fez estudos sobre vestimentas de diferentes classes sociais, gesticulação e estéticas de barbas e cabelos do século XVIII. O participante realizou esboços aquarelados de figuras humanas em diferentes ângulos e detalhes anatômicos para distinguir personagens como Félix Machado, Bernardo Vieira de Melo, políticos, barqueiros e conjurados. No canto inferior direito de um dos registros, é perceptível um estudo de perspectiva para mobília, adornado com um candelabro semelhante ao *menorah* judaico – a representação tem apenas cinco suportes para velas, enquanto o objeto de origem semita tem sete, ver figuras 25 e 26.

Imagem 25: Caracterização dos pers. A14 (I).



Fonte: A14 (2017).

Imagem 26: Caracterização dos pers. A14 (II).



Fonte: A14 (2017).

O quadrinista A12 atribui diferenças estéticas aos personagens que vão desde cortes de cabelo, vestimentas, acessórios e padrões anatômicos. Também elaborou objetos como uma espada, um amuleto em forma de coração e um pergaminho, com nomes associados a valores humanos. Juntos, possibilitam a construção de algo semelhante a uma chave, que terá papel relevante no desdobramento da sua narrativa. Entre os desenhos, encontramos estudos de uma bicicleta em dois ângulos distintos, assim como a elaboração de personagens humanos e caninos. Através de delineamentos definidos e monocromáticos, são perceptíveis as cargas de influências orientais, caracterizadas pelos olhos grandes, expressivos e rostos afilados, ver imagens 27 a 33.

Imagem 27: Perfil A12.



Fonte: A12 (2017)

Imagem 28: Frontal A12.



Fonte: A12 (2017).

Imagem 29: Feminino A12.



Fonte: A12 (2017).

Imagem 30: Óculos A12.



Fonte: A12 (2017).

Imagem 31: Bicicleta.



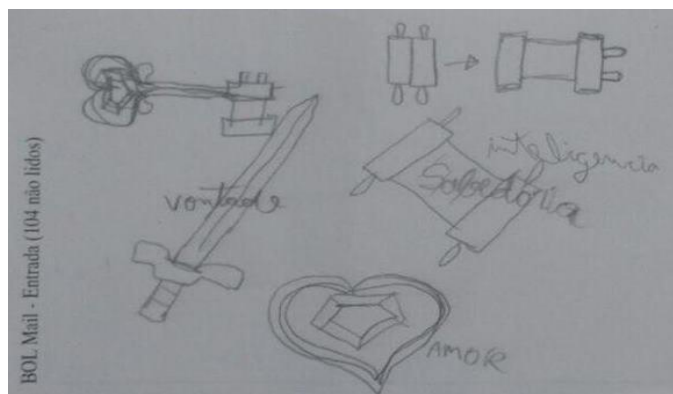
Fonte: A12 (2017).

Imagem 32: Cachorro.



Fonte: A12 (2017).

Imagem 33: Objetos.



Fonte: A12 (2017).

Somente o quadrinista A13 apresentou personagens elaborados antes do início da nossa ação educativa. O que fez foi apenas inserir suas criações em uma narrativa que se passava no Sítio Histórico de Olinda. Todos os outros quadrinistas criaram seus personagens depois do início das oficinas, por isso não foram citados na descrição.

É correto dizer que alguns quadrinistas partiram de exemplos prontos. É o caso dos participantes A07, A09 e A23 que desenvolveram suas narrativas com base em figuras emblemáticas oriundas do Barroco europeu e do Carnaval olindense: Homem da Meia-Noite, Mulher do Dia, o músico e compositor Alceu Valença, a morte. A ausência de registros das pesquisas nos faz pensar que os quadrinistas idealizaram suas linhas com base na construção dos roteiros.

2.3.5 A Construção dos cenários

Os vídeos publicados “O Que Somos Nós?”, do canal Nerdologia, coordenado pelo *youtuber* Atila Iamarino e “Como Cenário Ajuda a Contar Histórias”, do canal Entre Planos, coordenado pelo *youtuber* Max Valarezo, foram utilizados para estimular os quadrinistas a elaborar suas HQs. Através deles, percebemos que a oficina pode ser estimulada, não apenas com uma, mas com várias outras âncoras (BENDER, 2014), que os levassem a realizar novas outras reflexões.

Os vídeos, nesse sentido, serviram como provocações para nortear a construção das HQs. O primeiro deles, que inicia uma discussão a partir do paradoxo de Teseu, permitiu um questionamento sobre até que ponto nossos quadrinistas poderiam combinar o patrimônio cultural com aspectos da cultura *geek*, sem descaracterizar os bens culturais da região.

O segundo vídeo foi encarado pelo grupo do projeto didático como uma maneira de potencializar, com sutileza, a forma de construir uma narrativa inteligente. Baseado nele, observamos que, além dos cenários situarem personagens no tempo e no espaço, poderiam expressar estados psicológicos, gostos, crenças, posição na hierarquia social e situações que os personagens estariam prestes a enfrentar na trama. Alguns aproveitamentos foram obtidos pelos participantes, com a análise do vídeo.

Imagem 34: Parábola da Peste, página 3.



Fonte: A23 (2017).

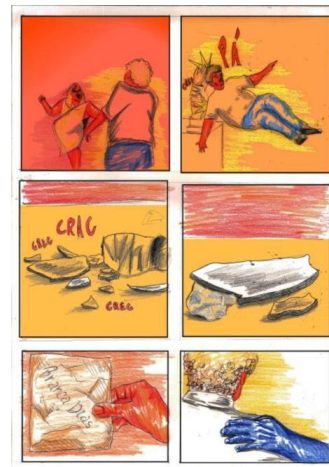
Na Imagem 34, por exemplo, podemos observar detalhes cenográficos que dialogam com a narrativa. A passagem, representada por mãe e filho, deixa claro, através do cenário, que ambos pertencem a uma classe social menos abastada. Os detalhes da parede e do chão rachado entram em consonância com a escassa movelaria do ambiente, caracterizando uma família com baixo poder aquisitivo. Além disso, no segundo requadro, o autor denuncia a religiosidade das personagens ao inserir uma cruz latina na parte superior direita, enfatizando a fidelidade ao cristianismo.

Imagem 35: Gehena, página 3.

Imagem 36: Gehena, página 10.



Fonte: A20 (2017).



Fonte: A20 (2017).

Podemos traçar um paralelo entre as Imagens 35 e 36 e identificar as variações de cores e linhas no cenário em questão e identificar a mudança do estado de espírito da personagem principal. Na primeira, observamos o bem-estar da garota e de seu pai, inseridos em um cenário dotado de um casario simétrico e delineado por linhas retas. Os desenhos sugerem uma arquitetura no estilo colonial, dotada de cores frias, enfatizando todo o equilíbrio e harmonia da relação estabelecida entre os personagens. Na segunda, composta por cores quente e uma quase ausência de objetos, sugere-se um clima agressivo de instabilidade diante da ação realizada pela garota descontrolada.

As HQs começaram a ser produzidas entre os meses de setembro, outubro e novembro, caracterizando a fase chamada de apropriação por Horta (1999) e aplicação por Libâneo (2013). Para este último, a aplicação é a fase em que os alunos se apropriam das informações adquiridas durante o processo investigativo, aplicando-os de forma criativa em atividades práticas. É o momento oportuno para os envolvidos demonstrarem independência intelectual e auto expressão, de maneira crítica. Segundo Horta (1999), é durante a apropriação que os colaboradores têm a oportunidade de construir um produto tangível que vai garantir um melhor aproveitamento da experiência didática, por parte deles. Um legado que tenha utilidade pública, fruto de um trabalho cooperativo e baseado em pesquisas, atendendo às orientações de William N. Bender (2014).

2.3.6 A Elaboração dos roteiros

Os métodos empregados para o desenvolvimento dos roteiros foram distintos. Alguns quadrinistas optaram pela escrita, outros, por desenhos esboçados. A escrita, para tal finalidade, possibilita a participação de pessoas sem a habilidade de desenhar, atuar como quadrinista. Não é necessário muito esforço para encontrarmos pessoas que ganharam visibilidade na indústria dos quadrinhos como roteiristas, é o caso do escocês Mark Millar, criador do KickAss (2010), ou mesmo o pernambucano André Balaio, autor de quadrinhos sobre assombrações no Recife (2016).

Assim, podemos dizer que muitos ganharam tempo nas oficinas, uma vez que todos os quadrinistas da ação educativa foram igualmente autores dos seus roteiros, facilitando a idealização de cenas, poses, expressões, cenários e dinâmica da

narrativa. Afinal, cada um deles, ao escrever as histórias, não teve que se preocupar com a interpretação de um terceiro para materialização das imagens.

Entre os métodos aplicados para o desenvolvimento dos roteiros, podemos destacar a estratégia do quadrinista A20, ver Quadro 3 e Imagens 37 e 38.

Quadro 3 – Roteiro escrito pelo quadrinista A20.

PÁGINA 1

QUADRO 1.1 -(OLINDA, SÉCULO XVI) - Menina com a cabeça abaixada e os cabelos cobrindo o rosto, casa com aparência de velha TOTALMENTE VAZIA...

QUADRO 2.1 - Branca Dias segura um livro sagrado e começa a dizer "ordene-lhe Deus, instantemente vos pedimos e vós príncipe da milícia celeste, pelo Divino Poder,

precipitai no inferno a satanás e a todos os espíritos malignos que andam pelo mundo para perder as almas"

QUADRO 3.1 - Menina totalmente contorcida soltando um grunhido muito alto com o pescoço inchado como se fosse vomitar algo

QUADRO 4.1 - Branca dias grita "ordeno que deixe o corpo dessa criança"

QUADRO 5.1 - o DYBUK sai pela boca da criança e diz "Retornarei, Branca Dias, quando já fores pó e não PODERÁS MAIS me deter.

PÁGINA 2

QUADRO 1.2 - fumaça entrando dentro de uma caixa

QUADRO 2.2 - Caixa se fecha -

QUADRO 3.2 - pessoas entram na sala onde estava Branca Dias e a Menina

QUADRO 4.2 - PESSOA checa a menina e diz que ela está morta

QUADRO 5.2 - UMA MULHER ABRAÇADA A CRIANÇA GRITA E TODOS FAZEM CARA DE DESESPERO

QUADRO 6.2 - GEHENA (TÍTULO) - ROTEIRO E ILUSTRAÇÕES - ROZZO OLIVEIRA

Imagem 37: Gehena, página 1.



Fonte: A20 (2017).

Imagem 38: Gehena, página 2.



Fonte: A20 (2017)

Reparem que o quadrinista realiza a descrição dos detalhes por vinheta, não fazendo a separação entre falas e ações dos personagens como uma das formas sugeridas por Will Eisner (2010). Por ser escritor e desenhista, não precisou seguir a linha o roteiro planejado. É perceptível que ele aplicou pequenas modificações no produto final, tanto na disposição dos desenhos quanto nas orações. Logo na primeira vinheta, a descrição da posição da cena difere da descrição do roteiro, o que também ocorre no quadrinho número dois, no que se diz respeito ao texto (Imagem 37).

Imagem 39: Esboço A23.



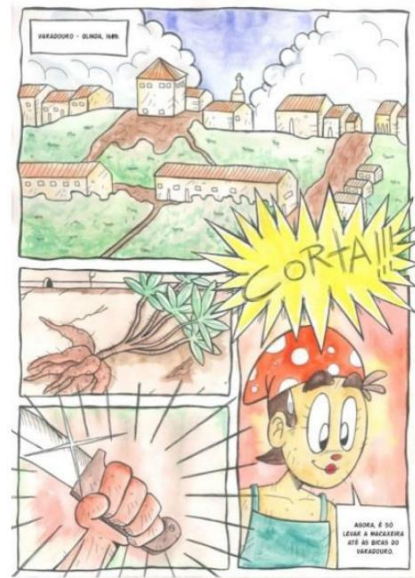
Fonte: A23 (2017).

Imagem 40: Parábola da Peste, página 1.



Fonte: A23 (2017).

Imagem 41: Parábola da Peste, página 2.



Fonte: A23 (2017).

Imagem 42: Parábola da Peste, página 3.



Fonte: A23 (2017).

Imagem 43: Parábola da Peste, página 4.



Fonte: A23 (2017).

O quadrinista A23 optou pela construção do roteiro através de um *boneco* – instrumento que oferece a oportunidade de fazer correções de rota antes de se debruçar sobre o produto final (Imagens 39 a 43). Elas demonstram que o quadrinista distribuiu quatro páginas da narrativa em uma folha de A3 planejando a organização dos requadros, posicionamento dos personagens, cenários e diálogos.

Embora feito de maneira improvisada, pouco foi modificado entre o roteiro e o produto final, desde as falas e desenhos até as sequências da narrativa. Na primeira página, por exemplo, os primeiros diálogos foram modificados duas vezes antes da finalização. O requadro número cinco, que provavelmente seria um desenho do protagonista partindo com um saco nas costas, foi substituído por um *close-up* na personagem feminina. Os demais trechos da narrativa seguiram de maneira semelhante em relação aos esboços, com pequenas modificações na escrita.

O quadrinista A12, por exemplo, fez um organograma escrito mais detalhado do roteiro, subdividido em páginas e quadros; descrição da imagem; e falas. Para facilitar a distinção entre uma página e outra, ele alternou as cores em branco e azul

Quadro 4 – Roteiro escrito pelo quadrinista A12.

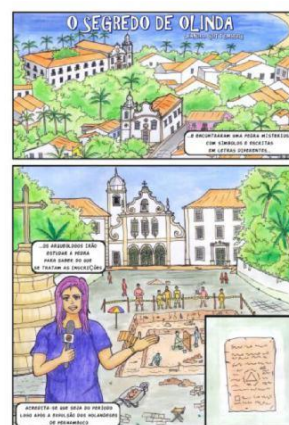
ROTEIRO QUADRINHOS		
PÁGINA E QUADRO	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	FALAS
p1-q1	Panorâmica de Olinda	TÍTULO DA HISTÓRIA
p1-q2	Escavação Arqueológica	[...E encontraram uma pedra misteriosa com inscrições de letras diferentes desenhadas na pedra.]
	Repórter	-Os arqueólogos irão estudar para saber do que se trata estas inscrições.
	Convento de São Francisco	-Acredita-se que seja do período logo após a expulsão dos Holandeses de Pernambuco

p2-q1	Tv que mostra a mesma repórter da página Anterior comentando a notícia do roubo	-Outro acontecimento bastante intrigante daqui de Olinda foi o roubo de um livro raro do Museu da Cidade. O ladrão não deixou rastro e só levou o exemplar que estava para ser restaurado. É com você Meire
p2-q2	olhar de Léo	-Então ele ...
P2-q3	olhar de Lila	-Percebeu que aquilo é uma dica para achar o segredo escondido
P2-q4	Léo pegando celular	
P2-q5	Léo e Lila no Celular	<p>-Léo, você viu? Acho que alguém também percebeu que as inscrições na rocha podem ser uma pista para o segredo de que o livro fala..</p> <p>-Verdade Lila, eu também percebi isso, e os símbolos (alfabeto) da pedra são.</p> <p>-Exatamente iguais às do livro!!</p> <p>Leva teu livro, poderemos precisar. No local a gente se encontra.</p> <p>-Ok, tchau</p>

Fonte: A12.

Imagem 44: Esboço A21 (I).

Fonte: A21 (2017).

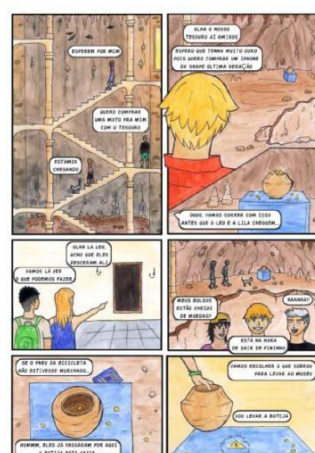
Imagem 45: O Segredo de Olinda, página 1.

Fonte: A21 (2017).

Além de produzir o roteiro escrito, o quadrinista esboçou as sequências dos quadros para facilitar a finalização do projeto. Constatamos isso ao comparar a tabela com as Imagens 44 e 45. O boneco, para ele, cumpriu, então, sua função, possibilitando mudanças radicais nas rotas da narrativa. Observando o material, é perceptível que cenas foram separadas do mesmo trecho e reorganizadas em laudas distintas. Exemplo disso foi o quadro da escadaria, que, no esboço, estava localizada na parte inferior da página e, no produto final, foi deslocada para uma região superior, ver Imagens 46 e 47.

Imagem 46: Esboço A21 (II).

Fonte: A21 (2017).

Imagem 47: O Segredo de Olinda, página 9.

Fonte: A21 (2017).

Apesar dos esboços facilitarem o processo de construção das HQs, como acabamos de analisar, houve um caso excepcional que não utilizou esse tipo de recurso. Foi o caso do quadrinista A19, por exemplo, que afirmou ter produzido o roteiro de maneira improvisada, com base nas lembranças dos diálogos feitos com sua entrevistada e depois ter inserido a narrativa diretamente na folha de A3, esboçando a lápis e finalizando com técnicas de nanquim e aquarela.

Os demais quadrinistas não forneceram informações acerca dos métodos aplicados na construção dos roteiros.

2.3.7 A Produção das HQs

Depois que os caminhos foram traçados, os quadrinistas deram início à materialização das HQs num processo longo e trabalhoso. Os quadrinistas passaram a produzir o material dentro do ateliê, para possíveis apontamentos de correções; e, no período extraclasse, para otimizar o tempo.

No que se diz respeito ao tempo necessário para produção, podemos afirmar que A12, A19, A20 e A21 foram os mais atuantes, com resultados significativos, sempre cumprindo os prazos estabelecidos. Por outro lado, desistiram do projeto no meio do percurso, os quadrinistas A06 e A18 alegaram falta de tempo para produzir.

Durante semanas, seus únicos objetivos foram consolidar os produtos finais com eficiência. Após quinze encontros, doze HQs foram consolidadas com nove, atendendo às exigências iniciais do planejamento.

Três HQs não apresentaram resultados dentro dos padrões estabelecidos. Os quadrinistas A13 e A24 entregaram uma narrativa de seis páginas e o quadrinista A15, uma de nove quando o acordo no início da oficina era com dez ou mais.

Já o quadrinista A05 apresentou uma narrativa com o número de páginas dentro do padrão, mas com uma história confusa e pouco inteligível, problemas que poderiam ser corrigidos durante os encontros, mas seus métodos de produção não permitiam a análise do todo, impossibilitando o entendimento da HQ. Ele desenhava cada vinheta individualmente em folhas de papel A4, sem diálogos e fazia o agrupamento das artes em casa. As outras nove HQs tiveram rendimento significativo e atenderam às exigências estabelecidas pelo projeto.

Sete quadrinistas, produziram, do início ao fim, suas narrativas sem necessitar do auxílio de terceiros. Eles pesquisaram, desenvolveram personagens,

roteiros, fizeram os desenhos, arte e pintaram seus produtos finais. Aqueles que usaram técnicas de pintura com lápis de cor levaram mais tempo para entregar os resultados sendo mais pontuais os que usaram guache e aquarela em suas composições.

De uma forma geral, a maioria dos integrantes tiveram êxito em suas criações, apresentando seus resultados de maneira satisfatória. Apenas o quadrinista A20 parece ter cansado do projeto no meio do percurso, reduzindo o capricho com que vinha desenvolvendo sua HQ, causando um contraste perceptível na coloração e na delineação dos desenhos. Por outro lado, os demais quadrinistas, que finalizaram o projeto mantiveram o ritmo em suas composições, garantindo um equilíbrio do produto final.

Três narrativas foram desenvolvidas em dupla, das quais a produção dos quadrinistas A13 e A24 foram feitas em apenas seis páginas. A desenvolvida pelos quadrinistas A07 e A09 cumpriu todas as exigências, sendo roteirizada e desenhada pelo segundo membro e pintada pelo primeiro que também foi o responsável pela inserção de algumas expressões nos personagens da história.

Os quadrinistas A02 e A08 produziram a narrativa em uma mesa digitalizadora, com ambos alternando o ofício de desenhar e pintar.

Os quadrinistas A19 e A20 aquarelaram a narrativa do quadrinista A23 num verdadeiro trabalho em trio, em que o primeiro pintou personagens, e o segundo, *cenários, concluindo a operação em dois encontros de quatro horas.*

2.3.8 A Produção da publicação

Depois que todos os participantes terminaram suas HQs, chegou o momento de digitalizar, ou escanear, os resultados finais.

Dada a autonomia dos envolvidos na ação educativa, não foi necessário uma só pessoa recolher e inserir os diálogos individualmente. Embora muitos possam pensar ser mais simples inserir os textos manualmente, essa prática coloca em risco as composições, que podem sofrer com rasuras em decorrência das frequentes correções gramaticais. Isso sem contar com a falta de clareza e equilíbrio com que alguns podem expressar sua escrita.

Para garantir um compromisso com as normas ortográficas e nos auxiliar na revisão dos textos, convidamos estudantes do Curso de Licenciatura em Letras da

UFPE, antes de inserir os diálogos nos balões. Quatro deles se mostraram disponíveis e, no dia 25 de outubro, analisaram as HQs dos quadrinistas em sua maioria. Nem todos os quadrinistas compareceram no dia, ficando a cargo deles a correção ortográfica, tendo que recorrer assim a amigos e familiares para solução do problema.

Depois de digitalizados e com seus respectivos textos corrigidos, as HQs foram submetidas à operação de inserção dos diálogos através de programas de computador. Qualquer que fosse a ferramenta de aplicação, combinaram que a fonte deveria ser a *ActionMan*. A decisão não foi unânime, mas, em decorrência da omissão de alguns membros, a regra permaneceu. No entanto foi necessária uma mudança em função de uma falha no planejamento. Identificaram que a fonte selecionada não dispunha do diacrítico *til* e da *cedilha*, que alguns substituíram pelos mesmos dígitos da fonte *ComicSans*.

Muitos nem sequer pensaram em tal artifício e não souberam resolver o problema. Em função do desconforto e do fato de alguns quadrinistas apontarem que a estética da *ActionMan* não estabelecer uma relação harmoniosa com suas respectivas composições, optaram por anular a regra e resolveram deixar a critério dos autores, evitando maiores perdas de tempo. Mesmo assim, alguns permaneceram com a opção inicial, outros migraram para estilos como as tradicionais fontes *ComicSans*, *Times New Roman* e até mesmo o *Arial*.

No dia 29 de novembro, reuniram-se para o desenvolvimento da capa da publicação que reuniria o conjunto de HQs produzidas na oficina. Para ilustrar o objeto, selecionamos o detalhe do primeiro requadro da narrativa *O Segredo de Olinda* –de autoria do quadrinista A12. O desenho coloca em evidência duas igrejas do Sítio Histórico de Olinda (O Mosteiro de São Bento e a Igreja de São Pedro Apóstolo) além do casario da região, dialogando perfeitamente com o recorte estabelecido pela ação educativa.

O programa utilizado no desenvolvimento da composição da publicação foi o *Photoshop*, e, através dele, foi usada a ferramenta retângulo para a inserção de quatro *box* parcialmente transparente.

Na área destinada à capa e localizado na parte superior direita, o *box* principal carrega o título e subtítulo da obra. O primeiro foi delineado com a fonte *BebasNeue* o segundo, com fonte *Arial Black*. No mesmo local, entre ambos os dizeres, foi inserida uma divisória com adornos semelhantes à estética barroca. O

título foi equilibrado, trazendo a maior quantidade do texto na parte superior e seu restante, com largura equivalente logo a seguir, gerando uma sensação de simetria retangular. Abaixo, com fonte reduzida e aspeada, está o subtítulo, composto por dois termos regionais, indicando a força física, artística e libertária do projeto como estimulador de identidades. O título faz referências à própria região do Sítio Histórico de Olinda e às inclinações íngremes do polígono de tombamento.

O *box*, localizado logo abaixo no canto direito, informa os nomes dos organizadores da publicação, prática encontrada em diversas obras acadêmicas e assim feita por se tratar de uma coletânea de autores diversos. Na região destinada à lombada do livro, eles optaram por colocar o *box* de tal forma que não prejudicasse a visibilidade do Mosteiro de São Bento, que ocupa a região da capa, lombada e quarta capa. As fontes utilizadas em seus dizeres, seguem o mesmo padrão citado inicialmente, embora sem a divisória barroca. Na quarta capa, disponibilizamos um *box* para inserção de dizeres extraídos da introdução da publicação com o propósito de elucidar informações sobre a obra. Ainda foram inseridas orelhas através da multiplicação da imagem, para que não ocorresse uma distorção da composição – ver Imagem48.

Imagem 48: Capa da publicação Conto dos Altos e Ladeiras.



Fonte: A08; A12 (2017).

Depois da correção, foram necessárias mais duas outras revisões ortográficas, com o propósito de evitar possíveis erros de digitação. Levantamos as possibilidades de inserir pequenas biografias dos autores e suas respectivas caricaturas, com o objetivo de valorizar o trabalho individual de cada quadrinista. Talvez uma operação para uma futura oportunidade.

Por fim, introduzimos três textos introdutórios de autoria dos organizadores da *graphic novel* ao produto final. Entre eles, inserimos um breve ensaio de como o correu o desenvolvimento da oficina e todo seu processo criativo. E outros dois textos, argumentando sobre os quadrinhos como recurso didático e seus benefícios em ser usado como ferramenta na Educação Patrimonial.

A publicação de 127 páginas de HQs pode ser apontada como ponto positivo, mesmo que apenas cento e uma delas tenham sido aproveitadas para *graphic novel*. É importante salientar que seu resultado é fruto da primeira experiência do gênero no Curso de Artes Visuais, o que não nos livra de realizar novas reflexões para que futuras investidas não cometam os mesmos equívocos da ideia original.

2.4 Epílogo

As três oficinas descritas na presente dissertação se mostraram bastante diferentes, com particularidades específicas e resultados satisfatórios. Todos os casos relatados tiveram seus objetivos conquistados, com a produção de três objetos tangíveis caprichados, que foram publicados com o propósito de valorizar os trabalhos desenvolvidos pelos quadrinistas envolvidos.

Ações educativas que gradualmente se apropriaram das orientações didáticas de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012). Elas ofereceram respaldo conceitual e teórico para consolidação de um projeto sistematizado e baseado em pesquisas, possibilitando o contato dos quadrinistas com fontes históricas de natureza escrita, oral, visual e material cultural.

No que tange aos eventos ocorridos na educação básica, os quadrinistas conseguiram construir suas HQs de forma clara, eficiente e em consonância com as orientações propostas por Eisner (2010) e McCloud (2008). Oficinas que inseriram alunos e professores, com habilidades e competências diversificadas, em uma ação educativa que articulou disciplinas de diferentes áreas do conhecimento. Seus desdobramentos e resultados dialogaram com os apontamentos do Plano Municipal de Educação Patrimonial, inserindo parte da comunidade escolar no contexto da política de preservação dos bens culturais de Olinda.

Nossos registros, de maneira geral, deixaram evidentes que a existência prévia de habilidades e competências associadas à escrita e a manipulação de *softwares* para edição de imagem, entre os quadrinistas, facilitou as operações para

consolidação de um dos três produtos finais. Nesse sentido, a carga de conhecimentos dos quadristas da UFPE e o grau de autonomia de cada um deles para resolução de problemas contribuíram para a redistribuição de tarefas entre os membros participantes e a consolidação dos objetivos da oficina.

Por fim, entendemos que ações educativas para a produção autoral de HQs consistem em uma atividade que demanda tempo, paciência e dedicação, com operações que exigem constantes correções, perspicácia e criatividade dos quadristas, esse tipo de oficina ganha nova dinâmica ao agregar etapas funcionais ligadas à criação das HQs. Refinamento metodológico que auxilia na fundamentação da prática como estratégia para estimular o espírito crítico dos envolvidos nesse tipo de oficina.

3 AS REPRESENTAÇÕES DE OLINDA NAS HQS

3.1 O Conceito de representação

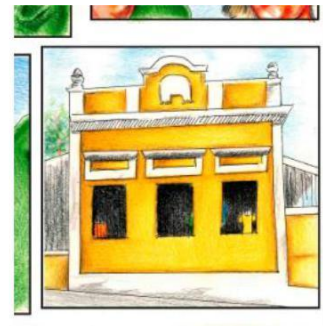
Este capítulo pretende fazer a análise das representações sociais sobre o Sítio Histórico de Olinda presente nas HQs que foram produzidas em oficinas de Educação Patrimonial antes descritas. Para tanto, é necessário antes conceituar o que é “representação social”, expressão que pode parecer de simples definição, assim como cultura e artes, mas que demanda uma reflexão acerca do seu amplo significado. Para isso, partiremos de um simples exemplo, a partir do que foi produzido nas oficinas, observando as imagens a seguir:

Imagem 49: Ateliê 526.



Fonte: A20 (2017).

Imagem 50: Detalhe da HQ “Gehena”.



Fonte: A20 (2017).

A figura 49 é uma fotografia do ateliê localizado na Rua Bispo Coutinho, nº. 526, em Olinda, que diz ser a antiga sinagoga de Branca Dias, e a Imagem 50, um detalhe da página 3 da HQ *Gehena*. Podemos perceber que ambas fazem referência à mesma estrutura arquitetônica. Para falar a verdade, um dos participantes da oficina utilizou a primeira como referência para confecção da segunda.

Como podemos perceber na construção da Imagem 50, alguns detalhes foram excluídos e outros modificados. O Desenho em destaque é um exemplo do que podemos chamar de representação do imaginário. Assim, o imaginário não é necessariamente o retrato fidedigno do objeto concreto. Ele é dotado de elementos próprios que o caracterizam como tal, com particularidades que estão associadas ao entendimento do elemento simbólico, considerando o que aconteceu, o que foi pensado, ou mesmo o que se desejou que acontecesse (PESAVENTO, 1995) em relação ao que se convencionou chamar de realidade.

As representações sociais formam, nesse sentido, um universo paralelo, “uma outra forma de existência da realidade histórica” (PESAVENTO, 1995), que acaba por complementar o mundo real. Independente do seu grau de realismo técnico ou mesmo inserção de elementos fantásticos, elas acabam expressando aspectos do tempo em que foram produzidas com códigos velados ansiosos por uma decifração.

Como podemos perceber, no estudo das representações sociais fica claro que não estamos procurando verdades absolutas, mas algo que esteja ligado à subjetividade e ao processo de produção de significado para os objetos do mundo. Para interpretarmos o imaginário, recorreremos às representações sociais que chegam a nós através das múltiplas linguagens, ou seja, pinturas, desenhos, fotografias, músicas, esculturas, discursos e performances de diversos tempos.

As representações sociais são construções sociais compartilhadas pelos membros de uma comunidade. Isso ocorre porque somos os únicos capazes de abstrair as concretudes em relação aos demais seres vivos. Nesse sentido, percebemos que determinadas representações sobressaem em relação a outras tantas, passando a exercer influência sobre determinados grupos humanos. Isso ocorre porque

A rigor, todas as sociedades, ao longo de sua história, produziram suas próprias representações globais: trata-se da elaboração de um sistema de idéias-imagens de representação coletiva mediante o qual elas se atribuem uma identidade, estabelecem suas divisões, legitimam seu poder e concebem modelos para a conduta de seus membros (PESAVENTO, 1995, p. 16).

As representações sociais, de acordo com Chartier (1991), vão se originar dos mais diversos tipos de eixos culturais dominantes, que, por meio de comandos, passam a constituir o nosso mundo social. Essas representações são criadas com o propósito de exercer uma relação de poder através de disputas entre os mais diversos segmentos da sociedade.

Para Chartier (1991), as representações sociais são construídas à medida em que são selecionadas e classificadas do mundo real, construindo, assim, diversas configurações intelectuais a partir das próprias clivagens culturais. Essas representações passam a ganhar visibilidade, transformando-se em futuras identidades sociais, ou seja, maneiras próprias de ver o mundo, por meio de práticas que estimulam o reconhecimento dos elementos simbólicos. Sua institucionalização é respaldada por representantes sociais, com o propósito de estabelecer uma ordem, comportamento e existência de um determinado agrupamento humano.

Chartier (1991, p. 183) abre, dessa forma, uma dupla via de pensamento em relação às formações das identidades sociais. Primeiro, há a perspectiva que aponta que as identidades sociais se formam a partir da constante imposição das representações sociais, selecionadas pelos grupos dominantes, bem como da definição de aceitação ou recusa pelos grupos objetivados. Segundo, as identidades sociais são tidas como algo estimulado pelos próprios grupos sociais e sua “capacidade de fazer reconhecer sua existência a partir de uma demonstração de unidade” (CHARTIER, 1991, p. 183).

Neste trabalho, entendemos que as composições apresentadas pelos participantes das oficinas didáticas são representações sociais do imaginário sobre os bens culturais localizados no Sítio Histórico de Olinda. E essas representações sociais são criadas por seres humanos e suas interpretações acerca de algo relativo ao mundo real. Essas leituras, de acordo com Pesavento (1995, p. 16), são carregadas de significantes e significados e podem variar de uma pessoa para outra, em função do tempo e do espaço.

Buscamos, nesse sentido, os conhecimentos construídos no cotidiano por meio de diálogos e troca de experiências, também conhecido como senso comum. O nosso propósito é analisar as múltiplas visualidades, ou seja, a forma como as pessoas interpretam eventos, objetos e posturas políticas, que se expressam das mais diversas maneiras, além de acessar e interpretar as representações sociais construídas por nossos quadrinistas acerca do Sítio Histórico de Olinda. Para encontrar respostas, seguiremos uma das orientações de Pesavento (2014):

Sem dúvida, o historiador se apoia em textos e imagens que ele constrói como fontes, como traços portadores de significado para resolver os problemas que se coloca para resolver. Mas é preciso ir de um texto para outro texto, sair da fonte para mergulhar no referencial de contingência no qual se insere o objeto do historiador. Do texto ao extratexto, esse procedimento potencializa a interpretação e assinala uma condição especialíssima, que é o verdadeiro capital do historiador: a sua erudição (PESAVENTO, 2014, p. 65).

Portanto, buscamos identificar as referências externas e os significados das evidências expressas nas narrativas a partir de paralelos entre outras obras em quadrinhos, influência de ideias filosóficas, teológicas, políticas, além de referências de obras literárias, cinematográficas e séries televisivas. Esforço que exige a demanda do cruzamento de nossas fontes documentais com outras tantas, possibilitando compreender a forma como nossos desenhistas enxergam o Sítio Histórico de Olinda.

3.2 Iconografia e iconologia

Na História das Artes, a iconografia é o campo do conhecimento que procura traçar paralelos entre as mensagens ou temas das obras de arte, em relação às suas formas. Na perspectiva do historiador das artes Panofsky (2017), essa metodologia deve conferir uma descrição e análise das composições artísticas. Para o autor, ela é dividida em dois níveis iniciais de categorias. *O primário ou natural*, que tem o propósito de descrever seres, objetos, expressões corporais, composições atmosféricas e configurações de linhas e cores de uma imagem; e o *secundário ou convencional*, que denuncia temas, conceitos, histórias e alegorias por meio da ligação entre os elementos da composição.

A primeira deve ser construída mediante a familiaridade do investigador com objetos e eventos de uma forma geral. Ela consiste em uma análise puramente descritiva, exigindo uma atenção rebuscada do observador, que vai auxiliar no desdobramento da investigação. Nesse sentido, é preciso atentar para detalhes que ambientam a cena, como faca, cálice, pedra, homens, mulheres, cachorros, expressões de alegria e tristeza de uma composição. Em outras palavras, descrever uma infinidade de elementos que circundam nosso universo, que podem ser expressos na imagem. Também se deve apontar questões técnicas, como os traços dos artistas, se grosso se fino; estilos, se naturalista se esquematizado; paleta de cores, se saturadas se *pastelizadas*.

A segunda depende dos conhecimentos obtidos pelo investigador com base em fontes seguras de informação. Para Panofsky (2017), a procura desses conhecimentos deve ser feita por meio da literatura. A exemplo do que estamos falando, poderíamos apontar uma alegoria realizada sobre um grupo de homens em torno de uma mesa compartilhando alimentos. Imediatamente, sentimo-nos tentados a associá-la ao evento de A Última Ceia. Entre todas as composições já feitas sobre

o fenômeno bíblico, seria possível encontrar uma série de símbolos expressos, em específico, na obra de Leonardo da Vinci, mediante o paralelo entre o referido afresco e as narrativas bíblicas.

Panofsky (2017) aponta que essa descrição e essa análise devem ser desprovidas de juízo de valor, sem estabelecer níveis de beleza ou técnica empregados. Essa metodologia norteia uma investigação detalhada, que possibilita a “compreensão da maneira pela qual, sob diferentes condições históricas, objetos e eventos foram expressos pelas formas”, e como “temas ou conceitos foram expressos por objetos e eventos” (PANOFSKY, 2017, p. 65). Tais resultados podem ser evidenciados com o auxílio dos *significados intrínsecos* ou *conteúdo*, terceira etapa metodológica do referido historiador das artes, que vai caracterizar uma análise iconológica.

Essa parte da operação, além de buscar – de maneira ampla– simbolismos particulares em composições artísticas, analisa e denuncia tendências essenciais da mente humana ao longo da história. É a partir dela que somos conduzidos a investigar a gênese e a significação das evidências, bem como a interatividade entre os seus tipos, a influência das ideias associadas à ciência, à religião, à política, além da correlação entre conceitos e a forma que assume em cada caso como também os propósitos e inclinações dos artistas e seus respectivos patrocinadores.

Tentaremos exemplificar a última etapa do pensamento de Panofsky (2017), através da perspectiva de Gombrich (2012) sobre A Última Ceia, de Leonardo da Vinci. Para ele, o referido afresco é uma representação sem precedentes sobre o evento bíblico. Logo, como saber se a proposta do artista era realmente a de representar o tal momento? Diante da ausência de informações, é necessário cruzar os símbolos expressos por Leonardo com outras composições dotadas do mesmo tema, ou ainda, buscar referências em diferentes linguagens artísticas, documentos, veículos de comunicação ou mesmo em outras fontes literárias. A operação nos leva a buscar evidências que denunciem possíveis modificações na forma de representação, revelando sintomas sociais ou símbolos característicos de um contexto histórico.

As orientações propostas por Panofsky (2017) sugerem meios para decodificação dos símbolos expressos na HQs, possibilitando uma análise perspicaz das narrativas. Por meio delas, encontramos uma possível via para descomplicar o reconhecimento de conceitos e assuntos que possam estimular diálogos em ações educativas, que utilizem as HQs como recurso didático. Uma metodologia

direcionada ao estudo de expressões artísticas que valoriza, além dos seus significados, suas aplicações, configurações técnicas e conhecimentos históricos, algo significativo para o projeto em questão.

3.3 Referências à arte local

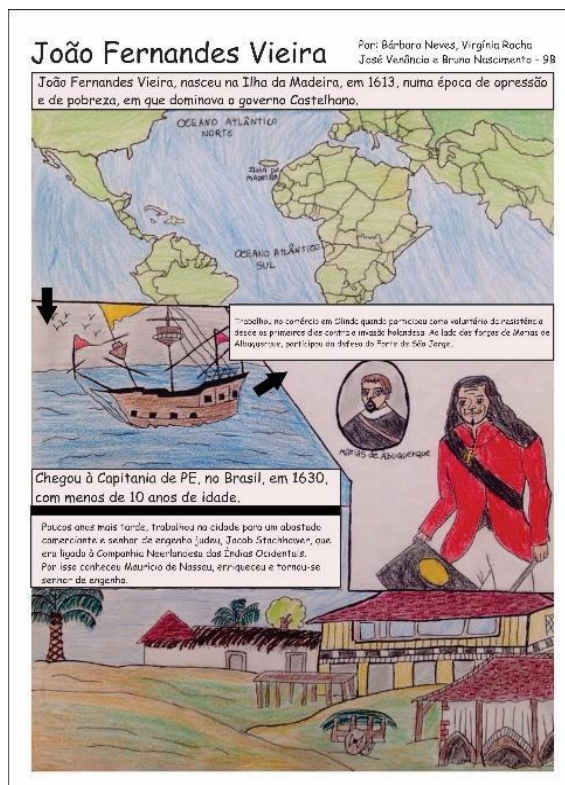
Na análise das representações sociais sobre os objetos presentes nas HQs, o primeiro elemento a ser considerado é a forma como o espaço do Sítio Histórico de Olinda e seus personagens são representados. Percebemos inicialmente que os quadrinistas recorreram a tipos distintos de fontes documentais para construção das narrativas, chegando a resultados singulares. E quando nos referimos a esses resultados, não significa apenas as delineações dos desenhos. Isso porque

Os desenhos dos alunos não precisam ser uma “obra de arte”. Basta apenas que sejam funcionais, isto é, possam transmitir uma ideia com eficácia, comunicar os elementos contidos no roteiro. Não é necessário, por exemplo, que um aluno saiba desenhar realisticamente um cavalo, basta apenas que ele desenhe uma figura que seja minimamente identificada como tal. Ao solicitar que os alunos elaborem histórias em quadrinhos com temas históricos, é conveniente pedir que façam uma pesquisa prévia em livros e fontes confiáveis a respeito do tema a ser trabalhado (VILELA, 2010, p. 128-129).

Nesse sentido, ao dizer que eles obtiveram êxito, estamos nos referindo aos estilos empregados nas composições, na variação dos requadros, angulações, enquadramentos, uso de onomatopeias e conteúdos selecionados. Eles, além de desenharem com certo grau de clareza e transmitirem informações históricas consistentes, recorreram a estratégias variadas para expressar os detalhes acerca daquilo que pretendiam representar.

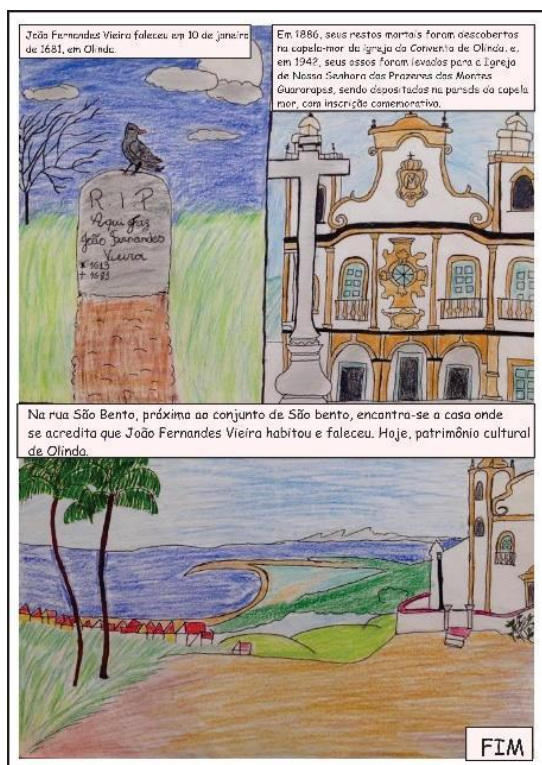
Assim trabalharam nossos artistas, seguindo as orientações propostas por HORTA (1999), VILELA (2010) e MCCLOUD (2008), que contribuíram para uma melhor aplicação do apontamento feito por MCKEE (2006). Para este, há relevância em inserir personagens em um contexto social, tornando as narrativas mais convincentes. Auxiliados por diversas áreas do conhecimento, os quadrinistas conseguiram inserir as histórias das HQs em um determinado contexto histórico.

Imagem 51: HQ João Fernandes Vieira, página 1.



Fonte: Equipe João Fernandes Vieira (2015).

Imagem 52: HQ João Fernandes Vieira, página 4.



Fonte: Equipe João Fernandes Vieira (2015)

Imagem 53: Engenho de Itamaracá, de Frans Post, para mapa de Gaspar Barlaeus, 1647.



Fonte: Domingues (2016).

Imagem 54: João Fernandes Vieira.



Fonte: Wikipédia [2005].

Não é que todas as HQs produzidas nas oficinas se passem no passado distante. Mas, à primeira vista, observando as imagens de número 51 e 52, é possível perceber que a narrativa se desdobra em um tempo diferente do presente. As vestimentas dos protagonistas foram feitas com base em uma pintura que representa o próprio João Fernandes Vieira, perceptível a partir do paralelo entre a terceira vinheta da Imagem 51 e a composição da Imagem 54.

Ainda na Imagem 51, é possível perceber que a paisagem da última vinheta aparentemente foi influenciada por um recorte do canto superior esquerdo da composição de Frans Post (Imagem 53), de ampla circulação social. É só observar as delineações da habitação e disposição das árvores. É importante destacar que os quadrinistas não consideraram os desenhos que representavam os humanos.

Imagem 55: Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes.



Fonte: Wikipédia [2017].

Na Imagem número 52, a segunda vinheta certamente foi feita com base em alguma referência imagética da Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes (Imagem 55). É possível perceber a semelhança de detalhes entre ambas. Através dessa pequena amostra, podemos entender que os quadrinistas procuraram evitar cometer alguns tipos de equívocos históricos, como tornar paisagens, estruturas arquitetônicas ou mesmo vestimentas dos personagens o mais próximo de sua concretude.

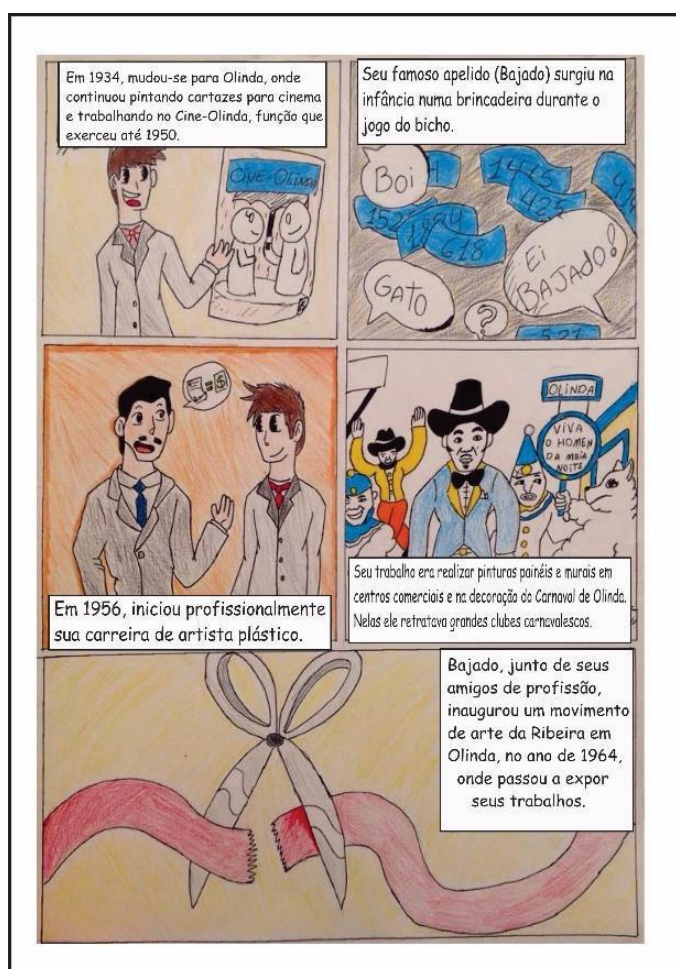
Esse tipo de experiência sensível proporcionada por nossos quadrinistas chegou a registrar, além da arquitetura e da moda, o estilo de um determinado artista. Na HQ “Bajado”, Imagem 57, os quadrinistas realizaram um recorte de sua composição original. Ao comparar com a Imagem 56, é possível perceber a perspicácia dos quadrinistas ao transpor as singularidades dos traços de Bajado para a HQ, na quarta vinheta da página destacada.

Imagem 56: Homem da Meia-Noite (Bajado).



Fonte: Secretaria de Comunicação de Olinda (2014).

Imagem 57: HQ Bajado, página 2.

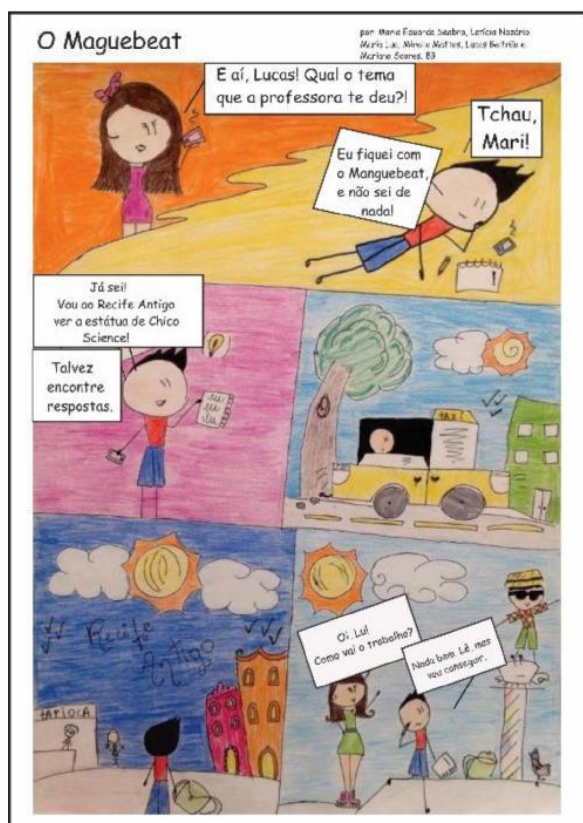


Fonte: Equipe Bajado (2015).

O desenho gráfico analisado pelo viés semiótico procurou não ser apenas fidedigna ao traço, mas também a outras especificidades da obra. Os personagens estão dispostos no mesmo lugar, na mesma posição e com os mesmos adereços. A paleta de cores também foi respeitada, evidenciando o contraste dos estilos empregados. Na quarta vinheta da imagem 57, os autores buscaram representar o estilo do próprio Bajado.

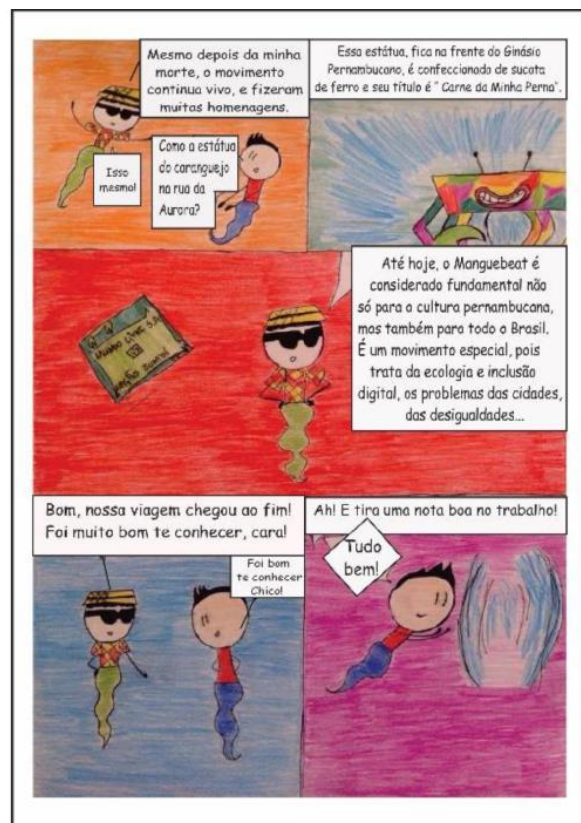
Os mesmos cuidados tiveram os autores da HQ “O Mangubeat” (Imagens 58 e 59) quando representaram monumentos que também estão associados ao movimento cultural homônimo, nascido em Pernambuco. O caráter minimalista do traço empregado pelos quadrinistas não dificultou nosso reconhecimento acerca dos bens culturais nas páginas da HQ, mesmo que tenham sido feitas algumas poucas modificações.

Imagem 58: HQ O Mangubeat, página 1.



Fonte: Equipe Mangubeat (2015).

Imagem 59: HQ O Mangubeat, página 4.



Fonte: Equipe Mangubeat (2015).

Imagem 60: Monumento Chico Science.

Fonte: Melo (2014).

Imagem 61: Monumento Carne da Minha Perna.

Fonte: Nascimento (2012).

Comparando a quinta vinheta da Imagem 58 com o monumento do Chico Science (Imagem 60) e a segunda vinheta da Imagem 59 com o monumento Carne da Minha Perna (Imagem 61), percebe-se que, mesmo com uma paleta de cores e com poses diferentes em relação aos objetos das respectivas fotografias, fica evidente que a intenção dos quadrinistas era representar os bens culturais em questão. A estilização do traço, nesse sentido, contribuiu para dar um certo charme à HQ, sem contribuir para uma possível descaracterização dos referidos monumentos.

Assim, a atividade de Educação Patrimonial conseguiu promover a apropriação de conteúdos históricos a partir de imagens sobre os bens culturais da região, fontes visuais que facilitaram a construção de contextos narrativos embasando uma parcela das informações transmitidas nas HQs. Sua manipulação possibilitou aos quadrinistas estabelecer contato com uma fonte documental diferente da escrita, ampliando o leque de experiências sensíveis proporcionadas por esse tipo de oficina, atestando um dos êxitos da proposta educativa em questão.

Entendemos que as composições apresentadas pelos quadrinistas das oficinas didáticas como representações sociais manifestam traços do imaginário coletivo sobre o Sítio Histórico de Olinda. De acordo com eles, a região seria um espaço cultural dotado de uma diversificada tradição composta por figuras históricas, artistas renomados, edificações refinadas e monumentos emblemáticos.

3.4 As Referências aos bens materiais

No momento da elaboração das oficinas, foi solicitado que cada grupo de quadrinistas selecionasse um eixo temático associado a um bem cultural específico: material ou imaterial. As oficinas abarcaram objetos de diferentes categorias, uma vez que as escolhas foram feitas de acordo com os interesses e as possibilidades de alcance de cada grupo.

Na presente dissertação de mestrado, foram investigadas 32HQs, buscando acessar as representações sobre o Sítio Histórico de Olinda. Encontramos, entre elas, representações acerca dos bens culturais de ordem material e imaterial. O primeiro engloba qualquer bem cultural de natureza arqueológica, paisagística, etnográfica, histórica ou artística que tenha materialidade. O segundo são os nossos saberes, habilidades, crenças, práticas e modos de ser (FUNARI, 2006; PELEGRINI, 2013).

Quadro 5 – Quantificação das HQs.

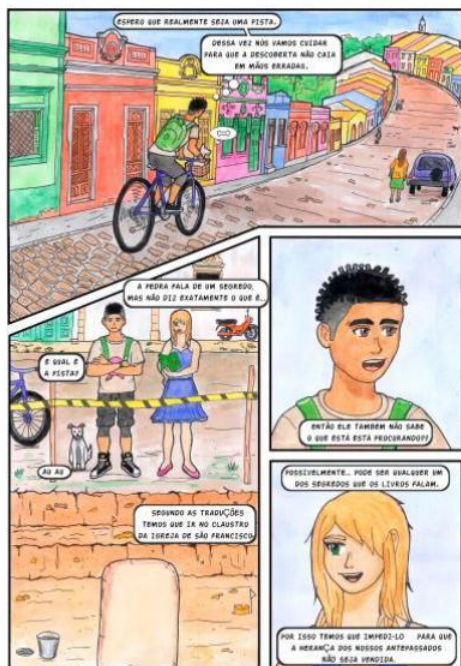
Total de HQs		32
Patrimônio material		18
	Bens imóveis	16
	Bens móveis	2
Patrimônio imaterial		14
	Saberes	7
	Personagens	7

Fonte: Chiarelli (2018). Elaborada por Ricardo de Aguiar Pacheco.

Percebemos que, entre todas as 32 HQs investigadas, 18 delas colocaram, como eixo temático das narrativas, bens culturais de ordem material. Dentre elas, 2 sobre patrimônio móvel, que, em ambos os casos, tiveram como eixo temático objetos expográficos de museus. Em 16, sobre o patrimônio imóvel, foram considerados objetos simbólicos como o próprio Sítio Histórico de Olinda, seu Farol, suas igrejas e edificações militares.

Nesse contexto, encontramos, em grande parte das HQs, desenhos sobre o casario popular. Algumas das composições são semelhantes ao casario localizado na Estrada do Bom Sucesso e no Largo do Amparo. É o que podemos perceber observando as Imagens 62 e 63 em paralelo com as Imagens 64 e 65.

Imagem 62: O Segredo de Olinda, página 3



Fonte: A12 (2017).

Imagem 63: Vovó Maravilha, página 9.



Fonte: A19 (2017).

Imagem 64: Largo do Amparo.



Fonte: Chiarelli (2018).

Imagem 65: Estrada do Bom Sucesso.



Fonte: Chiarelli (2018).

Nas HQs, percebemos que as casas estão associadas às massas, existentes em grande quantidade e que, embora tenham sido várias vezes desenhadas, definitivamente não passou de um complemento da paisagem. Nenhuma habitação foi selecionada, em especial, para construção de uma história, ou seja, não constituiu um eixo temático para qualquer narrativa. No entanto, ao serem representadas nas páginas das HQs, receberam as delineações estéticas da arquitetura típica do Sítio Histórico de Olinda.

Os detalhes sobre o casario não foram um caso isolado, ocorrendo com outros bens culturais. Patrimônio de ordem militar, o Fortim do Queijo (Forte de São

Francisco) teve suas linhas e formas representadas em uma de nossas HQs. É possível perceber mediante o paralelo entre as Imagens 66 e 67 que os quadrinistas tiveram a sensibilidade de inserir a rampa que leva à parte superior da estrutura –o telhado –, assim como as duas portas laterais, mais centralizadas em relação à fotografia. Em sua narrativa foi representado como símbolo de resistência contra a invasão holandesa. Observando as sequências, percebemos que está associado a um grupo social seletivo, com detalhes particulares e isolado de outras habitações.

Imagem 66: HQ Fortim do Queijo, página 2.



Fonte: Equipe Fortim do Queijo (2015).

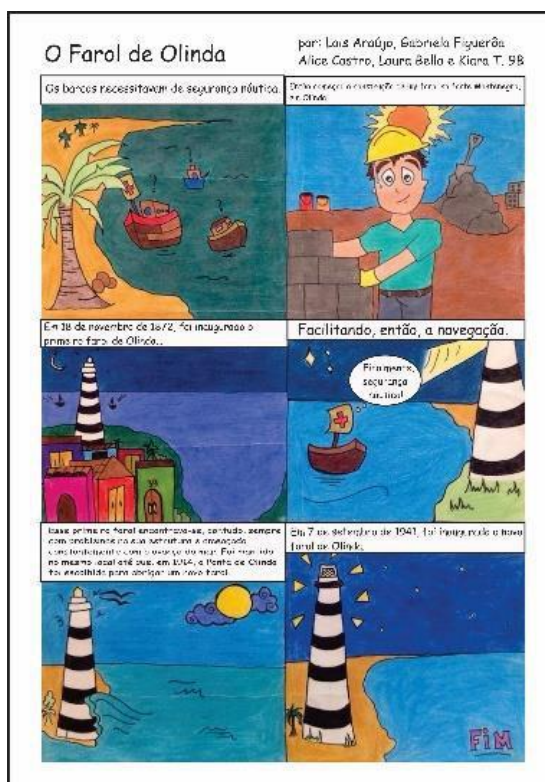
Imagem 67: Fortim do Queijo (Forte de São Francisco).



Fonte: Chiarelli (2018).

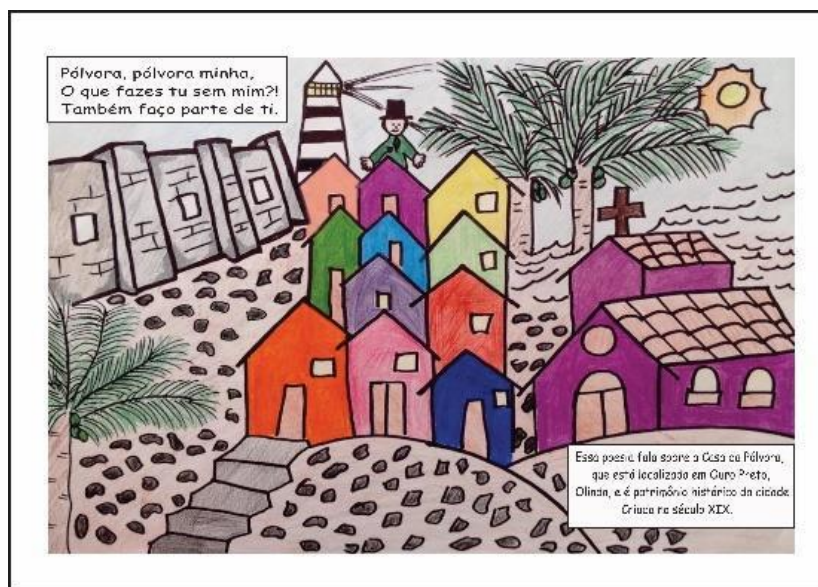
O Farol de Olinda, desenhado em diversas HQs diferentes, teve sua estrutura cilíndrica, pigmentações em preto e branco alternados e luminária da parte superior respeitada. E se o Forte do Queijo é símbolo de resistência, o Farol, além de ser um importante recurso para orientação dos navegantes no litoral, constitui uma edificação profana indissociável da paisagem olindense, assim como o casario. É o que podemos perceber observando as Imagens 68 e 69.

Imagem 68: HQ Farol de Olinda, página 1.



Fonte: Equipe Farol de Olinda (2015).

Imagem 69: HQ Casa da Pólvora, página 3.



Fonte: Equipe Casa da Pólvora (2015).

Além dos bens associados ao profano, tivemos as igrejas do Sítio Histórico de Olinda representando o grupo de objetos associados ao sagrado. Curiosamente, não foram representadas apenas como local de culto religioso, inviolável e sagrado, mas também como local de investigação acadêmica, de contemplação, ou ainda, ambiente de práticas culturais exóticas, amorosas, fúnebres e de referência para informação histórica. Foi entendido também, como local destinado à visita turística, consolidação de romaria, atuação de sacerdotes.

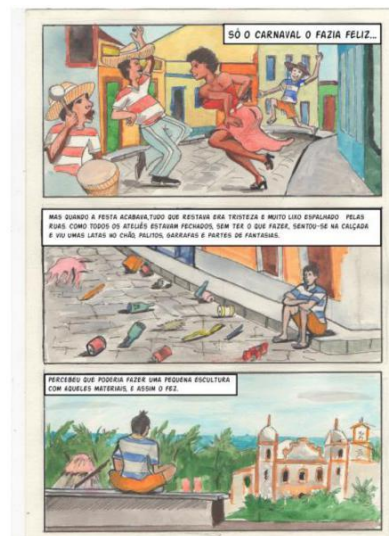
Na HQ, “O Menino que Sonhava em ser Artista”, foram representados locais emblemáticos do Carnaval olindense, como os Quatro Cantos de Olinda (Imagem 70). De acordo com Manoel Neto Teixeira (2004), o local é formado pelas junções das ruas do Amparo, 13 de Maio, Ladeira da Misericórdia e a Descida da Ribeira, e se destaca por ser um dos pontos de encontro de foliões, troças carnavalescas e turistas durante o evento. A narrativa aponta para um Carnaval multiétnico, que, por vezes, depreca o ambiente com o acúmulo de sujeira (Imagem 71).

Imagem 70: Símbolos do Carnaval (I).



Fonte: A01 (2017).

Imagem 71: Símbolos do Carnaval (II).



Fonte: A01 (2017).

Dois objetos expográficos do Museu de Arte Sacra foram tomados como eixo temático em distintas narrativas. Um é a estátua de São Miguel Arcanjo (XVIII) (72), o outro é o Braço Relicário (XVIII) (74). O primeiro serviu de eixo temático para a HQ, “Não Vi, Não Voga”, protagonizando como uma estátua, dotada de consciência acerca da sua existência e que presencia a origem fictícia do Homem da Meia-Noite e da Garota Emparedada. O outro, inserido na narrativa como objeto inanimado, que abriga os restos mortais de Branca Dias.

As seguir, as fotografias dos objetos e suas versões nas HQs:

Imagem 72: São Miguel Arcanjo, século XVIII.

Fontes: A21 (2017).

Imagem 73: HQ Não Vi, Não Voga.

Fonte: A21 (2017).

Imagem 74: Braço Relicário, século XVIII.

Fonte: A20 (2017).

Imagem 75: HQ "Gehena".

Fonte: A20 (2017).

A análise das imagens, como já foi dito, diz que a produção de HQs por meio da articulação de bens culturais da região possibilitou a apropriação dos conhecimentos históricos. Mas acreditamos que a seleção de diferentes categorias do patrimônio para construção dessas HQs possa estimular o estabelecimento de diálogos sobre práticas de fruição.

É o que podemos observar por meio dos exemplos da Catedral da Sé. A edificação foi, de longe, a mais representada entre todas as outras igrejas do Sítio Histórico de Olinda (8 vezes, não necessariamente como eixo temático). Em todos os casos, delineada com seus traços retos, múltiplos pináculos, portas e campanários e sua pequena janela circular, localizada em seu frontão. No entanto, em certos casos, teve suas colunas jônicas da entrada principal desconsideradas. O que, de fato, não inviabilizou o reconhecimento do templo. Comparemos as imagens 76 e 77.

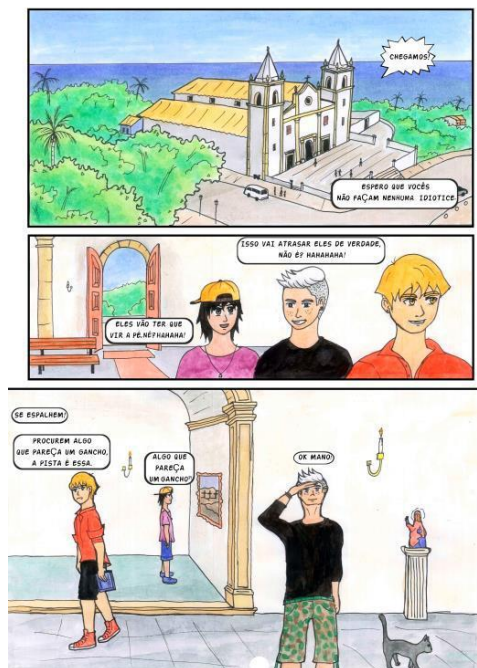
Imagem 76: HQ “Valorizando Olinda, página 1.

Fonte: Equipe Valorizando Olinda (2015).

Imagem 77: Catedral da Sé de Olinda.

Fonte: Chiarelli (2018).

É possível reconhecer o bem cultural em questão, sem necessidade de grandes esforços, na última vinheta da Imagem 76. Mesmo na ausência da tridimensionalidade, que poderia denunciar mais detalhes do objeto, é a Catedral da Sé. Seu ângulo, mesmo ocultando referenciais típicos da fachada da edificação, ainda transmite seu significado através das linhas e formas. No entanto observemos a Imagem 78.

Imagem 78: HQ O Segredo de Olinda, página 7.

Fonte: A12 (2017).

Não se trata de querer desvalorizar a composição da Imagem 76. De acordo com Gombrich (2007), se o desenhista tivesse a oportunidade de revisitar sua obra, em busca da inserção de novos detalhes, ele faria isso. Mas é natural que, “quando não há uma categoria preexistente, a distorção se instala” (GOMBRICH, 2007, p. 64). Jamais poderíamos atribuir a falta de detalhes a uma possível ausência de técnica do artista.

Provavelmente, os quadrinistas que desenharam seus motivos com uma quantidade reduzida de detalhes fizeram-no por falta de referências. Acreditamos que a riqueza de detalhes contida no desenho da Imagem 78 se deu em função da formação do quadrinista – ele é estudante de arquitetura. Já o outro, um aluno de Ensino Fundamental II. É de se esperar que o primeiro tenha dado mais atenção ao que está em voga no seu currículo/quotidiano.

Nesse sentido, podemos concluir que muitos dos grupos de quadrinistas não recorreram a fontes visuais. É o caso da HQ sobre os colégios de Olinda. Sua narrativa gira em torno do diálogo entre pai e filha dentro de um carro em movimento. Nela não há desenho algum que represente as instituições citadas no enredo. O texto aponta para escolas laicas, confessionais, públicas e privadas, apresentando, com base no texto de Freyre (2007), uma perspectiva otimista sobre o sistema educacional olindense.

Alguns poderiam dizer que os quadrinistas simplesmente não tiveram necessidade de representar as escolas. Mas e se a situação fosse contrária, havendo tal necessidade? O que dizer de um desenho sobre uma conhecida edificação, com delineações totalmente diversas do real concreto? Alguns se sentiriam tentados a julgar o equívoco histórico de maneira negativa. Será que podemos analisar com esse olhar? Acreditamos que não.

No caso da HQ sobre o Mosteiro de São Bento, que, em sua narrativa foi visitado pelos passarinhos da rede social “Twitter”, deparamo-nos com uma situação semelhante. Percebemos que os artistas não tiveram a preocupação de realizar uma pesquisa visual acerca da estrutura arquitetônica em questão. Observando as delineações dos motivos, percebemos que, em nenhuma vinheta, ele foi desenhado com os detalhes arquitetônicos do mundo concreto. Observemos as imagens 79 e 80.

Imagem 79: HQ O Mosteiro de São Bento, página 3. **Imagem 80:** Mosteiro de São Bento.



Fonte: Equipe M. de S. Bento (2015).



Fonte: Chiarelli (2018).

Nitidamente, podemos perceber que os detalhes do Mosteiro não foram inseridos no motivo. Desconsideraram a rosácea abaixo do frontão, substituíram as portas arqueadas por outras em linhas retas, adicionaram um segundo campanário; excluíram todas as formas de volutas, além de outros mais. O que desenharam foi um esquema daquilo que os quadrinistas entendem como igreja. O que não diminui o valor cultural da HQ. Percebemos, nessa situação, que temos um conteúdo histórico escrito que podem estimular a busca por informações acerca da estética do Mosteiro, contribuindo para construção de novos conhecimentos através de diálogos e pesquisas (VILELA, 2010).

A relevância de conhecer essas formas constitui algo fundamental na Educação Patrimonial. Conhecer é também é preservar. E nesse sentido, temos uma narrativa que demonstra a própria comunidade dialogando sobre a importância do combate à depredação. E em outra situação, é a comunidade solicitando o auxílio de instituições competentes, profissionais, para solução do problema apresentado.

Também não faltaram narrativas onde protagonistas procuravam pesquisar, trocar informações, compreender seu valor simbólico como patrimônio histórico cultural. As ideias entram em consonância com as propostas contemporâneas de proteção dos bens culturais. De acordo com Fonseca (2003, p. 65), o ato de preservar vai além da ação de proteger da depredação estrutural. A autora aponta que, antes de mais nada, é necessário, conhecer, identificar, documentar, seguido pelas ações de promover e difundir o patrimônio. Já Funari (2006) afirma que a ação de proteger deve estar em sintonia com a coletividade, não cabendo apenas ao Estado sua responsabilidade.

Nesse sentido podemos concluir que, além da apropriação simbólica dos bens culturais, a criação de HQs pode incitar diálogos, estimulando a prática de salvaguarda do patrimônio local. A reprodução de imagens, assim como a idealização de contextos fictícios, consiste em um pretexto para chamar a atenção daqueles que produzem e leem esse tipo de HQ, a discutirem sobre política de restauração e combate à depredação dos bens culturais da região.

Em nosso entendimento, os desenhos criados pelos quadrinistas das oficinas didáticas manifestaram elementos do imaginário coletivo sobre os patrimônios culturais de Olinda. Neles, encontramos bens culturais materiais, móveis e imóveis, de natureza diversificada, associados aos militares, ao povo e à igreja.

3.5 As Referências à cultura imaterial

O patrimônio imaterial está associado a práticas culturais dos mais variados tipos. Logo, se as elites, mesmo sendo uma minoria social, conseguiram, por meio de influência política e econômica, edificar bens culturais materiais que atravessaram épocas, as massas com suas dinâmicas corriqueiras e multiculturais, mantêm vivo o patrimônio intangível, que se mantém em constante mutação, acompanhando o desdobramento do tempo. Esses bens existem em função de práticas que se tornaram evidentes na comunidade local. Afinal, de acordo com Pelegrini (2013), ela:

aproximou-se, cada vez mais, das ações quotidianas em sua imensa e riquíssima heterogeneidade. Algo aparentemente tão simples como charquear carnes revela-se variado, com características próprias e únicas, em cada canto do planeta, dignos, portanto, de preservação como vivência diferenciada da humanidade (PELEGRINI, 2013, p. 30).

Entre as 14 HQs sobre o patrimônio imaterial, 7 tomaram como eixo temático práticas, tradições e conhecimentos da cultura olindense. As outras 7, trataram de representar o modo de ser de personalidades associadas à região. Analisando todas as HQs, percebemos que houve uma compatibilidade de símbolos que caracterizou o Carnaval como evento indissociável de Olinda. Entre as personalidades, percebemos uma população festiva, consciente, politizada, ligadas ao município de Olinda por razões distintas e com comportamentos múltiplos.

Entre os símbolos carnavalesco, percebemos aqueles que também foram apontados por Teixeira (2004) e Canuto (2017), em suas respectivas obras. A figura

do Homem da Meia-Noite, por exemplo, foi representada em seis histórias distintas, com destaque para as HQs produzidas na oficina de 2015. Em uma delas, o Calunga é tomado como eixo temático do enredo (Imagem 81), em outras quatro, um detalhe na paisagem ou uma referência simbólica da riqueza cultural olindense (Imagem 82).

Imagem 81: HQ Homem da Meia-Noite, página 3.



Fonte: Equipe Homem da Meia-Noite (2015).

Imagem 82: HQ Valorizando Olinda, páginas 2.



Fonte: Equipe Valorizando Olinda (2015).

Nas páginas das HQs, fica entendido que o referido personagem é famoso entre as massas ao ser representado junto a uma multidão. Associamos esse

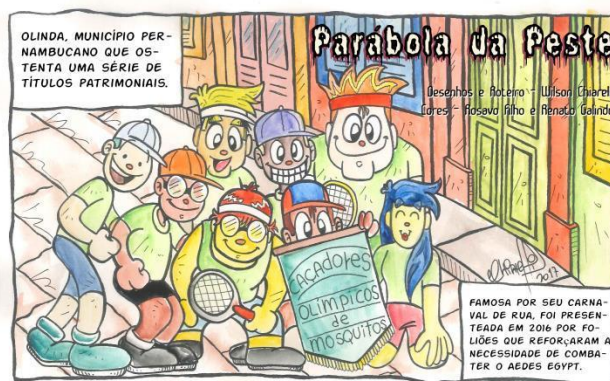
aglomerado à quantidade de pessoas que circulam em Olinda durante o Carnaval. Evento que expõe uma série de práticas e símbolos que podem ser identificadas em nossas histórias. Um dos exemplos são as troças carnavalescas. Na HQ “Parábola da Peste” (Imagem 84), seu detalhe faz referência a uma troça que desfilou em 2016 com o nome de “Caçadores Olímpicos de Mosquito”. Comparemos com a imagem 83.

Imagem 83: Caçadores Olímpicos de Mosquito.



Fonte: Estarque (2016).

Imagem 84: HQ Parábola da Peste.



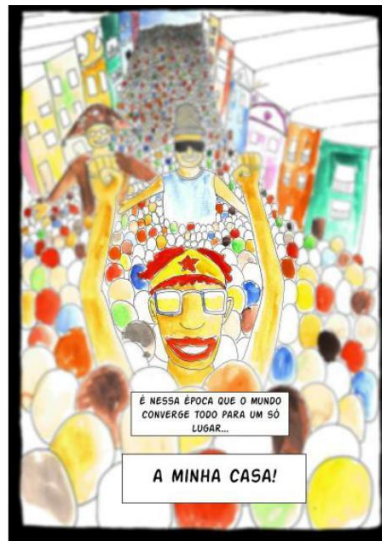
Fonte: A23 (2017).

Na HQ “Vovó Maravilha”, podemos encontrar uma série de símbolos associados ao evento em questão, o próprio Homem da Meia-Noite, passistas de frevo, papangú, bonecos gigantes, caboclo de lança, la ursa e a já citada multidão. Observemos as Imagens 85 e 86.

Imagem 85: HQ Vovó Maravilha, página 3. **Imagem 86:** Vovó Maravilha, página 5.



Fonte: A19 (2017).



Fonte: A19 (2017).

Na HQ, “O Menino que Sonhava em ser Artista”, temos em evidência outro elemento da cultura carnavalesca olindense, os bonecos gigantes. Objeto figurativo que Teixeira (2004) aponta como parte das alegorias de clubes e troças carnavalescas, sendo o Homem da Meia-Noite um dos mais tradicionais deles. De acordo com o autor, muitos são produzidos nos fundos dos quintais ou mesmo à beira dos manguezais ou na periferia das vilas populares.

Que Olinda é um lugar influente, com suas porções culturais singulares, isso é incontestável. Cidade empoderada por um leque substancial de representações emblemáticas que garantem seu reconhecimento, o município é local de diversidade, identidades, memórias. Seus grupos sociais são um detalhe à parte. Sejam aqueles que transitam por ela, que tenham nascido ou, em algum momento, que tenham vivido em seus limites. Aqui desejamos identificar como foram representados os agentes que fazem dessa cidade algo tão especial. Identificar os arquétipos, modos de ser dos moradores olindenses, na perspectiva dos nossos quadrinistas.

À primeira vista, percebemos que Olinda é constituída por pessoas pertencentes a diversas classes sociais, não há dúvida. Em sua maioria, gente feliz, sorridente, ativa, consciente do seu entorno. Alguns com o privilégio de poder buscar seu rebento na escola, outros com a distinção de ter um filho prestativo e responsável. Mas entendemos que para os quadrinistas, Olinda é basicamente desprovida de gente que passa por necessidades. Para eles, a pobreza é quase nula na cidade.

Analisando as HQs, percebemos que as personagens se deslocam de um lugar para o outro, de carro particular, táxi ou ônibus escolar, isso quando a história se passa no tempo presente. É perceptível que, em todos os casos, as personagens estão regularmente bem vestidas, engomadas, nutridas, conectadas com os conteúdos que circulam na internet. Apenas um dos quadrinhos mostra o personagem com um problema ligado a questões econômicas e financeiras, que vêm a dificultar sua entrada no cinema. Ademais, quando as pessoas não estão em seu ofício, estão em algum momento de lazer, sobretudo passeios.

Se não há escassez para o povo, a violência em função dessa condição tampouco; pequenos furtos, assassinatos, os quadrinhos investigados não abordam esses assuntos. Na HQ “O Garoto que Sonhava em ser Artista” (Imagem 87), aparentemente temos uma criança pobre, mas não sabemos mais nada de sua vida cotidiana, além do seu empenho artístico e angústia advinda da ânsia em ser famoso. Nada de camisas e bermudas rasgadas ou sujeira no corpo, pelo contrário, estava até de sandálias.

Imagem 87: HQ O Garoto que Sonhava em ser Artista, página 3.



Fonte: A01 (2017).

Percebemos que muitos desses personagens são de caráter ficcional. Entretanto é possível encontrar outros de natureza adversa. São anônimos extraídos da concretude ou até mesmo pessoas públicas, de referência histórica, política. Não podemos esperar que, em três oficinas, quadrinistas entusiastas, tenham dado conta de representar, em sua totalidade, a diversidade cultural olindense. Mas

encontramos elementos simbólicos que consideramos significativos em muitas delas.

A exemplo dos personagens anônimos da Cidade de Olinda, temos a presença da “Vovó Maravilha”, uma das diversas moradoras do Sítio Histórico de Olinda que, há anos, desfila fantasiada de Mulher Maravilha durante o Carnaval olindense. Observemos as imagens 88 e 99:

Imagem 88: Vovó Maravilha.



Fonte: COUTINHO (2013).

Imagem 89: Detalhe da HQ Vovó Maravilha.



Fonte: A19 (2017).

Na HQ da “Vovó”, o quadrinista fala sobre os problemas urbanos que ela enfrenta como moradora do Sítio Histórico de Olinda. Alagamentos, esgotos expostos, falta de manutenção e ruas esburacadas. Mesmo assim, o artista a representa como alguém otimista, apontando diversos outros pontos positivos da região. Um deles é o Carnaval, representado como uma das grandes atrações da cidade, que movimenta centenas de foliões.

Outros atrativos culturais da região são referenciados na HQ. Seu enredo insere a protagonista em um cotidiano agradável e marcado por serestas, encontros de amigos, uma cidade com locais pacíficos, sem criminosos. Olinda é um lugar bom para se viver. A satisfação da Vovó Maravilha é tamanha, que, mesmo diante dos problemas urbanos, ela não encontra motivos para morar em outro local.

Os personagens baseados em pessoas públicas foram representados diversas vezes. Nem os afeiçoados ao âmbito científico foram esquecidos. Até mesmo o peregrino cientista inglês Charles Darwin pode ser encontrado nas páginas das HQs. Sua narrativa foi construída com base nos textos de Freyre (2007), sobre os estrangeiros que visitaram Olinda no passado. Em Freyre (2007), ele aponta que, além da presença de Darwin, havia um conjunto desses intelectuais que estiveram na cidade.

Com exceção do pai do evolucionismo, todos os outros ficaram satisfeitos com a estadia em Olinda, como mostra, citaram ou homenagearam a cidade em suas obras. Mas nosso grupo de quadrinistas se apegou justamente ao visitante que saiu amargurado da antiga capital pernambucana. Na HQ, assim como narra Freyre (2007), Darwin é impedido de visitar algumas áreas particulares do seu interesse em Olinda. E mesmo tendo inicialmente simpatizado com a região, voltou ao lar para um dia escrever em suas memórias: “um país de escravidão e, por conseguinte, de degradação moral”.

No final da narrativa, os autores da HQ ainda tentam realizar um fechamento com uma frase positiva. Mas, em nosso entendimento, na perspectiva dos quadrinistas, Olinda, embora seja um lugar belo e de riqueza cultural, é também habitada por pessoas antipáticas, que não tratam seus visitantes cordialmente.

Olinda ainda foi palco de perseverança e novas descobertas astronômicas. A HQ “O Céu de Olinda” representa o momento da convocação de Emmanuel Liais por D. Pedro II, para estudos astronômicos no Brasil. Seus constantes deslocamentos para novas investigações em regiões diferentes do país o levam à antiga capital pernambucana. Lá descobre um corpo celeste homônimo que recebeu a alcunha de Cometa Olinda. Em nosso entendimento, o Sítio Histórico de Olinda também é local de produção científica.

Uma sequência de outras personalidades históricas, ligadas às classes dominantes, foram representadas nas HQs em dois acontecimentos emblemáticos da história de Pernambuco, a Invasão Holandesa e a Guerra dos Mascates. São militares, políticos e latifundiários que protagonizaram narrativas como homens movediços, estimulados pelo jogo do poder. Entre atitudes inseguras e práticas conservadoras, essas personalidades estabelecem relações sociais de exploração, em que seus interesses prevalecem em detrimento dos demais.

Entre as personalidades, podemos destacar João Fernandes Vieira e Félix Machado. O primeiro é representado como homem que preza pelas tradições religiosas, que estabeleceu aliança com pessoas poderosas como Matias de Albuquerque e que exerceu cargo de magistratura ao atuar como Escabino de Olinda, e depois Maurícia. Em paralelo, é representado como uma pessoa movida por interesses próprios, apoiando, em determinado momento, os holandeses e outro com estreitas relações com os portugueses.

Imagem 90: HQ João Fernandes Vieira, página 2.



Fonte: Equipe João Fernandes Vieira (2015).

Imagem 91: HQ João Fernandes Vieira, página 3.



Fonte: Equipe João Fernandes Vieira (2015).

Já na HQ “Governador Félix Machado: Uma História da Guerra dos Mascates”, o protagonista é representado como um apaziguador do referido evento. Nela ele se vê no fogo cruzado entre os interesses dos olindenses e dos mercadores recifenses. A narrativa é finalizada com a assinatura de um decreto que transfere a administração pernambucana semestralmente entre Olinda e Recife, como uma estratégia inserta e duvidosa para anular o conflito entre as regiões.

No que tange às narrativas que fazem menção a personalidades políticas, percebemos o quanto nossos quadrinistas os vêm com descrédito. A exemplo disso

temos a HQ “O Fortim do Queijo”, que mostra Matias de Albuquerque como um líder atrapalhado e desrespeitado por seus pares; e a HQ “Salvando o Patrimônio”, em que há um desenho de uma moldura com o símbolo da interrogação e uma etiqueta com o nome Renildo C., nitidamente, Calheiros (Imagem 92), em alusão ao descaso do prefeito em sua gestão.

Imagem 92: Detalhe da HQ Salvando o Patrimônio.



Fonte: Equipe Salvando o Patrimônio (2016).

Mas, se políticos foram representados de maneira negativa, os artistas foram praticamente exaltados nas HQs. A História do pintor Di Faria, por exemplo, mostra o referido como um exímio trabalhador. Seu enredo tem uma dinâmica associada ao cotidiano e fala sobre sua trajetória, sempre em progresso. Na história, ficam explícitos seus referenciais artísticos, dificuldades e conquistas até se tornar professor de História das Artes em uma instituição de ensino formal.

O Mesmo perfil de roteiro foi empregado na HQ sobre o artista de Olinda conhecido como: Bajado. O pintor, que, de acordo com os quadrinistas, desde pequeno, teve aptidão para as artes, obtém reconhecimento mundial depois de uma longa jornada, que tem início com seu nascimento, culminando em sua morte. Ambas apresentam uma carga dramática diferenciada em relação às histórias sobre Alceu Valença e Chico Science, que são representados como profissionais já consagrados e dotados de uma produção edificada. Embora contrastantes, nas quatro HQs, os artistas são igualmente entendidos de maneira positiva.

Como podemos observar, os quadrinistas representam referenciais artísticos da cultura olindense. Também demonstram, por meio das linhas e cores, fragmentos da sua diversidade populacional em tempos distintos. Nos enredos, podemos perceber que, mesmo criando algumas situações idealizadas, eles apontam para

fragmentos específicos da riqueza identitária olindense, considerando seus contextos econômicos, políticos e sociais.

O presente tópico demonstrou que nossos quadrinistas representam Olinda como um lugar de diversidade social. Clivagens formadas por práticas humanas, suas crenças, conhecimentos e vestígios, dotados de carga simbólica compartilhada pela comunidade. Ações que tornam possível a reflexão sobre gênero, empoderamento, corrupção, discriminação, ética, estética, identidade, memórias e relações sociais.

3.6 As Referências ao mundo fantástico

Os quadrinistas usaram diversos estilos narrativos para contar histórias de forma criativa. Nesse sentido, as informações históricas foram misturadas a elementos fantásticos para representação do Sítio Histórico de Olinda. Os resultados proporcionaram experiências sensíveis que, do ponto de vista racional, podem parecer absurdas, mas que, na verdade, revelam perspectivas específicas sobre o entendimento da cidade.

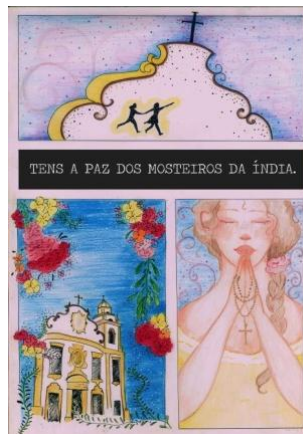
O cantor e compositor Alceu Valença, por exemplo, foi representado como um exímio apaixonado por Olinda. Sua narrativa é composta por trechos extraídos das letras de suas músicas, que, misturadas, ganham novo sentido e se tornam uma declaração de amor à cidade. Na HQ, Olinda ganha aspectos antropomórficos, integrando ao lado do músico um par romântico. Uma metáfora visual que tem na figura do artista a representação do sentimento que a cidade desperta em seus habitantes.

Imagem 93: HQ Alceu de Olinda, página 5.



Fonte: A09; A07 (2017).

Imagem 94: HQ Alceu de Olinda, página 4.



Fonte: A09; A07 (2017).

Na HQ “O Mangubeat”, o espírito de Chico Science sai de dentro do monumento dedicado à sua pessoa para ajudar um garoto a concluir um projeto acadêmico. Um tema “sobrenatural”, que curiosamente foi explorado por vários outros quadrinistas, em suas narrativas. Como exemplo, temos a já citada HQ “Gehena”, que trata sobre exorcismo, e a HQ sobre o Mercado Eufrásio Barbosa, que ficou no lugar da assombrada Fábrica de Doces Amorim.

O tema também foi usado na HQ “Parábola da Peste”, na qual o protagonista principal enfrenta a representação da morte, em um verdadeiro combate entre o bem e o mal. A história narra um micro evento no contexto da Peste de 1685, epidemia que afetou as comunidades nas mediações de Olinda e Recife. Trata-se de outra metáfora visual sobre o combate ao mosquito *Aedes aegypti*.

Olinda seria um local de assombração, mistério e misticismo, onde seres inanimados ganham vida, como na HQ “Entre Museus” e “Não Vi, Não Voga”. Local que movimenta grupos de adolescente em busca de um tesouro secreto, argumento usado pelo quadrinista de “O Segredo de Olinda”. Nesse sentido, temos uma cidade que proporciona relações sociais dualísticas e conflitantes, que estimulam mudanças de comportamento tipicamente épicas, lugar de viver aventuras e que abre espaço para o universo criativo.

Esses exemplos nos mostram que agregar elementos fantásticos às narrativas, além de possibilitar formas criativas de representação do Sítio Histórico de Olinda, permite a simulação de diferentes experiências sensíveis com o patrimônio incompatíveis com a possibilidades de vivências do mundo concreto. Esse tipo de elemento foi analisado com base nas palavras de Pesavento (1995). Com base nas ideias da autora, nossa análise identificou formas de como alguns gostariam de ter vivenciado tais eventos com os bens culturais selecionados ou como eles deveriam ser. Fantasias que, somadas a uma configuração narrativa singular, contribuem para o estímulo do fortalecimento das identidades na região.

3.7 Referências da cultura pop

Observando as nossas produções, percebemos que as narrativas estão abarrotadas de referenciais da cultura olindense, sem dúvida. Mas também identificamos elementos que foram extraídos da cultura pop nas HQs. Detalhes que, de certa forma, já aguardávamos encontrar.

Entendemos que muito dessas referências estão associadas à carga cultural de que cada um de nós nos apropriamos em nosso cotidiano. Elas devem ser consideradas, em nossa investigação, pois ajuda a compreender práticas associadas a novas gerações que vivenciam a chamada “cultura das mídias” (BITTENCOURT, 2011).

Vilela (2010) aponta que ninguém vive isolado do mundo, alheio à sociedade que o cerca. Tais influências denunciam o contexto histórico e social em que as HQs foram produzidas. Nesse sentido, resolvemos evidenciar referências da cultura pop que consideramos significativas. Elementos que foram estimulados por diálogos realizados antes e durante o processo criativo das oficinas.

O propósito era representar Olinda em consonância com o tempo presente. A aderência foi ampla e a origem das fontes ficou a critério dos quadrinistas. Analisando as HQs, percebemos que algumas das referências foram extraídas de produções cinematográficas, séries televisivas, obras literárias, vídeos amadores e mangás. Os resultados mostraram a diversidade de meios de comunicação que estão ao alcance desses grupos e como eles são úteis em seus cotidianos.

Nesse sentido, estilos narrativos empregados em obras hollywoodianas foram utilizadas. Em “Gehena”, história de duas garotas que foram possuídas pelo mesmo Dibuky⁷ em tempos distintos, temos uma referência à franquia cinematográfica “O Último Exorcismo” (2010). Observemos a Imagem número 95. Nela temos o desenho de uma das garotas da HQ, que é disposta com sua coluna inversamente dobrada, assim como nos materiais de divulgação do filme citado, Imagem 96.

Imagem 95: Vinheta da HQ “Gehena”.



Fonte: A20 (2017).

Imagem 96: O Último Exorcismo.



Fonte: Stamm (2010).

⁷Espíritos errantes e inquietos, que habitavam o imaginário judaico da Europa Oriental ainda no século XVIII, e que eram capazes de dominar corpos vivos, modificando suas vozes e comportamento (FALBEL, 2013).

Além das referências visuais, o quadrinista de “Gehena” ainda buscou inspiração para o enredo da história no filme *Possessão* (2012). Esse longa metragem, assim como na HQ, fala de uma garota que compra uma caixa misteriosa e que, logo depois, tem seu corpo possuído por um Dibuky.

A trama da HQ ganha fôlego através de uma conspiração histórica semelhante à proposta por Tezuka (2006) ao desenvolver a série de mangá: *Adolf*. Se, por um lado, o mangaká sugeriu que o Führer teria descendência judaica, por outro, em “Gehena”, fica entendido que os restos mortais do relicário do Museu de Arte Sacra de Olinda são pertencentes à figura de Branca Dias, controversa personagem da história pernambucana. Esse tipo de narrativa é, provavelmente, estimulado pela falta de registros sobre os objetos de investigados.

Na HQ “Parábola da Peste”, a doença transmitida pelo mosquito da dengue foi delineada como uma caveira de túnica lilás (Imagem 97). Certamente uma representação da morte, assim como em composições barrocas europeias (SILVA, 2012). Para tanto, o quadrinista se apropriou de um estilo cartunesco semelhante ao usado por Mauricio de Sousa na composição de personagens da Turma do Penadinho. Observemos a Imagem 65. Nos dois casos citados, embora tenhamos Olinda como local de assombração, percebemos uma pluralidade de referências de origens diversas.

Imagem 97: HQ Parábola da Peste, página 8. **Imagem 98:** Turma do Penadinho.



Fonte: A23 (2017).



Fonte: SOUSA (2016).

O quadrinista de “Parábola da Peste” ainda apresenta uma estreita influência com a linguagem do mangá, ao utilizar sequências narrativas baseadas no que

McCloud (2008) chamou de aspecto a aspecto, além de compor personagens com os típicos olhos grandes e expressivos (LUYTEN, 2005; GRAVETT, 2006). Esse último detalhe junto com a monocromia dos desenhos em “As Escolas de Olinda” (Imagem 68) denunciavam as mesmas intensões de outros desenhistas em construir algo semelhante aos moldes japoneses. Na HQ Boitatá, por exemplo, a referência para uma cena de ação certamente tem origem nas formas empregadas por Masami Kurumada (1986). Tracemos um paralelo entre as imagens 99 e 100.

Imagem 99: HQ A Boitatá.



Fonte: A23 (2017).

Imagem 100: Seiya de Pegasus atingido.



Fonte: KURUMADA (1986).

Imagem 101: As Escolas de Olinda, página 1.



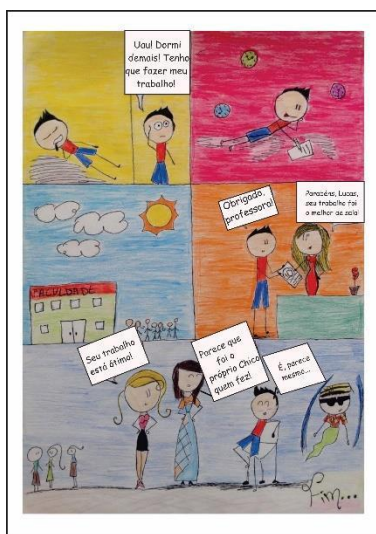
Fonte: Equipe Escolas de Olinda (2016).

Na HQ “O Mangubeat”, deparamo-nos com a história do garoto chamado “Lucas”, que busca informações sobre o movimento cultural pernambucano que deu nome à narrativa. Nela Chico Science, representado como um espectro, ajuda o protagonista a concluir seu trabalho acadêmico. Os traços minimalistas empregados

na HQ são semelhantes ao estilo de Andersen (2016), autora de “Ninguém Vira Adulto de Verdade” (Imagem 103). Andersen ficou famosa no Facebook, provavelmente influenciando uma quantidade significativa de desenhistas dessa geração. Observe que os membros estreitos e os corpos compostos basicamente por figuras geométricas deixam a semelhança entre as duas HQs evidente. Observemos as Imagens 102 e 103.

Imagem 102: HQ O Mangubeat, página 6.

Imagem 103: Ninguém Vira Adulto de Verdade.



Fonte: Equipe Mangubeat (2015).



Fonte: ANDERSEM (2016).

Uma das HQs que nos chamou à atenção foi a que dialogou sobre a Igreja do Monte. Nela há referências a séries animadas protagonizadas por famílias, como os Jetsons e os Flintstones, dos estúdios Hanna Barbera; e os Simpsons, criados pelo cartunista estadunidense Matt Greoning. Na história, presente em nossa coleção, os quadrinistas mostraram uma situação cotidiana envolvendo os membros da família chamada “Xampsons” em uma visitação à referida igreja.

Além do fato de ser protagonizado por um grupo familiar, fica claro que houve um provável trocadilho entre o título da HQ e as séries acima citadas. A própria configuração da família Xampson é correspondente à dos Simpsons, pai, mãe e três filhos, sendo a mais nova entre os irmãos, uma criança, e os outros dois, um casal de pré-adolescentes, sendo o rapaz o mais velho. O que deixa mais evidentes as origens do referencial cultural.

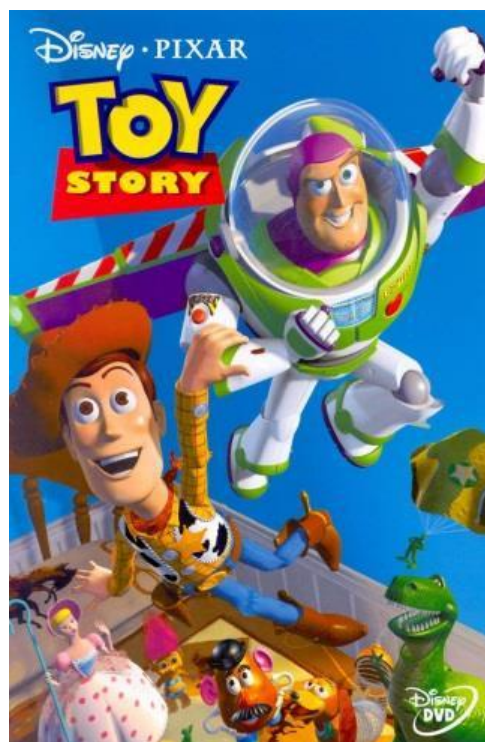
A ideia de dar vida a seres inanimados também foi utilizada entre os nossos quadrinistas, assim como nas animações produzidas pela PIXAR. Destacamos a franquia Toy Story (1995; 1999; 2010), imortalizada por um grupo de brinquedos que enfrentam situações inusitadas na ausência de humanos. Na HQ “Entre Museus”, de maneira semelhante, os protagonistas são os mamulengos e as composições pictóricas. Nela os bonecos conversam com as pinturas dos quadros, exatamente durante a noite, momento em que os museus estão fechados e sem a presença de seres humanos.

Imagem 104: Entre Museus, página 1.



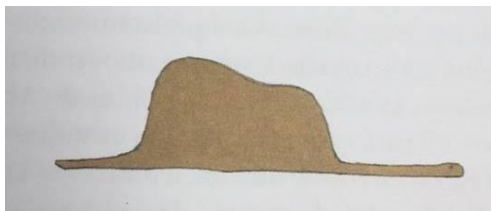
Fonte: Equipe Entre Museus (2016).

Imagem 105: ToyStory.

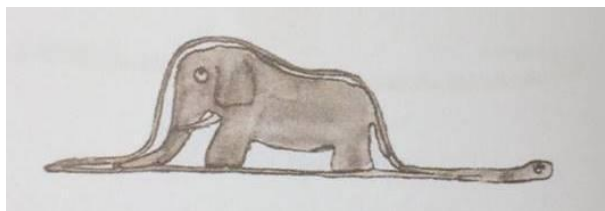


Fonte: LASSETER (1999).

Na HQ, “O Segredo de Olinda”, encontramos referências da obra “O Pequeno Príncipe”. No livro de Saint-Exupéry (2017), o autor ilustra duas páginas com uma cobra que havia engolido um elefante. Os desenhos representam a situação idealizada por um dos personagens da trama. Nela, toda vez que o garoto perguntava a um adulto do que se tratava o desenho da Imagem 106, respondiam: um chapéu. Então, ele realiza o desenho da Imagem 107, ou seja, os raios X da situação, para esclarecer sua ideia àqueles que não a compreendiam.

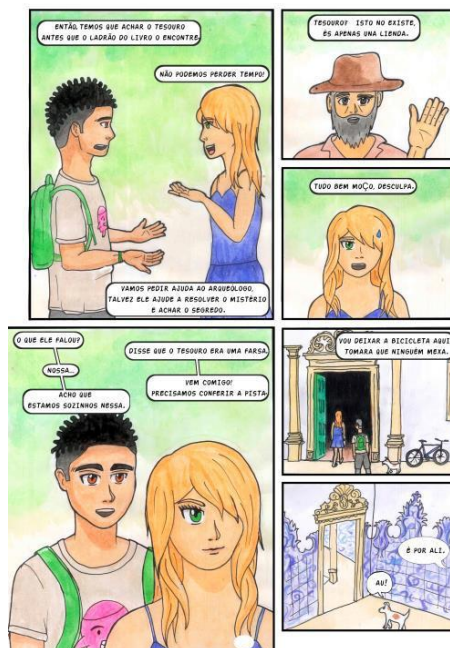
Imagem 106: A cobra que engoliu um elefante.

Fonte: SAINT-EXUPÉRY (2017).

Imagem 107: Raios X da cobra.

Fonte: SAINT-EXUPÉRY (2017).

Um desses desenhos empregados no livro de Saint-Exupéry (2017) pode ser encontrado na HQ, “O Segredo de Olinda”, em um dos personagens da história. Observemos a Imagem 108, para encontrar o detalhe que denuncia um desses dois desenhos.

Imagem 108: O Segredo de Olinda.

Fonte: A12 (2017).

O chapéu do senhor de barba, na segunda vinheta da esquerda para direita, é uma verdadeira referência à obra de Saint-Exupéry (2017). Nosso quadrinista transforma a cobra que engoliu o elefante naquilo que os adultos enxergavam ao observar o desenho na obra do “Pequeno Príncipe”.

Essa sutileza se desdobra quando o quadrinista faz outras tantas referências, todas elas associadas a filmes hollywoodianos. A moça de vestido branco aprisionada em um quadro, extraída de “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”

(2004); a atmosfera subterrânea e o clima de aventura, extraídos de filmes como “Os Gonnies” (1985); e a franquia Indiana Jones (1981; 1984; 1989; 2008), mostram a riqueza cultural do quadrinista evidenciada na HQ.

Sequências que foram feitas com base em fontes extraídas de plataformas de compartilhamento de vídeos e fontes viralizadas em redes sociais também foram referenciadas nas HQs. Vídeos do YouTube como “Meu óculos! Ninguém sai” (110), “Eita Giovana ‘Ô forninho caiu” (109) e o “Já acabou Jéssica” (111) podem ser identificadas nas narrativas “Fortim do Queijo” e “Entre Museus”.

Imagem 109: Eita Giovana Ô forninho caiu.



Fonte: Risos AND Gargalhadas (2014).

Imagem 110: Meu óculos! Ninguém sai.



Fonte: Sampaio (2014).

Imagem 111: “Já acabou Jéssica”.



Fonte: Cubo HD (2015).

Na imagem número 112, percebemos o trocadilho nos dizeres do segundo balão na primeira vinheta, com o vídeo: “Meu óculos! Ninguém sai”, substituído por “Minha luneta ninguém sai”. O mesmo fato ocorre em “Mas, senhor, ele está des-mai-a-do!”, que, no vídeo, originalmente é “Juliana está des-mai-a-da”. Na imagem seguinte (113), temos uma referência ao vídeo “Já acabou Jéssica” e o texto

publicado pela Revista Veja sobre Marcela Temer, que a chamou de “bela, recatada e do lar”, inspirando imagens em diversas redes sociais.

Imagem 112: O Fortim do Queijo, página 4.

Imagem 113: Entre Museus, página 3.



Fonte: Equipe Forte do Queijo (2015).



Fonte: Equipe Entre Museus (2016).

Na HQ, “Igreja do Monte”, há uma referência ao vídeo “Eita Giovana “Ô forinho caiu”. Ela ocorre na segunda vinheta da imagem 114 ao lermos “Mãe, o forinho caiu! A Giovana se pendurou e o forinho caiu”. Observemos:

Imagem 114: HQ “Os Xampsons, página 1.



Fonte: Equipe Xampsons (2016).

Consideramos significativas as referências da cultura pop inseridas nas HQs. Acreditamos que elas não constituem um estímulo para descaracterização do patrimônio local, mas sim uma via de enriquecimento cultural que possibilitou o desenvolvimento de maneiras criativas e diversificadas para representação do Sítio Histórico de Olinda. Por meio delas, é possível perceber os tipos de produtos consumidos por esses agrupamentos, suas aplicabilidades, além de denunciar a compatibilidade das formas de desenhar dos bens culturais da região dentro do contexto social vivenciado pelos quadrinistas, associados aos objetos do mundo contemporâneo.

3.8 Epílogo

O presente capítulo teve o propósito de aplicar o conceito de representação de acordo com a perspectiva de Chartier (1991) e Pesavento (1995), na análise das HQs produzidas durante as oficinas de Educação Patrimonial. O conceito de representações, entendido como as imagens mentais socialmente compartilhadas por uma determinada comunidade de sentidos, serviu-nos de alicerce para interpretar os desenhos acerca do Sítio Histórico de Olinda produzidos em três diferentes eventos realizados em instituições de educação formal distintas.

Curiosamente, mediante os estilos empregados, nossos quadrinistas acabaram representando, em suas narrativas, elementos simbólicos compartilhados regularmente pela comunidade. São monumentos, referenciais artísticos, personalidades históricas e edificações que estão associados à cidade de Olinda ou aos olindenses. O êxito ocorreu à medida em que conseguiram preservar as características essenciais do patrimônio, possibilitando de forma fluida, o reconhecimento imediato por aqueles que são dotados de um conhecimento prévio acerca dos objetos em questão.

Dessa forma, o capítulo trouxe à luz as maneiras como os quadrinistas enxergam o Sítio Histórico de Olinda, permitindo-nos acessar, referências agregadas, estilos narrativos e composição dos temas empregados. Categorias inspiradas em elementos da cultura nacional e estrangeira, que, mesmo juntas, não suprimiram a representação de símbolos ou mesmo a descaracterização do Patrimônio Histórico Cultural da região. Pelo contrário, permitiu registrar formas criativas de produção de HQs no tempo presente, configurando maneiras de

representação do Sítio Histórico de Olinda na perspectiva de quadrinistas do início do século XXI.

No mais, entendemos que esses quadrinistas reconheceram valores simbólicos em torno dos bens culturais olindenses, para além da materialidade de objetos antigos. Assim, foi perceptível, no conjunto de narrativas, a noção de diversidade que permeou entre os grupos ao associarem às diferentes clivagens sociais e finalidades distintas o patrimônio local. Histórias que atribuíram à população, além dos órgãos competentes instituídos, a responsabilidade da preservação desses objetos. O reconhecimento desses elementos símbolos faz cumprir, nesse tipo de produção narrativa, a função de estreitar as relações entre quadrinistas e bens culturais da região. Tornando a ação educativa válida como estratégia didática para a apropriação de conhecimentos históricos e o estabelecimento de diálogos sobre práticas de fruição do Patrimônio Histórico Cultural.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira consideração que deve ser cogitada, em elaboração de uma oficina de HQs, é que esse tipo de trabalho não pode soar como uma brincadeira qualquer ou um mero passatempo. Fazer HQs é algo sério, basta analisar os números que esse tipo de mercado movimenta no globo. Sua produção demanda uma diversificada mão de obra, que, cada vez mais, vem se qualificando para apresentar resultados inovadores e atrativos ao seu público.

Uma ação educativa dessa categoria deve, então, espelhar-se na complexa trama que é a produção das HQs. Seu processo criativo requer dedicação e vontade de impressionar, sagacidade e capacidade de improviso. A ausência do capricho nesse tipo de produção em sala de aula pode conduzir a ação educativa ao fracasso. Para tanto, é preciso revisar e corrigir os resultados para garantir a clareza das narrativas e a fundamentação das informações. Nesse sentido, deixa-se claro o quanto se torna substancial conhecer a linguagem das HQs.

No desdobramento dos séculos, esse tipo de arte sequencial agregou uma quantidade de recursos comunicativos que passaram a deixar cada vez mais complexas as HQs. Seu crescimento passou a chamar a atenção de intelectuais que procuraram garantir seu reconhecimento pedagógico e artístico em âmbito acadêmico. Muitos perceberam nelas uma riqueza cultural que pode variar de acordo com o tempo e o espaço. Afinal, ler, interpretar e produzir HQs demanda relativo esforço, paciência e criatividade.

A tradição de produzir narrativas através de uma sequência de imagens adquiriu particularidades em diversas regiões do globo. É só olhar para a gigantesca indústria de mangá no Japão, composta por seus símbolos comunicativos que são diferentes dos símbolos presentes nas HQs estadunidenses. Mesmo no Brasil, onde nossas publicações sofrem com a concorrência desleal dos materiais importados, temos títulos expressivos de HQs, com singularidades que não podem ser encontradas em parte alguma do mundo.

Encontramos, nessas particularidades das publicações nacionais, um pretexto para estimular a produção de HQs em sala de aula. Entendemos que o uso de elementos culturais regionais nesse tipo de ação educativa pode auxiliar os quadrinistas a se apropriarem dos conhecimentos usados por eles durante o

processo criativo. Algo que pode ser realizado de maneira harmônica, articulando-se com criatividade. Não há garantias de que todas as tentativas de realizar oficinas de HQs possam ser prazerosas. Os insucessos são naturais e as possibilidades de revisitar as produções devem ser constantemente exploradas.

Nesse sentido, o desenvolvimento de HQs em sala de aula não pode ficar restrito a uma única experiência. Esse tipo de ação educativa deve ser repetida diversas vezes para corrigir e atestar operações metodológicas. O agrupamento de experiências certamente conduzirá ao refinamento da prática, que, em muitos casos, podem apresentar desdobramentos agradáveis. O uso de orientações pedagógicas pode facilitar os trabalhos, norteando objetivos e estimulando novas buscas.

Acreditamos que as orientações de Bender (2014), Horta (1999) e Pacheco (2008; 2012) dialoguem com esse tipo de oficina. Além de estimularem a aplicação de uma ação educativa que venha a solucionar um problema do mundo real, elas apontam para necessidade da criação de um produto final em sua consolidação. Objeto que deve ser divulgado e que beneficie a comunidade local.

Nossas experiências tiveram resultados satisfatórios, mesmo no início, quando não tínhamos completo domínio acerca das orientações propostas por Eisner (2010) e McCloud (2008). Mas entendemos que é necessário diluir as obrigações para conclusão do produto final. Nesse sentido, há mais um pretexto para que os quadrinistas recorram às pesquisas. Se elas são fundamentais para a apropriação dos conhecimentos históricos, que vão dar sentido às narrativas, também são essenciais para editoração das HQs.

Por meio da análise das representações (CHARTIER, 1991; PESAVENTO, 1995), realizamos as leituras dos exemplares da nossa coleção. Foi a partir delas que identificamos uma série de elementos culturais compartilhados regularmente pela comunidade em suas páginas. De monumentos a manifestações artísticas, de crenças a edificações em pedra e cal, nossos quadrinistas criaram narrativas de maneira criativa, sem descaracterizar o patrimônio da região.

O sucesso das ações educativas pode ser atestado na medida em que os quadrinistas conseguiram com êxito representar os detalhes referentes aos bens culturais olindenses, garantindo o reconhecimento desses objetos pelos leitores. Mesmo as HQs que optaram por agregar elementos da cultura pop em suas narrativas, não descaracterizaram o patrimônio da região. Pelo contrário, apresentaram formas dinâmicas de representação do Sítio Histórico de Olinda,

mostrando que os temas relacionados à cultura regional podem ser explorados das mais diversas maneiras. Além disso, mostra que há um terreno fértil, ávido por ser desbravado, que pode gerar bons resultados para aqueles que investigam a história e para aqueles que buscam uma leitura agradável como forma de entretenimento.

Por fim, acreditamos que a produção de HQs em sala de aula abre precedentes para o desenvolvimento de novos projetos que estabeleçam conexão com o universo *geek* e que garantam a apropriação de conhecimentos históricos. Tudo vai depender da criatividade e da competência dos envolvidos. Ações educativas que procurem desenvolver jogos, séries, animações, filmes que usem como eixo temático os bens culturais de uma determinada região. Dinâmicas que possibilitam uma perspectiva diferenciada no ensino dos conhecimentos históricos a partir de atividades práticas e do desenvolvimento de produtos finais tangíveis.

REFERÊNCIAS

- AGOSTINI, A. **As aventuras do Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros (1869-1883)**. Brasília, DF: Conselho Editorial, 2013.
- AMIR. **O Paraíso de Zahra**. São Paulo: Leya, 2011.
- ANDERSEN, S. **Ninguém vira adulto de verdade**. São Paulo: Seguinte, 2016.
- ARAÚJO, M. **As Aventuras coloniais de Mineirão & Zé Bonfim**. São Paulo: Sesi-SP, 2016.
- ASANO, I. **Solanin 2**. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2011.
- ASANO, I. **Solanin 1**. Porto Alegre: L&PM POCKET, 2011.
- ASSIS, M.; VILACHÃN, F. **O Enfermeiro**. São Paulo: Escala Educacional, 2006.
- AZEVEDO, A.; ANTONELLI, R. **A Polêmica e outras histórias**. São Paulo: Escala Educacional, 2010.
- BALAIÓ, A. **Malassombro volume 1: Assovios da mata**. Recife: O Recife Assombrado, 2016.
- BALAIÓ, A. **A Rasteira da perna cabeluda**. Recife: Bagaço, 2015.
- BARBOSA, A. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- BARRETO, L.; ANTONELLI, R. **O Triste fim de Policarpo Quaresma**. São Paulo: Escala Educacional, 2008.
- BARRETO, J.; LIRA, F. **Pesquisa histórica como aporte metodológico na atualização da legislação de proteção Federal do Sítio Histórico de Olinda – PE**. Olinda: CECI, 2009.
- BELTRÃO, R. **Estranhos mistérios d'o Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2007.
- _____. **Histórias medonhas d'o Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2014.
- _____. **Malassombroamentos: os arquivos secretos d'O Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2010.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BITTENCOURT, C. **Ensino de história**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2011.

BITTENCOURT, C. **O Saber histórico na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

BLOCH, M. **Apologia da história, ou, o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BOURDOUKAN, G. **A Incrível e fascinante história do capitão Mouro**. São Paulo: Casa Amarela, 2001.

BRASIL. **Pererê do Brasil**. Recife: Caixa Cultural, 2016.

BURKE, P. **A Escola dos annales**. São Paulo: UNESP, 1997.

BURKE, P. **A Escrita da história**. São Paulo: UNESP, 1992.

BURKE, P. **O Que é história cultural?** Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CABRAL, P. C. **Xambioá: guerrilha do Araguaia**. Rio de Janeiro: Record, 1993.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPOS, R. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Venetta, 2015.

CEDRAZ, A. **A Turma do xaxado**. Fortaleza: Imeph, 2010.

CERTEAU, M. **A Escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense, 2015.

CHAGAS, M. **Educação, museu e patrimônio**: tensão, devoração e adjetivação. Brasília, DF: IPHAN, 2006.

CIRNE, M. **A Explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

CLAMP. **Guerreiras mágicas de Rayearth**. São Paulo: JBC, 1994.

COLIN, F. **Caraíba**. Rio de Janeiro: Desiderata, 2007.

COLIN, F. **O Curupira**. Rio de Janeiro: Pixel, 2006.

CRUMB, R. **Genesis**. São Paulo: Conrad, 2009.

DELGADO, L. A. N.; FERREIRA, M. M. **História do tempo presente**. Rio de Janeiro: FGV, 2014.

DIEHL, A. A. **Cultura historiográfica: memória, identidade e representação**. Bauru: EDUSC, 2002.

DOMINGUES, J. E. **Análise da imagem “Engenho de Itamaracá”, de Frans Post**
Disponível em:

<https://ensinarhistoriajoelza.com.br/para_colorir_engenho_frans_post/>. Acesso em: 28 jun. 2018.

EASTMAN, K.; LAIRD, P. A. **As Tartarugas ninjas**. São Paulo: Parma, 1990.

ECO, U. **História da beleza**. Rio de Janeiro: Record, 2015.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EITA GIOVANA “Ô MÃE O FORNINHO CAIU”. Risos AND Gargalhadas.
Youtube. 23 out. 2014. 0min49s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=Fx-XF4b_Hck>. Acesso em: 10 out. 2018.

ENOUT, D. J. E. **A Regra de São Bento**. Rio de Janeiro: Subiaco, 2012.

ESTARQUE, T. **Em Olinda, foliões reforçam necessidade de combate ao Aedes**. 2016. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/pernambuco/Carnaval/2016/noticia/2016/02/em-olinda-folioses-reforcam-necessidade-de-combate-ao-aedes.html>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

FONSECA, M. C. Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU, R.; CHAGAS, M. (Org.). **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. cap. 4, p. 56-76.

FREYRE, G. **Algumas assombrações do Recife velho**. Recife: Global, 2017.

REYRE, G. **Assombrações do Recife velho: algumas notas históricas e outras tantas folclóricas em torno do sobrenatural no passado recifense**. São Paulo: Global, 2008.

FREYRE, G. **2º guia prático, histórico e sentimental de cidade brasileira**. São Paulo: Global, 2007.

FUNARI, P. P.; PELEGRINI S. C. A. **Patrimônio histórico e cultural**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

GÊ, L. **Av. Paulista**. São Paulo: Cia das Letras, 2012.

GODOOY, M.; GUEDES, R. **Papa-capim: noite branca**. Barueri: Panini, 2016.

GOFF, J. L. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 2013.

GOMBRICH, E. H. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A História da arte**. Rio Janeiro: LTC, 2012.

GRAVETT, P. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GTEP. **Plano municipal de educação patrimonial**. Olinda: Prefeitura Municipal de Olinda, 2013.

GUSMAN, S. **Universo HQ entrevista: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto**. São Paulo: Nemo, 2015.

HANAWA, K. **Na prisão**. São Paulo: Conrad, 2005.

HEMETERIO. **Chibata! João Cândido e a revolta que abalou o Brasil**. São Paulo: Conrad, 2009.

HOBBSAWM, E. **Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. Brasília, DF: IPHAN; Museu Imperial, 1999.

IBGE. **Brasil, Pernambuco, Olinda**. Disponível em:
<<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pe/olinda/panorama>>. Acesso em: 27 jan. 2018.

IGREJA de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes: história. 2017.
Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Igreja_de_Nossa_Senhora_dos_Prazeres_dos_Montes_Guararapes&oldid=49077362>. Acesso em: 19 jun. 2017.

IPHAN. **Educação patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasil, 2014.

_____. **Educação patrimonial: manual de aplicação: programa mais educação**.

Brasília, DF: Ceduc, 2013.

JÁ ACABOU JÉSSICA? VÍDEO COMPLETO. Cubo HD. **Youtube**. 16 nov. 2015. 0min39s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T0Wz8zP220U>>. Acesso em: 22 jun. 2018.

JAF, I. **Dom Casmurro**. São Paulo: Ática, 2012.
_____. **O Guarani**. São Paulo: Ática, 2013.

JOÃO Fernandes Vieira: biografia 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jo%C3%A3o_Fernandes_Vieira&oldid=52447123>. Acesso em: 24 jun. 2018.

KARNAL, L. **História na sala de aula**: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2012.

KAUFMAN, T. et al. **Presença judaica em Pernambuco**: segunda comunidade. Recife: Arquivo histórico judaico de Pernambuco, 2006.

LAILSON. **O que vier eu traço**: charges publicaras no Diário de Pernambuco de 1977 a 1980. Recife: Comunicarte, 1981.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, A. K. V. **Lampião... era o cavalo do tempo atrás da besta da vida**. São Paulo: Hedra, 1999.

LINHARES, J. **Marcela Temer**: bela, recatada e “do lar”. 2016. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/brasil/marcela-temer-bela-recatada-e-do-lar/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

LUYTEN, S. B. **Cultura pop japonesa**: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005.

MAGALHÃES, H. **O Que é fanzine?**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MASAMUNE, S. **The Ghost in the shell**. São Paulo: JBC, 2016.

MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MELO, A. **História do Recife sobre duas rodas**: arquitetura, urbanismo e paisagismo. 2014. Disponível em: <<http://estudantearquiteturarecifehistoria.blogspot.com/2014/12/bairro-do-recife-ou-recife-antigo.html>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

MEU ÓCULOS! NINGUÉM SAI. Arthur Sampaio. **Youtube**. 14 set. 2014. 0min42s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MLyS0qwfXTo>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

MILLAR, M. **Kick Ass**: quebrando tudo. Barueri: Panini, 2010.

MIRÓ. RAMOS, S. **Miró até agora**. Recife: Cepe, 2016.

MOON, F. **Dois irmãos**. São Paulo: Cia das Letras, 2015.

MOORE, A.; LLOYD, D. **V de vingança**. Barueri: Panini, 2012.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

MÜLLER, C. **Kiki de Montparnasse**. Rio de Janeiro: Record, 2010.

MUTARELLI, L. **Diomedes**: a trilogia do acidente. São Paulo: Cia das Letras, 2012.

NASCIMENTO, M. H. Caranguejo da Rua da Aurora lembra Chico Science / Recife. 2012. Disponível em: <<http://mariahelenareporter.blogspot.com/2012/04/caranguejo-da-rua-da-aurora-lembra.html>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

OLIVEIRA, L. L. **Cultura é patrimônio**: um guia. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008.

OLIVEIRA, P. S. **1817**: amor e revolução. Recife: Cepe, 2017.

O'MALLEY, B. L. **Scott Pilgrim contra o mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

PACHECO, R. de A. **Ensinar aprendendo**: a práxis pedagógica do ensino por projetos no ensino fundamental. Percursos, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 19-40, jul./dez. 2007.

_____. **O Museu na sala de aula**: propostas para o planejamento de visita aos museus. Florianópolis, 2012.

PAIVA, F. S. **Histórias em quadrinhos na educação: memórias, resultados e dados.** Recife: UFPE, 2016.

PANOFSKY, E. **Significado nas artes visuais.** São Paulo: Perspectiva, 2017.

PELEGRINI, S. C. A.; FUNARI, P. P. **O Que é patrimônio cultural imaterial.** São Paulo: Brasiliense, 2013.

PEREIRA, A. C. C.; ALCÂNTARA, C. S. **História em quadrinhos: interdisciplinaridade e educação.** São Paulo: Reflexão, 2016.

PESAVENTO, S. J. **História & história cultural.** Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

PINTO, E.; FREYRE, G. **Casa Grande & Senzala em quadrinhos.** São Paulo: Global, 2005.

POULOT, D. **Uma História do patrimônio no ocidente.** São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

QUINTANILHA, M. **O Ateneu.** São Paulo: Ática, 2012.

RAMOS, G. **Vidas secas.** Rio de Janeiro: Galera, 2017.

RAMOS, P. **A Leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2016.

RUAS, T.; COLIN, F. **A Guerra dos farrapos.** Rio grande do Sul: L&PM Quadrinhos, 1985.

SAINT-EXUPÉRY, A. **O Pequeno Príncipe.** Porto Alegre: L&PM, 2017.

SANTOS NETO, E. dos.; SILVA, M. R. P. da. **História em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo : Criativo, 2015. v. 2.

SANTOS NETO, E. dos.; SILVA, M. R. P. da. **História em quadrinhos e práticas educativas: o trabalho com universo ficcionais e fanzines.** São Paulo: Criativo, 2013. v. 1.

SATRAPI, M. **Persépolis.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. **As Barbas do imperador.** São Paulo: Cia das Letras, 2013.

SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. **D. João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil**

(1808-1821). São Paulo: Cia das Letras, 2007.

SEASONS, S. **Helena**: adaptação da obra de Machado de Assis. São Paulo: New POP, 2014.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO DE OLINDA. **Bajado**: um artista de Olinda é o tema da cenografia do Carnaval 2014. Disponível em: <<https://Carnaval.olinda.pe.gov.br/noticias/bajado-um-artista-de-olinda-e-o-tema-da-cenografia-do-Carnaval-2014>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

SELVA, G. **Didática e prática de ensino de história**: experiências, reflexões e aprendizados. Campinas: Papyrus, 2012.

SERIACOPI, R. **Noite na taverna**. São Paulo: Ática, 2011.

SHIKO. **Piteco**: ingá. Barueri: Panini, 2015.

SHIKO. **O Quinze**. São Paulo: Ática, 2012.

SIDNEY, G. **Universo HQ entrevista**: grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto. São Paulo: Nemo, 2015.

SILL, S. **Cordel Comix**: humor em quadrinhos. Caruaru: Governo do Estado de Pernambuco, 2009.

_____. **Formiga no Carnaval da vida**: HQ biográfica: maestro Ademir Araújo. Caruaru: Governo do Estado de Pernambuco, 2014.

_____. **Vitalino**: o menino que virou mestre: bigrafia em quadrinhos. Caruaru:

Prefeitura da cidade do Recife, 2011.

SILVA, J. F. C. **Tô Miró**: histórias de Miró da Muribeca pelas mãos de Ayode França, Christiano Mascaro, Flavão, Shiko e Raoni Assis. Olinda: A casa do cachorro Pret, 2016.

SOLLITO, A. **Piteco - Ingá | Crítica**: Shiko cria uma mitologia para o personagem que mistura história e folclore. 2013. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/criticas/piteco-inga-critica>>. Acesso em: 31 dez. 2017.

SOUZA, S. **Moacy Cirne**: paixão e sedução pelos quadrinhos. Natal: Sebo Vermelho, 2014.

SPACCA. **Debret em:** viagem histórica e quadrinhesca ao Brasil. São Paulo: Cia das Letras, 2006.

_____. **Jubiabá de Jorge Amado.** São Paulo: Cia das Letras, 2009.

_____. **Santô e os pais da aviação.** São Paulo: Cia das Letras, 2005.

SPIEGELMAN, A. **Maus:** a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SRBEK, W.; COLIN, F. **Estórias gerais.** São Paulo: Nemo, 2012.

_____. **Fantasmagoriana & outros contos sombrios.** São Paulo: Nemo, 2013.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez, 2011.

THOMPSON, C. **Habibi.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012.

TORAL, A. **Os Brasileiros.** São Paulo: Conrad, 2009.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Muito além dos quadrinhos:** análise e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009.

_____. **Quadrinhos na educação:** da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2015.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. **A Linguagem dos quadrinhos.** São Paulo: Criativo, 2015.

“VOVÓ Maravilha” ganha admiração dos “netinhos” heróis em Olinda. 2013.

Disponível em:

<<http://g1.globo.com/pernambuco/Carnaval/2013/noticia/2013/02/vovo-maravilha-ganha-admiracao-dos-netinhos-herois-em-olinda.html>>. Acesso em: 28 dez. 2018.

ZIRALDO. **O Menino Maluquinho.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2005.

_____. **Pererê.** São Paulo: Cruzeiro, 1960. v. 1.

APÊNDICE A

Tabela 1 – Categorização das HQs 2015.

Título da HQ	Elementos da cultura material (imóveis).	Elementos da Cultura Material (móveis).	Elementos da cultura imaterial (saberes).	Elementos da cultura imaterial (pers.).	Elementos da Cultura Pop.	Marco Temporal	Sinopse	Desfecho do enredo.
O Maguebeat	-Monumento Chico Science. -Monumento Carne da Minha Perna.	- Sem registro.	- Os símbolos do Maguebeat - Manifesto Caranguejos com Cérebros. - Show Loustal e Lamento Negro.	- Chico Science - Fred 04 - Renato L. - Elder Aragão	- HQ Ninguém Vira Adulto de Verdade(2016)	Tempo presente.	Um garoto precisa realizar uma investigação acadêmica sobre o Maguebeat e recebe a ajuda do espírito de Chico Science para resolver seus problemas.	O trabalho é concluído com sucesso e todos os personagens ficam felizes no final.
Bajado	- Cine Olinda.	- Detalhe da pintura: Homem da Meia Noite (Bajado).	- Estilo artístico de Bajado.	- Bajado	- Elementos da estética mangá: rostos afilados e olhos expressivo.	Início do século XX.	- Narrativa biográfica sobre as dificuldades e conquistas de Bajado em sua vida profissional.	O artista tem seu talento reconhecido antes de seu falecimento em 1984.
Homem da Meia Noite	- Casario policromático	- O boneco gigante (Calunga),	- A prática de sair às ruas durante o Carnaval,	-Benedito Barbaça -Luciano	- Sem registro.	2015.	Dois amigos conversando sobre o Homem da Meia-Noite, onde um esclarece	A figura do Homem da Meia Noite se mostra influente no final

			carregando um boneco gigante num determinado percurso.	Anacleto. - Cidinho. - Pedro Garrido.			para o outro, um pouco da história por trás do Calunga.	do diálogo.
Di Farias.	- Mosteiro de São Bento. - Paisagem do Sítio Histórico de Olinda.	- Sem registro.	- A prática de pintar quadros.	- Di Farias. - Pessoas anônimas.	- Sem registro.	Aparentemente, final segunda metade do século XX e início do século XXI.	- Narrativa biográfica sobre o desenvolvimento profissional do artista e sua consolidação como professor de História das Artes no SENAC.	- Tem seu talento reconhecido e se tornando um professor influente.
João Fernandes Vieira.	- Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes.	- Detalhe da obra de Frans Post.	- Batalha das Tabocas.	- João Fernandes Vieira. - Matias de Albuquerque - Maurício de Nassau. - André Vital de Negreiros. - Henrique Dias. - Felipe Camarão. - General Barreto de	- Sem registros.	- Século XVII.	- Narrativa biográfica sobre a vida pessoal e ações políticas de João Fernandes Vieira.	- Depois de uma vida de glórias, vem a óbito, tendo seus restos mortais transferidos do Convento de Olinda para a Igreja de Nossa Senhora dos Prazeres dos Montes Guararapes.

				Meneses.				
Fortim do Queijo.	- Forte de São Francisco (Fortim do Queijo).	- Sem registro.	- Sem registro.	- Matias de Albuquerque.- Pessoas anônimas.	Referências ao vídeo “Meu óculos! Ninguém sai!” (YouTube e demais redes sociais).	- Século XVII.	O atrapalhado Matias de Albuquerque ordena a edificação do Fortim do Queijo para proteger a região dos ataques estrangeiros.	- A construção é feita e tudo acaba em festa.
O Farol de Olinda	- Farol de Olinda. - Casario Policromático .	- Sem registro.	- Sem registro.	- Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Final do século XIX e início do XX.	- A enredo fala sobre a origem do Farol, sua função prática e seu deslocamento territorial.	- A narrativa termina com a inauguração, em 1941, do novo local reservado ao Farol.
A casa da Pólvora	- A Casa da Pólvora. - O Farol de Olinda. - Casario Policromático	- O Homem da Meia Noite (Boneco).	- Sem registro.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Século XIX.	- Narrativa poética de caráter ufanista.	- Termina seu desdobramento declarando a qual bem cultural a poesia se destina.
Valorizando Olinda	- Farol de Olinda. - Catedral da Sé.	- O Homem da Meia Noite (Boneco).	- A prática de sair às ruas durante o Carnaval, carregando um boneco gigante em um determinado	- Bajado. - Pessoa anônima.	- Sem registros.	- Aparentem ente, o tempo presente.	- Um garoto revoltado com Olinda dialoga com Bajado que mostra para ele os bens culturais que caracterizam a cidade.	- O garoto muda e opinião e reconhece o valor do Patrimônio Histórico Cultural da região.

			percurso. - Praias dos Milagres.					
Mercado Eufrásio Barbosa.	- Mercado Eufrásio Barbosa. - Fabrica de Doces Amorim.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Pessoas anônimas.	- Sem registros.	- Século XX.	- A narrativa conta a história de dois fantasmas que, sem causa aparente, atuam para o encerramento das atividades da antiga Fábrica de Doces Amorim.	- Depois de ser assombrado pelos fantasmas, o edifício da antiga Fabrica de Doces Amorim sede espaço para inauguração do Mercado Eufrásio Barbosa.
O Mosteiro de São Bento.	- Mosteiro de São Bento.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Um casal anônimo, personificados na figura de dois passarinhos.	- Rede Social Twitter. - Comunicação Dos personagens via WhatsApp.	- Tempo presente.	- O namorado leva sua parceira ao Mosteiro de São Bento para um encontro diferente recheado de informações culturais.	- A namorada, sem expectativa em relação ao local do encontro, muda de opinião após conhecer mais sobre o local visitado.

APÊNDICE B

Tabela 2 – Categorização das HQs 2016

Título da HQ.	Elementos da cultura material (imóveis).	Elementos da cultura material (móveis).	Elementos da cultura imaterial (saberes).	Elementos da cultura imaterial personalidades	Elementos da cultura pop.	Marco temporal.	Sinopse	Desfecho do enredo.
O Mistério dos Azulejos.	- Igreja Nossa Senhora do Amparo. - Azulejos da Igreja Nossa Senhora do Amparo.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Aparentemente, Tempo presente.	- Dois membros da Equipe de Patrimônio Histórico e Cultural são convocados para encontrar os azulejos perdidos da Igreja Nossa Senhora do Amparo	- O sumiço dos azulejos permanece um mistério e o casal de profissionais ficam sem uma solução do caso.
Entre museus.	- Museu do Mamulengo. - Museu Regional de Olinda.	- Objetos museológicos expográficos: mamulengos e pinturas.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Objetos que ganham vida na ausência de seres humanos: Toy Story.	- Aparentemente, tempo presente.	- Dispostos a fazer um passeio noturno, os mamulengos do Museu do Mamulengo visitam o Museu Regional de Olinda e encontram novas amizades e troca de conhecimentos.	- Depois que os mamulengos terminam a troca de conhecimentos, organizam uma festa no Museu Regional de Olinda.
Olinda e seus	- A paisagem	- Sem	- Sem	- Charles	- HQ Ninguém Vira Adulto de	- Tempo presente e	- Em uma sala de aula, Paulo apresenta um	- A turma descobre que o cientista ficou

Ilustres Visitantes.	de Olinda.	registro.	registro.	Darwin. - Pessoas anônimas.	Verdade(2016) .	século XIX.	trabalho sobre a presença de Charles Darwin em Olinda.	insatisfeito com a recepção de alguns olindenses, mas fica satisfeita com o resultado do trabalho de Paulo.
A Catedral e os Cônegos.	- A Catedral da Sé. - A paisagem de Olinda.	- Sem registro.	- A prática dos Bispos e Cônegos morarem em Olinda.	- Bispo D. João.	- Sem registro.	- Com base na sua fonte Século XIX (FREYRE, 2007).	- A mudança de residência dos Bispos e Cônegos, de Olinda para o Recife, se torna o eixo temático da trama.	- O Bispo D. João transfere o centro religioso de Pernambuco, de Olinda para o Recife.
Valorizando os Bens Culturais de Olinda.	- Mosteiro de São Bento. - Farol de Olinda. - Catedral da Sé.	- Sem registro.	- O Carnaval de Olinda.	- Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Aparentemente, tempo presente.	- Uma garota visita Olinda e fica maravilhada com a diversidade de bens culturais da região.	- A garota, depois de um diálogo com o guia, conclui que, embora seja uma cidade bela, Olinda ainda sofre com a depredação dos seus bens, necessitando de cuidados da população.
Salvando o Patrimônio.	- Convento de São Francisco.	- Sem registro.	- Sem registro.	- Pessoas anônimas. - Aluno anônimo do Colégio Imaculado Coração de	- Sem registro.	- Tempo presente.	- Um investidor pretende demolir o Convento de São Francisco para construção de um camarote Carnavalesco.	- A população protesta contra o empreendedor e acaba com seus objetivos de depredar o patrimônio.

				María.				
As Escolas de Olinda.	<ul style="list-style-type: none"> - Orfanato Santa Teresa. - Escola do Sagrado Coração de Jesus. - Academia Sta. Gertrudes. - Escola D. Bosco. - Escola Carlos Gonçalves. - Escola de Santa Isabel. 	- Sem registro.	- Sem registro.	- Pessoas anônimas.	- Elementos da estética mangá: rostos afilados, olhos expressivos e coloração monocromática.	- Tempo presente.	- Um pai vai buscar sua filha na escola, e no caminho para casa, dialoga com ela sobre as instituições escolares de Olinda.	- Os personagens apontam que o crescimento de Olinda está Associado à quantidade de escolas da região.
Mitos Sobre o Nome "Olinda".	- Catedral da Sé.	- Sem registro.	- Três versões distintas para a origem do nome "Olinda".	<ul style="list-style-type: none"> - Duarte Coelho. - Pessoas anônimas. 	- HQ Ninguém Vira Adulto de Verdade(2016)	- Tempo presente, com flashback para o outros períodos históricos – entre eles, século XVI.	- Uma dupla de irmãos busca as origens do nome da antiga capital pernambucana.	- O desfecho ocorre com a apresentação de uma terceira versão sobre a origem do nome da cidade.
Os Xampsons em: A	- A Igreja do Monte.	- Sem registro.	- A informação de que, na	- Pessoas anônimas.	<ul style="list-style-type: none"> - YouTube. - Vídeo: "Eita 	- Tempo presente.	- A família Xampson visita a Igreja do Monte para cumprir uma	- Depois de conhecer Informações históricas sobre a

Igreja do Monte.			Igreja do Monte, houve a presença de uma cobra (FREYRE, 2007).	- Duarte Coelho.	Giovana Ô forninho caiu”. - Simpsons. - Jetsons. - Flintstones.		promessa e acabam estabelecendo um diálogo com o padre da instituição.	Igreja do Monte, a família se despede do Padre guia, com um convite para o retorno.
História Ecológica de Olinda.	- Horto d’El Rey. - Mata do Passarinho.	- Sem registro.	- Título de Cidade Ecológica (1982).	- Prefeito Germano Coelho.	- Sem registro.	- Tempo presente.	- Coqueiro Antropomórfico apresenta ao leitor elementos ecológicos de Olinda.	- No desfecho, aponta o título conferido à Olinda de Cidade Ecológica.
Igreja Nossa Senhora do Rosário dos Pretos.	- Igreja Nossa Senhora do Rosário dos Pretos.	- Sem registro.	- Maracatu. - Práticas religiosas africanas.	- Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Tempo presente.	- Um garoto precisa fazer uma pesquisa sobre a Igreja Nossa Senhora do Rosário dos Pretos e entrevista sua avó para coletar informações orais.	- Os dados históricos permitem a elaboração de um trabalho satisfatório.

APÊNDICE C

Tabela 3 – Categorização das HQs 2017

Título da HQ.	Elementos da cultura material (imóveis).	Elementos da cultura material (móveis).	Elementos da cultura imaterial (saberes).	Elementos da cultura imaterial (personalidades)	Elementos da cultura pop.	Marco temporal	Sinopse	Desfecho do enredo.
Vovó Maravilha: Será que Vale a Pena?	- Catedral da Sé. - O Casario policromático	- Sem registro.	- Homem da Meia Noite. - Frevo. - Caboclo de Lança. - Papangú. - La Ursa. - Carnaval.	- Vovó Maravilha. - Pessoas anônimas. - Obs: o entrevistador é o alter ego do autor da HQ.	- Sem registro.	- Tempo presente.	- Vovó Maravilha é uma típica moradora do Sítio Histórico de Olinda, consciente dos problemas locais e apaixonada pela sua cidade.	- Em uma entrevista, a protagonista aponta os estigmas e a riqueza cultural de Olinda, concluindo que a região é um ótimo lugar para se viver.
Não Vi, Não Voga.	- Catedral da Sé. - Museu de Arte Sacra de Olinda.	- Estátua de São Miguel Arcanjo (XVIII).	- Homem da Meia Noite. - A Emparedada da Rua Nova.	- Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Século XVIII e XIX.	- Consciente da sua existência, a estátua de São Miguel Arcanjo presencia eventos que deram origem a símbolos da cultura regional.	- Como objeto expográfico do Museu de Arte Sacra de Olinda, o Protagonista provoca, ao apontar como as pessoas interagem com o referido espaço cultural.
O Menino que	- Casario	- Sem registro.	- O Carnaval.	- Pessoas	- Sem	- Tempo	- Garoto talentoso e de procedência	- Sua ascensão profissional o leva a

Sonhava em ser Artista.	<p>policromático.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Catedral da Sé - Rua Bispo Coutinho. - Quatro Cantos de Olinda. - Igreja de Nossa Senhora do Carmo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Boneco Gigante. - Cerâmica artesanal. 	<p>anônimas.</p> <p>*Obs: o protagonista principal é o alter ego do autor da HQ.</p>	registro.	presente.	humilde anseia em conquistar reconhecimento artístico no Sítio Histórico de Olinda.	criar um instituto artístico destinado à jovens aprendizes.
Gehena.	<ul style="list-style-type: none"> - Ateliê 526. - Casario policromático. - Museu de Arte Sacra de Olinda. - Rua Bispo Coutinho. 	- Braço Relicário (XVIII).	- Cultura Judaica.	<ul style="list-style-type: none"> - Branca Dias. - Pessoas anônimas. 	<ul style="list-style-type: none"> - O Último Exorcismo (2010). - Possessão (2012). 	<ul style="list-style-type: none"> - Século XVI. - Tempo presente. 	- Depois de comprar uma caixa misteriosa em um ateliê do Sítio Histórico de Olinda, a jovem Reyna é possuída por um espectro que muda o destino da sua família.	- O Dibuky é expulso do corpo da garota com o auxílio do espírito de Branca Dias.
O Segredo de Olinda.	<ul style="list-style-type: none"> - Casario policromático. - Mosteiro de São Bento. - Igreja de São 	- Sem registro.	- Insurreição Pernambucana (1645-1654).	- Pessoas anônimas.	<ul style="list-style-type: none"> - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (2004). - Gonnies 	- Tempo presente.	- Furtos e descobertas arqueológicas levam dois grupos de jovens a procurar riquezas ocultas no Sítio	- Os antagonistas encontram moedas sem valor, e os Protagonistas principais, livros e demais objetos

	<p>Pedro Apóstolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Convento de São Francisco. - Catedral da Sé. 				<p>(1985).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Franquia Indiana Jones (1981; 1984; 1989; 2008). - O Pequeno Príncipe (Saint-Exupéry, 2017). 		Histórico de Olinda.	culturais.
Olinda de Alceu.	<ul style="list-style-type: none"> - Casario policromático. - Mosteiro de São Bento. 	- Sem registro.	- Trechos das letras de autoria de Alceu Valença.	- Alceu Valença.	- Sem registro.	- Tempo presente.	- O músico faz uma declaração de amor à cidade de Olinda, através dos trechos de suas canções.	- Alceu Valença termina sua poesia deixando evidente seu sentimento pela cidade.
Governador Félix Machado: Uma História da Guerra dos Mascates.	- Sem registro.	- Sem registro.	<ul style="list-style-type: none"> - Invasão holandesa (1630-1654). - Guerra dos Mascates (1710-1711). 	<ul style="list-style-type: none"> - Governador Sebastião Caldas. - Bernardo Vieira de Melo. - Governador Félix Machado. - Pessoas anônimas. 	- Sem registro.	- Século XVII e XVIII.	- No contexto da Guerra dos Mascates, o Governador Félix Machado tenta estabelecer a ordem entre Olinda e Recife, e ao mesmo tempo, lutar pela própria	- O Governador consegue sobreviver e assina um decreto para apaziguar os ânimos entre os beligerantes.

							sobrevivência.	
O Céu de Olinda.	- Observatório Astronômico de Olinda.	- Sem registro.	- Cometa Olinda.	- D. Pedro II. - Emanuel Liais. - Marechal Deodoro da Fonseca. - Pessoas anônimas.	- Sem registro.	- Século XIX.	- Os céus brasileiros precisam ser desbravados, mas a falta de homens de formação leva D. Pedro II a solicitar os serviços do astrônomo Emanuel Liais.	- Emanuel Liais realiza uma investigação no céu do litoral pernambucano e encontrando o Cometa Olinda, descoberta que motivou a edificação do Observatório Astronômico de Olinda.
Parábola da Peste.	- O Farol de Olinda.	- Tela de Ação de Graças aos Santos Cosme e Damião pela Proteção da vila de Igarassu contra a Peste em 1685.	- Troça Carnavalesca, Caçadores Olímpicos de Mosquito. - Carnaval.	- Tanoeiro da Rua da Praia. - Pessoas anônimas.	- Turma do Penadinho. - Elementos narrativos e estéticos dos mangás.	- Século XVII e o tempo presente.	- O mosquito Aedes Egypt é um ser pestilento e durante muito tempo vem sendo combatido pelo povo olindense com muita fé, irreverência e coragem.	- Por ser devoto de São Cosme e Damião e praticar boas ações, o protagonista consegue vencer a morte e se livrar da Febre Amarela.
A Boitatá.	- A Paisagem litorânea de	- Sem registro.	- A lenda da Boitatá.	- Pessoas anônimas.	- Influências narrativas	- Século XVII.	- Um escravista tenta explorar as terras olindenses	- Os nativos, se sentindo injustiçados, pedem

	Olinda.				dos mangás. - Traços paisagísticos de Mauricio de Sousa.		através do trabalho compulsório indígena e encontra problemas sobrenaturais na mata.	ajuda aos espíritos da floresta e são socorridos pela Boitatá.
--	---------	--	--	--	---	--	--	--