

# Design Gráfico e a Cultura Brasileira das HQs presentes nos quadrinhos mineiros

Eliane Meire Soares Raslan, Escola de Design da UEMG, Brasil

**Resumo:** O Projeto de Pesquisa realizado através do NIQ – Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos, pelo Centro de Estudos em Design da Imagem da UEMG – UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS, tem a pretensão de incentivar alunos da Escola Municipal Secretário Humberto de Almeida em Belo Horizonte-Minas Gerais-Brasil a comunicar a cultura brasileira, em especial às raízes culturais da Capital mineira, através de levantamento e análise de material em quadrinhos na Internet. O objetivo principal é inserir e incentivar esses alunos do 9º ano do Ensino Fundamental na pesquisa científica, utilizar de meios que os faça terem interesse por pesquisa. A História em Quadrinho (HQ) como mediadora na transmissão da mensagem entre pesquisadores, professores e alunos do Ensino Fundamental e do Ensino Superior. A internet passa a ser o meio potencial para realização da análise de imagens e de conteúdos textuais existentes nessas Revistas em Quadrinhos. Ao despertarmos suas curiosidades, pensamos em fazê-lo refletir sobre o assunto, buscamos colocar em questão: como abordar a cultura brasileira através dos quadrinhos existentes na Internet? Verificamos que estimula, impulsiona e fortalece o aluno do Ensino Fundamental ao conhecimento e aprendizado cultural, além de mostrar caminhos mais confiáveis para a informação através da internet. O estudo mostra que existe contexto socio-cultural presente nas HQs e que servem de estímulo para jovens estudantes na iniciação científica.

**Palavras-chave:** cultura, design gráfico, HQ, iniciação científica, regionalismo

**Abstract:** The research project conducted by NIQ - Core Illustrations and Comics by the Centre for Studies in Design Image UEMG the University, with the intention of encouraging students Municipal School Secretary Humberto de Almeida in Belo Horizonte-Minas Gerais-Brazil to communicate Brazilian culture, especially the cultural roots of mining capital through survey and analysis of comic material on the Internet. The main goal is to enter and encourage these students in the 9th grade of elementary school in scientific research, use of means that makes them have interest in research. The Comic Strip (CS) as mediator in the transmission of messages between researchers, teachers and students of the Elementary Education and Higher Education. The internet becomes a potential means for performing image analysis and existing textual content in those Comic Books. To awaken their curiosity, think about doing it think about it, we seek to call into question: how to approach the Brazilian culture through existing web comic? We verified that encourages, fosters and strengthens the student of elementary school knowledge and cultural learning, and show more reliable paths to information via the Internet. The study shows that there is this socio - cultural context in comics – CS – and an inspiration to young students in scientific initiation.

**Keywords:** Culture, Graphic Design, HQ, Scientific Initiation, Regionalism

## Introdução

Os diferentes olhares de professores, alunos e profissionais do mercado são variados, quando o assunto são Histórias em Quadrinhos (HQs). Opiniões favoráveis e críticas são feitas a esse meio. Deve ser levado em consideração que imposições culturais interferem na forma como são apresentados os Quadrinhos para sociedade, existe influência dos fatores econômicos, políticos e sociais. Buscamos as diversas HQs presentes na Internet, para posteriormente, no final, trabalharmos as HQs do Estado de Minas

Gerais (MG). Dessa forma, esperamos que os alunos do 9º Ano do Ensino Fundamental aumentem suas bagagens de conhecimento e experiências no decorrer da pesquisa e consigam visualizar de maneira adequada questões das raízes culturais mineiras e influências destas HQs, algo que deve ser usado a favor da informação e aumentar o conhecimento pessoal. Ao mesmo tempo permiti-los verificarem a presença da cultura brasileira tratada em suas histórias. Veículo de comunicação, se assim podemos chama-lo, que desperta interesse em diversas faixas etárias, como infantil, juvenil e



adulto, mas que na prática ainda é pouco difundida por professores e alunos nas salas de aula do mundo, principalmente, em países novos como o Brasil.

As HQs convêm serem usadas como instrumento de comunicação visual e textual entre educadores e pesquisadores. Podemos exemplificar com o livro de Paiva (2013) lançado na IX Bienal Internacional do Livro de Pernambuco<sup>1</sup> este ano, resultado de pesquisa de seu mestrado. Na obra o autor investigou os gibis de super-heróis, entende que a relação de violência e poder estão diretamente relacionados a estes quadrinhos, tratou nomeadamente as HQs do super-herói Batman. Entrevistas foram realizadas para cogitar a ideia de que as HQs ajudam na formação dos leitores, o resultado confirmou o pensado.

Também podemos exemplificar que as HQs vêm sendo utilizadas como meio de incentivo a leitura e criação artística, imagens e textos trabalhados em sequência de quadros e utilizados em projetos. Essa junção das imagens e da linguagem escrita é o resultado das histórias em quadrinhos. Para Silva (2011) ela forma uma sequência contínua e narrativa. A dinamização da leitura ofertada pelos quadrinhos é importante para criança quando a questão é aprendizado. Além de verificar que amplia o conhecimento, as HQs permitem que as crianças criem textos maiores e mais complexos. O uso do computador as atrai e a HQ é um gênero textual riquíssimo e diverte essas crianças. Garante que o Hagáque traz benefícios para os alunos durante o ensino, é um software que tem recursos na montagem da história e que instigam a fixação da informação. O processo de aprendizado passa a ser prazeroso, conseqüentemente o aluno estimulado passa a ter interesse. Os alunos tem maior facilidade em assimilar as atividades de forma espontânea. Contudo, gera um maior aprendizado para o aluno no final.

Embasado nessa ideia de junção da linguagem escrita e imagens, podemos considerar que as HQs são fonte de informação e interação. Buscamos a *web* como ferramenta de auxílio para incentivar ainda mais esses alunos da rede municipal no 9º ano com faixa etária entre 14 e 15 anos na iniciação científica.

## **Processo de Desenvolvimento: trabalho entre professores da rede Estadual e alunos e da rede Municipal**

Nesse momento vamos tratar alguns dos primeiros resultados de pesquisa realizados pelos dois alunos bolsistas do PIBIC Jr: Kaio Henrique Martins Pinto e André Rodrigues Pereira, além de relatar algumas informações relevantes do processo e planejamento deste projeto de pesquisa.

Do Curso de Design Gráfico da UEMG temos o apoio da aluna voluntária de Ensino Superior, Bruna França Ferreira, 6º período. Contribui apoiando o coordenador deste projeto na análise de pesquisa e teve um encontro presencial com os alunos bolsistas da Escola Municipal. Fica responsável pela diagramação final do trabalho. Essa aproximação entre os alunos tem caráter social e proporciona aos alunos do Ensino Fundamental maior interesse pelas pesquisas ao contato direto com jovens universitários. Através de e-mail e encontro presencial com os alunos do Ensino Fundamental com estudante do Ensino Superior, percebemos que existe um encadeamento de interesses. Os alunos do Ensino Fundamental entendem que as pesquisas são uma ponte para uma futura vaga na universidade e se sentem motivados com a presença do jovem universitária, querem mostrar que são capazes. A mesma entende que o vínculo contribui para mudanças sociais, aproxima realidades distintas, e que pode despertar empenho maior pela leitura e pesquisa nesses alunos do 9º ano.

Os alunos bolsistas do 9º ano do Ensino Fundamental tiveram muita dificuldade de compreensão quando foi colocado para os mesmos pesquisarem sobre a cultura brasileira presente em quadrinhos na internet. Posteriormente, surgiram novos obstáculos, pois não sabiam como pesquisar na internet, não encontravam o ponto de partida, para eles quaisquer sites serviam. Antes de iniciarem as pesquisas afirmaram saber navegar na internet e até asseguraram certo domínio. E não foi isso que ocorreu. Eles não sabiam pesquisar ou navegar direcionando o objetivo e sim abrir diversos sites aleatoriamente na internet. Não conseguiam diferenciar as prováveis fontes seguras.

<sup>1</sup> A Bienal deste ano de 2013 ocorreu entre os dias 04 e 13 de Outubro. Ofereceu auditório com palestras de programação acadêmica. Incentivou a leitura para todas as classes sociais, com circuito de letras (infantil) e espaço com café contexto para encontros com debates e minicursos entre professores, escritores, jornalistas e o público. Disponível em: <<http://www.bienalpernambuco.com/bienal-2013/>> acesso 13 dezembro de 2013.

Não cabe aqui inserirmos as diversas HQs pesquisadas pelos alunos, apenas consideramos que essas questões sejam relevantes para análise final deste projeto de pesquisa, já que nas primeiras análises dos mesmos, selecionaram animes com superpoderes e sem características brasileiras em diversas HQs e além de não existir nenhum meio de representação que identificasse as raízes local.

Percebemos a necessidade de explicar sobre cultura, nacionalidade, localização e formas de pesquisas on-line. Novamente, os alunos foram reorientados e iniciaram novas buscas de material na internet. Abaixo, imagens dos primeiros resultados positivos, que de uma forma ou de outra, trata os quadrinhos com alguma referência nacional brasileira. Ainda, persistem com pequenas falhas, dos mesmos erros anteriores.

O primeiro resultado surgiu no dia 11 de Junho de 2013. Eles conseguiram encontrar sobre o folclore brasileiro, mitos presentes nos Quadrinhos de Ziraldo: A Turma do Pererê (Fig.1). Nessa análise da figura 1 nos surpreenderam. Passam a entender a presença cultural brasileira na HQ, estão conscientes que a publicação é feita em São Paulo e que se trata de conhecimento local passado através de HQs com contexto informacional da nossa nacionalidade. Ainda, comentam que a história modificou, pois o Saci ladrão (Fig. 1) que atordoa as pessoas passa a ser visto de forma diferente para atrair as crianças. Na semana seguinte, figura 2 acima – HQ Capitão Brasil –, os alunos identificam a criação de Antônio Peres, conhecido por Volpone.

Figura 1-3: Turma do Pererê, HQ Capitão Brasil, HQ Bento Figura e HQ Confissões de adolescente



Fonte(s): Site Brasil Cultura; Blog HQ Quadrinhos; e Site Cartunista.<sup>2</sup>

O personagem tem força sobre-humana com reflexos superiores a um humano comum, rapidez e agilidade que foi adquirida por um ser extradimensional que ao desintegrar transfere seus poderes no processo de transferência. É um jovem oficial de origem carioca (RJ/Brasil) do Corpo de Bombeiros com nome: José Carlos da Silva Brasil. O autor desses quadrinhos tem muita influência de personagens estrangeiros, em especial americanos, que não é percebida pelos alunos do 9º ano. Até mesmo a questão da história do super-herói seguir outros modelos estrangeiros não ser identificada por eles. Esses alunos não conseguem explicar o porquê de podermos considerar esse quadrinho brasileiro ou não, quais fatores presentes nesse quadrinho que destacam a origem nacional. Para os alunos, afirmam ser uma HQ brasileira por causa do título e vestes do personagem. Explicamos que vai além, como o nome do personagem ser brasileiro e suas origens também – Carioca –, além das poucas palavras no contexto da história que nos levam a características brasileiras. No conjunto, o modelo americano vira o modelo brasileiro, em especial no momento da troca de nacionalidade para brasileiro, como ponto marcante da história. Os alunos iniciam um olhar mais crítico diante da HQ.

Já no caso da HQ Bento (Fig.3), criação de Anderson Cunha, ocorre o mesmo que na HQ Capitão Brasil (Fig.2), porém não falam da nacionalidade como foi na revista Capitão Brasil,

<sup>2</sup> Redação, nas categorias Almanaque Brasil Cultura, Arte & Espaço, Artes Plásticas, Audio Visual, Bibliotecas, Cultura, Cultura Popular, Destaque-se com as tags Artes Plásticas, Audio Visual, audiovisual, Biblioteca Nacional, Livros. 22 Junho 2011. *Histórias em quadrinhos que fala um pouco da história de um dos personagens do folclore brasileiro*. Disponível em: <<http://www.brasilcultura.com.br/artes-plasticas/historia-em-quadrinhos-no-brasil/>>. HQ Capitão Brasil (2013) e HQ Bento (2010). Blog HQ Quadrinhos. *Atalagador de Universos*, 24 abril de 2013. Disponível em: <<http://hqquadrinhos.blogspot.com.br>>. Site Cartunista. O bom, o mau e o feio: tiras. *Confissões de adolescente* (1994), p. 7. 24 abril de 2013. Disponível em: <<http://www.cartunista.com.br/histquadr.html>> Acesso 13 de Maio 2013.

personagem inserido como brasileiro. No caso da figura 3, o personagem é neutro, a história pode ocorrer em qualquer país, não identificamos com facilidade a origem. Um ex-policial e detetive está no limite entre o bem e o mal, resolve ganhar dinheiro matando, algo que aprendeu a fazer de melhor, busca justiça com as próprias mãos. Ao realizarmos a leitura não conseguimos identificar a nacionalidade. Ambas as HQs têm influência das HQs americanas e não moldam traços que identifiquem as características presentes na cultura brasileira. Comparamos as figuras de 1 a 3 mostrando que o contexto cultural brasileiro da primeira é maior da história aos traços.

Na HQ Confissões de Adolescente (Fig.4), por Maurício Rett, baseado em fatos reais, ao usar a própria turma do autor, trata do vício de álcool e drogas com passeios pela madrugada da noite, narra sobre uma família atenciosa dentro da sua vida conturbada. A história é proporcionalmente cômica e aborda as “amizades” erradas. O cartunista veio de São José dos Campos (SP/Brasil), porém a HQ, também não trata a cultura brasileira, a história tem um tema global, pode ocorrer em qualquer lugar ou país.

Nesse momento, percebemos que de alguma forma estavam conseguindo selecionar o conteúdo próximo do proposto, mesmo que alguns estivessem longe do orientado. Além disso, os alunos deixavam passar assuntos importantíssimos presentes nos diversos sites pesquisados pelos mesmos, ocorrendo em diversos momentos distintos. Nessa mesma página da internet que analisaram a HQ 1, verificamos que existem outras fontes culturais que não foram citados por eles, como as revistas O Tico-Tico (Fig.5-6) e a Gibi (Fig.7) abaixo. Esses assuntos foram encontrados em outras páginas da internet das quais eles selecionaram outros quadrinhos que não representavam ou tratavam a cultura do Brasil. Abaixo, HQs que fazem parte da cultura brasileira.

Figuras 5-6: Revista O Tico-Tico



Figuras 7-8: Revista Gibi



Fonte: Site Brasil Cultura<sup>3</sup>.

Essas revistas são um marco cultural da história brasileira (Fig. 5-7). No século XIX, o personagem Zé Caipora foi à primeira versão de quadrinhos brasileiros, por Angelo Agostini (Italiano radicado no Brasil), que foi inspiração para criar histórias com a Revista O Tico-Tico (Fig.5-6), esta ideia de publicar a 1ª revista em quadrinhos no Brasil veio em 1869 e sua primeira versão foi lançada em 1905 com os personagens Zé Caipora e Nhô-Quin. Antes dos quadrinhos, Agostini publicava nos jornais brasileiros charges com sátiras políticas e sociais, ainda usada na atualidade em versões distintas com diferentes autores até hoje no Brasil. Por mais que Angelo Agostini tenha forte influência europeia em seus traços, ele conseguiu ficar neutro na hora de tratar a cultura brasileira de época em suas histórias – desde os costumes e hábitos aos personagens.

No mesmo site – Brasil Cultura – os alunos do 9º ano não identificaram outra revista importante da cultura brasileira, ou seja, em 1939 foi lançada a Revista O Gibi (Fig.7-8), o cartunista Belmonte cria o personagem Juca Pato com a tradição de charges e cartuns, nome que atualmente é sinônimo de quadrinhos. O Gibi tinha o personagem “Negrinho” (Fig.8) que podemos afirmar representar fatos muito

<sup>3</sup> Ver: citação da fonte e figura 3

marcantes de época, já que nesse período era recente a Abolição da Escravatura no Brasil<sup>4</sup>, existiam muitos preconceitos contra os negros e parte desta história é contada pelo autor nessa HQ.

Ambas as revistas são um marco de HQs brasileiras. Depois vieram diversas revistas e personagens, como em 1942 o personagem Amigo da Onça que saía na Revista O Cruzeiro. Ainda, nesse mesmo site, como em outros sites pesquisado pelos mesmos, poderiam ter relatado todo o momento histórico das HQs no Brasil, revistas que tratam diretamente da cultura brasileira. Em 1950 os editores passam a ter resistência em lançamento de personagens, dificultando o trabalho de novos quadrinistas. Em 1952 o formatinho foi lançado pela Editora Abril, formato que permaneceu com padrão por muito tempo nas publicações de HQs brasileiras. Os trabalhos independentes surgem em 1950 com o autor Calos Zéfiro com os quadrinhos eróticos de nome Catecismos. Assuntos brasileiros vieram em 1960 com temas ecológicos e educacionais nas aventuras de O Pererê, ilustrações de Ziraldo, ou mesmo os personagens contestadores Graúna e Os Fradinhos por Henfil – cartunista que marcou a tradição de tirinhas.

Em seguida, nesses mesmos sites pesquisados pelos alunos (Fig 1-4), identificamos outras informações importantes das HQs brasileiras (Fig. 5-8), como: ocorre o golpe militar com o moralismo para cima dos quadrinhos, algo que inspirou o movimento de publicações jornalistas com muitas charges com o Jornal “O Pasquim. No caso dos anos 1970 temos a predominância dos quadrinhos infantis com Maurício de Souza. Na década de 1980 destaca os trabalhos *underground* no Brasil, surgem diversos trabalhos artísticos de quadrinistas brasileiros, como: Angeli, Glauco e Laerte com *Los Três Amigos*, temática brasileira com sátira *western*, mais tarde juntou aos autores o gaúcho Adão Iturrugarai. Separados tiveram sucesso com personagens como Rê Bordosa (por Angeli); Geraldão e Ovegan e personagens Piratas do Tietê (todos por Laerte). Ano que destaca as tirinhas de Caco Galhardo com Pescoçudos e Fernando Gonsales em Níquel Náusea publicado no Jornal “A Folha”. Período que ficou conhecido pela “Era de bronze dos quadrinhos” no Brasil, surgem diversas publicações independentes brasileiras e ao mesmo tempo um “boom” de produções internacionais de HQs importadas com material inovador. HQs e história brasileira divulgadas em jornais.

Reorientamos novamente os alunos do 9º ano solicitando atenção aos temas tratados no conteúdo das HQs e atenção as autorias.

Passam a perceber o futebol (Fig.10) e a questão educacional e ambiental (Fig.11) como parte das raízes brasileiras em determinada região do Brasil. Fatores importantes para identificação de uma cultura local. Nas HQs abaixo (Fig. 9-12), foi preciso reavaliar as fontes e realizar novas pesquisas para verificarmos a veracidade das HQs pesquisadas pelos alunos do 9º ano. Muitas delas não conseguimos verificar autor ou mesmo conteúdo tratado nas mesmas quando os alunos nos repassaram as fontes pesquisadas. Buscamos um *blog* que trata apenas quadrinhos e muito respeitado como fonte de informação entre os apaixonados pelos quadrinhos e por quadrinistas profissionais que publicam seus lançamentos neste site.

Figuras 9-12 (de esquerda a direita): HQ Turma da Mônica, O mais querido, Cisternas nas Escolas, HQ Folclore Brasileiro do Brasil em Quadrinhos Morro da Favela



Fonte(s): Site Universo dos quadrinhos<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Foi no dia 13 de Maio de 1888 que a filha de D. Pedro II, Princesa Isabel, aboliu a escravidão, liberdade total e definitiva aos negros brasileiros através da Lei Áurea. Ver: PESSANHA, Andrea Santos. Da abolição da escravatura à abolição da miséria: a vida e as ideias de André Rebouças. Rio de Janeiro: Quartet/ UNIABEU, 2005.

<sup>5</sup> Disponível em: <[www.guiadosquadrinhos.com/](http://www.guiadosquadrinhos.com/)>

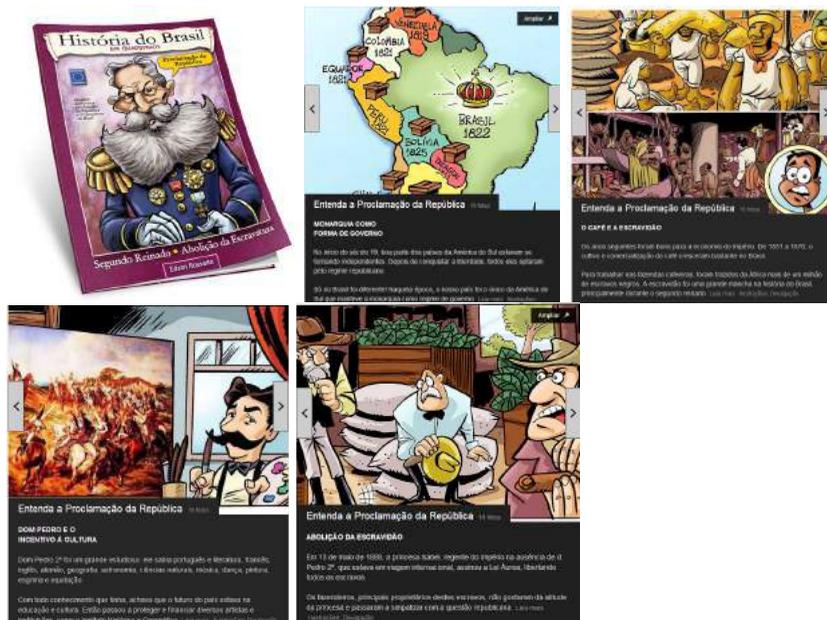


Nessa revista (Fig. 13-17), além dos alunos identificarem as fortes características da cultura brasileira ainda percebem a importância de tratar fatos históricos do Brasil, porém os alunos ainda estão trocando informações de uma revista para outra, ou mesmo misturando assuntos de um site para outro. Trocaram até mesmo o título, de *A história do Brasil em Quadrinhos* por *A história do Brasil – Independência*. Depois de serem repassados aos alunos os erros, percebem que um mesmo tema pode ser tratado por autores distintos e que algumas páginas da internet podem passar conteúdo errôneo, precisam estar muito atentos, por isto a necessidade de verificar o assunto de cada revista para identificar as falhas existentes de uma divulgação de um site para o outro. Exemplificamos que nesse caso, nada melhor que conferir direto na fonte, ou seja, a Editora Europa<sup>7</sup> da HQ com total de 66 páginas, Coleção Biblioteca Mundo dos Super-heróis.

Realmente tiveram vários sites com informações contraditórias, mas esses jovens, que estão na iniciação científica, não perceberam que muitas destas fontes estão nítidas os erros. Consideramos que aprendem a visualizar assuntos temáticos com maior sucesso, mas algumas questões como a leitura torna um fator dificultador. Os alunos do 9º ano não faziam ideia da dificuldade para referenciar uma obra de quadrinhos – das diversas pessoas envolvidas – e das diversas formas que um mesmo tema pode ser tratado em sites diferentes e por HQs distintas.

Manoel de Souza *et al* (Fig.13-17) trata em sua HQ os temas: Chegada da Família real; Dia do Fico; e Independência. Abaixo (Fig.18-22), inserimos a revista (no total possui 64 páginas) e assunto que os alunos do 9º ano haviam misturado com a HQ de Manoel de Souza *et al*. Nessa revista, por Edson Rossatto (Fig.18-22), o autor tem como foco: Segundo Reinado; e Abolição da Escravatura.

Figuras18-22: HQ A história do Brasil em Quadrinhos: Proclamação da República por Edson Rossatto



Fonte(s): Site UOL<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Site Oficial da Editora Europa. Disponível em: <<https://www.europenet.com.br/livraria/historia/historia-do-brasil-em-quadrinhos-editora-europa/?autor=Manoel%20de%20Souza,%20Edson%20Rossatto,%20Jota%20Silvestre,%20Celso%20Kodama,%20Laudo%20e%20Omar%20Vi%20F%20le>> Acesso em: 02 Outubro 2013.

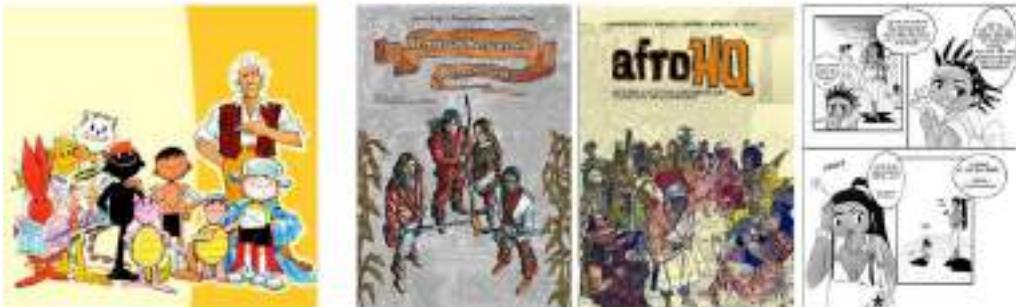
<sup>8</sup> Portal da UOL. Da redação. “Proclamação da República em quadrinhos é fácil de entender; conheça o livro”. 15/11/2011. Informações tiradas do Site Rio Comicon. Disponível em: <<http://criancas.uol.com.br/novidades/2011/11/15/proclamacao-da-republica-em-quadrinhos-e-facil-de-entender-conheca-livro.jhtm#fotoNav=5>> Acesso em: 02 Outubro 2013.

No mês de agosto os alunos do 9º ano começaram a surgir com quadrinhos que retratassem a história do Brasil, fazem uma nova análise até mesmo do material já pesquisado. Foi interessante o trabalho que reanalisaram sobre a HQ que narra à época da colonização brasileira (Fig. 18-22). Percebem que o autor carioca da HQ, André Diniz, teve o objetivo de contribuir para o aprendizado escolar e incentivar a leitura em diferentes idades. Nessa HQ, de acordo com o Site da Livraria Europa<sup>9</sup>, na HQ encadeia fatos históricos de forma descontraída e usa de linguagem simples. Os alunos do 9º ano perceberam que a narrativa trata detalhes da chegada da família real ao país, passam a identificar características e fatos culturais – neste caso acontecimentos históricos – brasileiros nos sites e quadrinhos.

### Pesquisa e Cultura: HQs e internet geram estímulo e interesse

Nesta etapa, deste projeto de pesquisa, ficamos impressionados com o avanço dos alunos do 9º ano. Debates explicando que obras como O Menino Maluquinho (Fig.23) – ilustração do menino com a panela na cabeça – fazem parte do marco cultural do Brasil, essa criança do interior, tem características locais, além de ser levada e alegre como a maioria das crianças, pois os modos de vida da sociedade local são retratados em suas histórias. O que diferencia da ideia geral de ser criança de qualquer localização são os lugares que marcaram a infância desse personagem, além de necessitarmos levar em consideração as peças teatrais e séries televisivas no Brasil baseadas neste personagem, mídia e entretenimento cultural que contribuem para divulgação do personagem.

Figura 23: Trabalhos do Artista Ziraldo Figura 24-26: HQs que tratam influências culturais



Fonte(s): Site Oficial Ziraldo<sup>10</sup> e Blog Afro HQ<sup>11</sup>.

Os estudantes passam a perceber que características culturais são inseridas nos personagens de Ziraldo (Fig.11), como assuntos que ocorrem em determinada localização – região brasileira – e contos presentes no dia-a-dia da comunidade.

De acordo com o site Afro HQ, na matéria “História e Cultura afro-brasileira em quadrinhos” (Fig.25) publicada no dia 25 de agosto de 2013, os quadrinhos “afroHQ” são destaque e divulgados no Projeto Cultural de Produção de Histórias em Quadrinhos, inspirados na Memória Cultural da Presença Africana no Brasil.

Interessante quando os alunos do 9º ano buscaram quadrinhos como “Heróis da Restauração Pernambucana” (Fig. 24), “afroHQ: História e Cultura afro-brasileira e africana em quadrinhos” (Fig. 25), e “Bonita como eu” (Fig.26). Os alunos passam a entender que mesmo sendo um *blog* podemos ter informações valiosas e identificar seu respaldo de qualidade. Explicamos que sempre é

<sup>9</sup> Souza, Manoel de et al. *História do Brasil: em quadrinhos*. Disponível em: <https://www.europamet.com.br/livraria/historia/historia-do-brasil-em-quadrinhos-editora-europa/?autor=Manoel%20de%20Souza,%20Edson%20Rossatto,%20Jota%20Silvestre,%20Celso%20Kodama,%20Lauda%20e%20Omar%20Vi%20F1ole> Acesso: 30 agosto 2013.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.ziraldo.com/>> Acesso: 15 Outubro 2013.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://afrohq.blogspot.com.br/>> Acesso: 15 Outubro 2013.

necessário verificar a fonte, como assuntos tratados e a forma como publicam as matérias. Conferir a veracidade.

Essa primeira revista de HQ (Fig. 24), selecionada pelos alunos do 9º ano, foi adaptada pela biografia de personagens marcantes nos livros do historiador José Antônio Gonçalves de Mello, tratam o movimento do século XVII, histórias de vida da Batalha dos Guararapes. Fazem uma capitulação da história holandesa e a restauração do governo português no nordeste brasileiro. Percebem que a construção da Nação Brasileira é relatada na narrativa da HQ, numa busca de identificar origens ao abordar o negro, índios, mulatos e portugueses.

Na figura 25 temos um álbum em quadrinhos que busca contribuir para formação nacional, procura o resgate da história tratando a presença africana no Brasil. O surgimento do homem na África e a escravidão são narrados pelos orixás, além do povoamento e a construção do Brasil, ainda as contribuições materiais, até chegarem às manifestações populares. Os alunos do 9º ano começaram a entender melhor o preconceito e a origem brasileira e afirmam que a leitura através das HQs ajuda no entendimento do assunto, além de ser mais interessante.

A revista (Fig. 26) do prof. Amaro Braga (UFAL), produzida com os desenhistas estudantes Mariana Petróana e Janina Araújo, que ganharam o concurso Nacional de Histórias em Quadrinhos “Ireno José Guimarães” promovido pela Secretaria de Cultura e Turismo do Município de Ponta Grossa no Paraná pelo Edital de 2012, se complementam na construção da narrativa e suas imagens. Contextualização histórica, que tem como personagens principais duas crianças negras e gêmeas que moram na periferia de Maceió – localizado na região nordeste brasileira no leste alagoano. Conseguem colocar questões como discriminação racial e social, como João e Juliana que passaram por tais situações.

Os alunos passam a entender que os artistas trabalham muito para chegar ao resultado final, como: além de toda a preparação do desenho, diversos rabiscos até aproximar-se à arte final, precisam estudar o assunto de interesse, sair em campo e perceber o que a população de interesse gosta e se a produção está de acordo com a proposta, o processo de criação do artista é cauteloso e trabalhoso.

## Oportunidade e orientação em contrapartida: cultura presente nas HQs e Games

Ao alcançarem o estágio de maturidade mínima para realizar uma pesquisa confiável, alteramos alguns detalhes. Solicitamos aos alunos do 9º ano que além de verificarem a cultura brasileira presente nos quadrinhos, também tivessem como foco os jogos. Tentativa de restringir ainda mais as opções de suas escolhas na pesquisa, tornando um obstáculo a mais. O fato de definir HQs em Jogos ainda os deixou mais ansiosos com o resultado. Abaixo, imagens das buscas das HQ em jogos:

Figura 27: HQ Jogos da Turma Chico Bento Figuras 28-30: Clássicos da Literatura em Jogos Virtuais e HQs



Fonte: Site UOL<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Claudio Prandoni, site oficial da UOL, publica “Conheça 10 ótimos jogos brasileiros lançados em 2012”. 25/12/2012. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/12/25/conheca-10-jogos-brasileiros-de-2012.htm>>; Bruna Souza Cruz, site oficial da UOL, publica “Clássicos da Literatura Brasileira Viram Jogos Virtuais”, São Paulo 17/05/2013. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2013/05/17/tres-classicos-da-literatura-brasileira-viram-jogos-virtuais.htm>> Acesso em: 03 Janeiro 2014.

Na figura 9, como tratado anteriormente, eles conseguem associar personagens do folclore brasileiros relacionados e narrados na HQ. Agora, se dizem surpresos ao saber que no Site da UOL publicam os personagens de Maurício de Sousa nos jogos, “Administração de fazenda” (Fig.27), a divulgação ocorre na Cidade de São Paulo/Brasil. Os personagens de Maurício de Souza são explorados ao máximo, agora no mundo dos games, em jogos sociais, com foco em narrativa e mini games, leva o mundo do “caipirinha”<sup>13</sup> – Turma do Chico Bento – a ter como missão de cuidar da fazenda.

Nesse momento os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental passam a pesquisar o que realmente foi passado. Entendem que a cultura brasileira deve estar presente nos quadrinhos. Conseguiram encontrar diversas HQs que vieram da literatura brasileira e que viraram games (Fig. 28-30). Inserimos algumas opções pesquisadas pelos alunos para retratar a evolução dos mesmos, três opções de HQs que viraram jogos (Fig. 28), como: “O cortiço” permite construir casas dentro do mesmo terreno do cortiço descrito na obra por Aluísio Azevedo; em “Memórias de um Sargento de Milícias” as aventuras narradas por Leonardo Pataca e Maria das Hortaliças; e no game “Dom Casmurro” inspirado na obra de Machado de Assis. Na figura 28 temos a HQ inspirada na literatura de Machado de Assis, onde a narrativa do conto “Dom Casmurro” vai sendo feita de quadro a quadro, balões e ilustrações que retratam a literatura brasileira.

Percebemos que os alunos ao encontrarem as primeiras informações sobre o assunto solicitado se sentem satisfeitos e não buscam maiores subsídios. Reorientamos os mesmos trabalhando outras fontes na internet comentando o mesmo assunto. Inserimos um dos exemplos que complementamos para que os alunos do 9º ano percebessem que mesmo depois de encontrar o assunto de interesse devemos continuar pesquisando sobre o mesmo para identificar e exemplificar com maior propriedade o tema tratado. O Jornal *Online O Globo*<sup>14</sup> publica sobre livros clássicos que viraram videogames, permitem realizar a leitura dos livros ou mesmo pesquisar, além de oferecer a possibilidade de criar o roteiro. Etapas são oferecidas para observar e sentir emoções ao mesmo tempo em que joga. Abaixo imagens dos jogos:

Figura 31: Game inspirado na Literatura O Cortiço    Figura 32: Game inspirado na Literatura Memórias de um Sargento de Milícias



Fonte(s): Site Livro e Games<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> Caipirinha é diminutivo de caipira, termo que tem origem tupi e que vem dos tempos coloniais brasileiros. Significa que o indivíduo é morador da roça e que são mestiços de brancos e índios. Atualmente muito usado para designar que o sujeito vem do interior, pequenas cidades das Capital. Ver: Ferreira, A. B. H. (1986). *Novo dicionário da língua portuguesa* (p. 314). Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

<sup>14</sup> Site oficial do Jornal O Globo, publica “Livros clássicos ‘Dom Casmurro’ e ‘O cortiço’ vão virar videogame. 10/08/2012. Disponível em: < <http://oglobo.globo.com/cultura/megazine/livros-classicos-dom-casmurro-o-cortico-va-virar-videogame-5750704>> Acesso em: 02 Setembro de 2013.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.livroegame.com.br>> Acesso em: 02 Setembro de 2013.

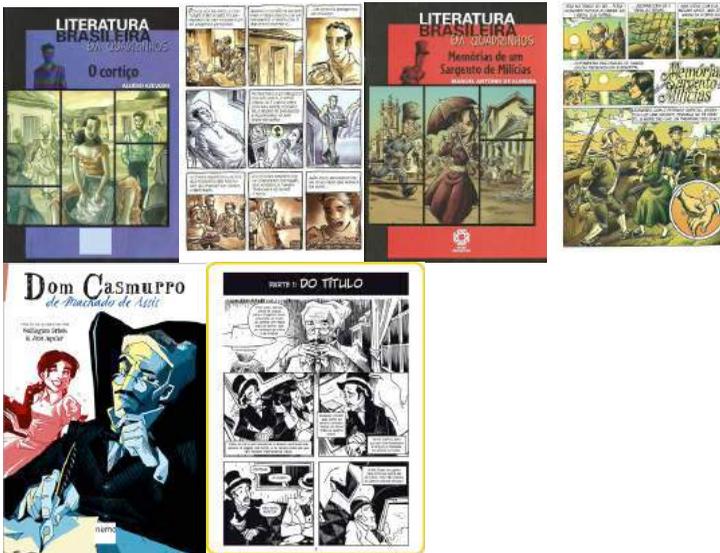
Figura 33: Game inspirado na Literatura Dom Casmurro



Fonte(s): Site Livro e Games<sup>16</sup>.

Os alunos tiveram grande dificuldade de analisar adaptações. Reorientamos os mesmos para entenderem a narrativa tratado na HQ e em seguida analisar a narrativa tratada no jogo, depois tiveram que comparar as facilidades de leitura e compreensão do tema tratado. Sugerimos novas páginas na internet que poderiam contribuir com o julgamento, como a adaptação que ocorreu nos jogos (Fig. 31-33). Além das figuras 34 a 36 abaixo que ocorreu a adaptação da literatura brasileira para os quadrinhos.

Figuras 34-36: HQ inspirada na Literatura O Cortiço, HQ inspirada na Literatura Memórias de um Sargento de Milícias, HQ inspirada na Literatura Dom Casmurro



Fonte(s): Site Editora Escala Educacional<sup>17</sup> e Blog Wellington Srbek<sup>18</sup>

Os alunos do 9º ano passam a perceber que as fontes são das mais ilimitadas e quanto mais pesquisam, mais poderão aprofundar e entender sobre o assunto. Solicitamos nova pesquisa da cultura brasileira presente nas HQs e nos Jogos, eles se limitavam ao primeiro resultado tendo dificuldade de avançar. Após a reorientação passam a perceber que existem diversas publicações sobre uma mesma obra em versões de HQs distintas, que antes não haviam percebido, além de entenderem as adaptações.

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.livroegame.com.br>> Acesso em: 02 Setembro de 2013.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.escalaeducacional.com.br/obra.asp?id=316>> Acesso em: 15 Outubro de 2013.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://wellingtonsrbek.blogspot.com.br/>> Acesso em: 15 Outubro de 2013.

Levantamos a questão do interesse pela leitura, discutindo o caso desses quadrinhos que vieram da literatura brasileira e foram adaptados para versão de HQ e jogos. Interessam pela opinião dos envolvidos na adaptação dessas versões em HQs e Jogos. Agora acessam *blogs* e *twitters* dos quadrinistas e se relacionam com os internautas, algo que avaliamos, uma alternativa para aumentar o conhecimento desses alunos que não gostavam de fazer leitura dos livros escolares, fonte de referência educacional com qualidade neste meio. Para eles aumentam as possibilidades profissionais e a dedicação existente em certos assuntos de veemência dos mesmos. Os alunos do 9º ano percebem que trabalhar com games e utilizar a multimídia como meio educativo é algo que faz com que eles não se citam coagidos e sirva como entretenimento aumentando suas bagagens de conhecimento.

## Inclusão Social através das pesquisas: os quadrinhos, leitura e aprendizado

Processos e procedimentos de pesquisas foram buscados na pretensão de entendermos à linguagem adotada na imagem dos Quadrinhos no Brasil, meio de comunicação com grande penetração e influência na cultura popular, através de iniciação científica com jovens alunos do Ensino Fundamental brasileiro. Inicialmente buscamos o resultado de pesquisa realizada com estudantes de

Nova Iorque para verificarmos outras possibilidades quanto ao uso dos quadrinhos – localização de leitores que utilizam há mais tempo este meio – e posteriormente alguns resultados quantitativos e qualitativos no Brasil.

O estudo realizado por Callahan (2009) sobre *graphic novels* (novelas gráficas<sup>19</sup>) pela Faculdade de Ohio em Nova Iorque buscou teorias e pesquisas sobre o assunto, como a realizada por R. M. Gargiulo percebendo que os alunos passam a ser convidados a olharem para literatura através da linguagem das artes com níveis profundos e complexos. Professores usam o valor crítico do pensamento em variadas formas de introdução para que os alunos compreendam o novo material. Perceberam nesse estudo que 45% dos alunos têm dificuldade no aprendizado específico em linguagem (artes de leitura), alguns alunos não interessam por este material em sala de aula e outros têm dificuldade em entender o texto escrito. Dificuldade que pode incentivar desinteresse na leitura desses alunos.

Gargiulo buscou o trabalho realizado por K. Beers; Probst, e L. Rief, que asseguram surgir no século XXI habilidades e diversos destaques inteligentes com o uso *graphic novels*. Passam a ser incentivados mesmo como conceito de alfabetização. O que para os alunos pode ser um empecilho entre aprendizado e leitura de um texto literário. Em JB Cartel garante que 75% dos alunos já leram em sala de aula *graphic novels* e passam a ser defendidas em bibliotecas, livrarias e clubes do livro em base regular na cidade de New York. Para Hassett (2007) e MB Schieble (2007) as imagens combinam com os textos e facilita a compreensão dos alunos, meio visual benéfico que vem tendo aumento da popularidade. Pelo interesse elevado pode ser enfatizado temas diversos da cultura com esses alunos relutantes a leitura. Os quadrinhos servem de incentivo à leitura diária, o aluno apenas precisa ser direcionado para que saiba selecionar as melhores produções.

O uso de *graphic novels* para Callahan (2009) é ferramenta de ensino eficaz para professores em sala de aula. Percebeu em seu estudo que os benefícios relatados sobre o uso de *graphic novels* em sala de aula são anedóticas. Jovens e adultos fazem diversos relatos do gráfico em romances dentro desse mundo dos quadrinhos que por muitos anos vem fazendo parte da influência da cultura americana.

Nesse momento buscamos associações de imagens e textos que ajudam na educação, aprendizado e pesquisa. Little (2005) considera que as imagens facilitam a compreensão do texto ao serem combinados. Ao olhar a imagem em quadrinhos obtemos diversas informações. Existem aprofundamentos que podem ser perdidos apenas com a leitura do texto. Não foi generalizada entre os educadores a admiração por quadrinhos.

Araújo, Costa e Costa (2008) realizaram um estudo na UFU refletindo sobre o uso em oficinas e mini-cursos na sala de aula usando as Histórias em Quadrinhos como recurso didático-pedagógico. Verificaram que os quadrinhos servem como inclusão social por meio da arte e como meio de

<sup>19</sup> Nota: obras narrativas que usam o mesmo estilo de escrita e ilustrações das revistas em quadrinhos em seus livros

sensibilizar os alunos nas questões que envolvem problemas sociais. Facilita o público envolver e interessar mais pela literatura. Consideraram que os quadrinhos são uma forma de arte e de comunicação social que pode ser um recurso didático-pedagógico enriquecendo as aulas dos alunos. Conseguiram obter conteúdo da disciplina de acordo com o conhecimento relacionado. Verificaram que os quadrinhos auxiliaram os alunos quanto aos itens gramaticais e que pode ser usado na disciplina de Língua Portuguesa.

Neste projeto de pesquisa resolvemos criar um questionário para verificarmos a opinião direta de ambos sobre as percepções gerais das HQs, sem identificar os nomes. Ao analisarmos as respostas do questionário, entendemos que os alunos não perceberam que existe muita influência, ou mesmo interferência, nacional e internacional nas publicações quanto aos traços desenhados e conteúdo da narrativa. Consideram que o fato de tratarem o interior de qualquer cidade é o suficiente para identificar a cultura mineira, uma ideia errônea destes alunos, já que desconsideraram que são diversas as cidades pequenas em Minas Gerais e principalmente se contarmos com as cidades dos Estados brasileiros, não consideraram que existe referências culturais fortíssimas com registro histórico e local de enorme variedade no Brasil. Para eles a imagem das cidades de “interior” servem como referência histórica do país. No final, passam a perceber as informações e não apenas o fato de ser uma cidade do interior, já que mesmo em outros países também encontramos cidades interiores com ou nenhuma característica local.

Precisamos levantar aqui algo que ficou nítido, ambos os alunos afirmaram não gostar de ler, por isso consideram que as HQs são perfeitas para o ensino nas escolas. Afirmam que o meio de transmitir o assunto nas HQs é lógico e de fácil leitura, além de ter muita imagem e pouco texto, algo que eles preferem. Devemos levar em consideração que a margem de erro é muito grande, já que tivemos apenas dois alunos bolsistas nesta pesquisa. O ideal é existir um novo estudo que verifique a amplitude dessas opiniões referente a leitura didática, com um número maior de estudantes.

Reorientamos os alunos, pedimos que depois de encontrada e escolhida a HQ procure a fonte direta da HQ, como o site da Editora ou *blog* do autor da HQ. Percebemos que os alunos começam a dar opinião sobre o assunto, antes eles pareciam ser levados pelo julgamento dos *blogs* e sites que divulgavam as HQs. Nesse momento eles pesquisaram HQs na internet com a cultura da população mineira – Minas Gerais/Brasil. Abaixo selecionamos alguns bons resultados (Fig. 32-36):

Figuras 32-33: HQ O Caçador de Emprego Fig.34: HQ Juventude Fig.35-36: HQ Estórias Gerais



Fonte(s): Site do autor Celton Melo<sup>20</sup> e Facebook Chantal Herskovic<sup>21</sup> e Blog Wellington Srbeek<sup>22</sup>

De forma geral, os alunos do 9º ano conseguiram manter a qualidade da pesquisa. Nas figuras 32 e 33 o cartunista Lacarmélio Alfeo de Araújo, conhecido por Celton Melo, consegue passar nas ilustrações questões importantes da cidade mineira, das paisagens as lendas típicas de Belo Horizonte. Trata a comida mineira e lugares pitorescos de forma simples e esclarecedora para quem faz leitura da HQ. Na HQ Juventude (Fig. 34) temos uma série de quadrinhos com espírito jovem. O cotidiano é trabalhado de acordo com histórias identificadas pela quadrinista. Fatos vivenciados por

<sup>20</sup> Chantal Herskovic é autora da HQ Juventude. Disponível em: <<http://celtonquadrinhos.blogspot.com.br/>> Acesso: 15 Dezembro 2013.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/chantal.herskovic>> Acesso: 22 Dezembro 2013.

<sup>22</sup> Blog oficial de um dos autores, por Wellington Srbeek. Os autores da HQ Estórias Gerais são: Flavio Colin e Wellington Srbeek. Disponível em: <<http://wellingtonsrbeek.blogspot.com.br/>> Acesso: 08 Janeiro 2014.

todos nos na adolescência e que de uma forma ou de outra tem uma “pitada” das raízes mineiras da quadrinista. Seus traços são originais e fáceis de serem identificados, existem originalidade e personalidade em seus desenhos.

Na HQ Estórias Gerais (Fig. 35-36) os alunos do 9º ano também mostram o lado cultural mineiro tratado de forma explícita nos quadrinhos. Passam a perceber que tratar as raízes locais é algo mais minúsculo em uma revista, além de ser necessário dominar o assunto ainda é preciso criar o lado fictício – no caso desta HQ foi inventada a cidade de Buritizal a margem do Rio São Francisco no Sertão mineiro da Capital de Minas Gerais – e incluir uma história com personagens que representem as credences existentes na cultura de tal população é necessário conhecimento por parte do quadrinista, uma mistura do real e irreal buscando fatos verídicos da região na década de 1920.

## Considerações finais

Na questão de pesquisa, verificamos grande avanço quando os alunos passaram a entender, mesmo que de forma geral, a presença da cultura brasileira nas HQs. No decorrer das pesquisas observamos que os encontros seguidos das pesquisas feitas pelos alunos permitiu mostrar a estes estudantes as diferenças das culturas regionais de assuntos globais. Já pesquisaram HQs nacionais e depois especificamente HQs mineiras. Iniciaram com análise de quadrinhos nacionais com presença da cultura brasileira, os sites eram livres. Não sabiam como fazer uma busca para encontrar o material desejado. Depois não conseguiam identificar nas HQs a presença de cultura brasileira, muitos assuntos eram globais, difíceis de identificar por traços dos desenhos. Eram vários materiais estrangeiros traduzidos que os alunos não percebiam. A narrativa textual, fatos ou histórias culturais de determinado país muitas vezes nítido e eles não notavam por falta de embasamento teórico ou mesmo costume com os temas – conhecimento. No final eles estavam conseguindo definir com maior eficiência informações culturais.

Entendemos que esses alunos tem pouca base cultural, pouco apoio sobre fatos históricos, mesmo que o assunto faça parte da cultura deles, como é o caso deste projeto: cultura brasileira e mineira. Alguns assuntos que eles mesmos trataram em algumas HQs fazem parte do currículo escolar dos mesmos, mas tiveram dificuldade em visualizar na narrativa mesmo quando estavam visíveis. Outra questão importante, e fator preocupante, devendo ser levado em consideração, são as faltas de interesse na leitura, quando precisam fazer leitura de textos maiores para encontrar fontes seguras e entender mais sobre o assunto tratado, mesmo antes de encontrar a HQ, ficavam desestimulados. Consideramos que essa geração faz cada vez menos a prática da leitura e não são estimulados o suficiente, seja por incentivo acadêmico e/ou dos seus pais. Algo que deve ser muito trabalhado nessa nova geração, em especial de classes menos favorecidas, como o ensino público, desde o Ensino Fundamental ao Médio. O Ensino infanto-juvenil deve tornar uma preocupação maior nessas escolas públicas brasileiras, instigar a leitura, assim como ocorre no Ensino Superior das universidades públicas brasileiras. Buscar professores e pesquisadores com formação adequada e remunerados adequadamente, como forma de reconhecimento de seus conhecimentos e experiência.

Podemos afirmar que HQs e Internet são meios que aumentam o interesse pela leitura desses alunos que não fazem prática da leitura no cotidiano. Este estudo é apenas um alicerce para novas pesquisas, considerando o pouco tempo de análise e números quantitativos restritos de estudantes do Ensino Fundamental.

## Agradecimentos

Agradeço a FAPEMIG pelo apoio financeiro em participação individual a evento no Exterior, somente por este meio foi possível a apresentação deste trabalho na XII Conferência Internacional sobre Novas Tendências em Humanidades em Madrid e publicação do mesmo nesta revista. Também agradeço a Pró-Reitoria de Pesquisa da UEMG, junto ao programa PAPEV/PROPPG, que contribuiu para finalização desta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- Araújo, G. C., Costa, M. A., Costa, E. B. (2008). As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico. *Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Letras e Artes A Margem*, 1(2), pp. 26-36.
- Callahan, R.B. (2009). *Percepções e uso de graphic novels na sala de aula* (Mestrado da Faculdade de Educação). Ohio University, Ohio.
- Hassett, D.D. & Schieble, M.B. (2007). Finding space and time for the visual in K-12 literacy instruction. *The English Journal*, 97(1), pp. 62-68.
- Little, D. (2005). *In a single bound: a short primer on comics for educators. New Horizons for Learning*. Disponível em: <[HTTP://www.newhorizons.org/strategies/literacy/little.htm](http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/little.htm)> Acesso: 05 jan. 2011.
- Paiva, F. (2013). *Educação e Violência nas Histórias em Quadrinhos de Batman*. Pernambuco: Editora Universitária UFPE.
- Rossatto, E. (2009). *A história do Brasil em Quadrinhos: Proclamação da República*. São Paulo: Europa.
- Silva, M. G. da (2011). *Mídias na Educação: construindo histórias em quadrinhos a partir do software educativo HagáQuê*. Alagoas, UFAL: PPGE Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <<http://ebookbrowse.com/mídias-na-educação-construindo-historias-em-quadrinhos-a-partir-do-software-educativo-hagaque-pdf-d127197755>> Acesso: 12/02/2012
- Souza, M. de et al. (2007). *História do Brasil em Quadrinhos*. São Paulo: Europa.

## SOBRE A AUTORA

***Eliane Meire Soares Raslan:*** : Professora de Educação Superior na Escola de Design da UEMG. Coordenadora do NIQ - Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos - Centro de Estudos em Design da Imagem-Escola de Design / UEMG. Coordenadora do Grupo de Estudo CID – Comunicação, imagem e discurso do Centro da Imagem/UEMG. Coordenadora do Seminário Anual Design de Imagem da UEMG. Doutora em Comunicação Social pela PUCRS. Mestre em Administração (MKT/Estratégia). Trata a relação da imagem visual e audiovisual a partir das diversas formas de linguagens, símbolos, relacionamento, comportamento e influências culturais na área da comunicação, em especial as Histórias em Quadrinhos e o Cinema. Projeto de pesquisa apoiado pelo EDITAL 02/2013 PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JÚNIOR BIC Jr. - UEMG / CNPq / FAPEMIG. Participação Individual em Evento no Exterior com apoio FAPEMIG.