

Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos com a arte e os Quadrinhos por uma educação sensível.

Mariana Araujo Soares¹
Daniel Lucas S. Silva²
Margarete Sacht Góes³

Resumo:

Este trabalho visa à abordagem da leitura de imagem e texto a partir dos *cartoons*, mais conhecidos como Histórias em Quadrinhos. Discute o uso desse instrumento dentro do campo da Arte, dialogando com autores como Barbosa (2005), Góes (2009; 2014), Silva (2001), Ostetto (2011) e Martins (2010). Propõe, a partir das obras de Roy Lichtenstein e do contexto dos super-heróis das Histórias em Quadrinhos criados por Stan Lee, formas de utilizá-las como instrumento de mediação para o desenvolvimento do grafismo infantil e de questões voltadas para a sensibilização entre as crianças sobre as diferenças subjetivas e físicas, que nos tornam sujeitos singulares, únicos na diversidade.

Palavras-chaves: Desenho infantil. Diversidade. Arte. Quadrinhos.

Abstract

This work aims to approach the reading of image and text from the cartoons, better known as Comics. It discusses the use of this instrument within the field of Art by talking with authors such as Barbosa (2005), Góes (2009; 2014), Silva (2001), Ostetto (2011) and Martins (2010). It proposes, from the works of Roy Lichtenstein and the context of the comics superheroes created by Stan Lee, ways of using them as an instrument of mediation for the development of children's graphics and issues to the awareness among children on the subjective and physical differences that make us singular subjects, unique in diversity.

Palavras-chaves: Childish drawing. Diversity. Art. Comics.

¹ Estudante do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. *E-mail:* <marigatinha.araujo4@gmail.com>

² Estudante do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. *E-mail:* <daniilss93@hotmail.com>

³ Doutora em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. *E-mail:* <magsacht@gmail.com>

Introdução

Os espaços da Educação Infantil são lugares potentes para a constituição das identidades das crianças graças às vivências e experiências das quais elas participam nessa fase. Entretanto, vale lembrar que essas experiências podem ser positivas ou não, por isso, um dos questionamentos que nos atravessam está justamente em tentar compreender como se dão essas aprendizagens, principalmente nas questões voltadas para o convívio social e o respeito às diferenças. Será que o processo de sensibilização precisa ser por meio de experiências ruins ou ele pode ser, ou se tornar, divertido?

Neste artigo traremos, então, o relato de um projeto desenvolvido em uma turma com crianças na faixa etária dos cinco anos, que propõe, por meio dos quadrinhos e da Arte Pop, despertar o interesse das crianças para as diferenças que nos tornam sujeitos singulares.

O projeto trouxe como referências de técnicas artísticas as Histórias em quadrinhos (*Cartoons*)⁴ e Mangás⁵, ambos com temas inclusivos para a apresentação de super-heróis e também heróis do dia a dia. Pessoas comuns, que, pelas lutas contextuais, tornam-se fortes e superam as expectativas. Além disso, apresentamos o artista Roy Lichtenstein(1923-1997), a partir da sua produção no campo artístico da Pop Art.

Interessa-nos então, utilizar as Histórias em Quadrinhos como instrumento de mediação de questões voltadas para a sensibilização entre as crianças, sobre as diferenças subjetivas e físicas que nos tornam sujeitos singulares. Tentando também, compreender como esse tipo de texto é explorado no ambiente escolar e como é apreendidos por meio do grafismo infantil, o que nos permitiu perceber os elementos sociais e culturais presentes nos personagens das Histórias em Quadrinhos que foram produzidos pelas crianças.

Para tanto, após essa introdução, discutiremos um pouco sobre a trajetória de Stanley Martin Lieber (1922-2018), a partir das Histórias em quadrinhos, e a trajetória de Roy Lichtenstein, a partir da Pop Art, por compreendermos que eles são os precursores dessas duas linguagens que encantam crianças e adultos.

⁴ Segundo LEAL (2011, p.219) o *cartoon* é um gênero em tríade, no qual três elementos são essenciais: a imagem, o humor e temas sociais e políticos. Estes três parâmetros fazem parte do gênero como características que marcam a sua “personalidade” e que possibilitam o seu reconhecimento pelos interlocutores. Assim, a interação destes três parâmetros é responsável pela função social do *cartoon* de efetuar comentários através do uso da sátira (LEAL; SILVA-HARDMEYER, 2017, p. 142).

⁵ Mangás ou quadrinhos japoneses.

Posteriormente faremos um diálogo entre Arte e Diversidade, aspectos fundamentais para serem discutidos no campo da Arte/Educação, para, em seguida, discorrermos sobre a nossa experiência na disciplina de Estágio Curricular no Ensino da Arte na Educação Infantil, na qual propusemos experiências que sensibilizassem as crianças para esses dois aspectos.

Por fim, traremos algumas considerações, por compreendermos que esses campos são fundamentais para serem explorados na Educação Infantil e que eles precisam, sim, de um olhar diferenciado e cuidadoso para a constituição das crianças pequenas.

Entre Roy Lichtenstein e Stan Lee: diálogos entre a Pop Art e os Quadrinhos

Nos espaços da Educação Infantil, a Arte contribui para uma educação sensível dos olhares, o que possibilita a compreensão das diferenças intrínsecas dos sujeitos e dos fenômenos artísticos/estéticos e culturais que constituem a nossa sociedade.

Nesse sentido, trabalhar com Histórias em Quadrinhos com crianças pequenas é uma das possibilidades de se explorar esse tipo de cultura gráfica, que pode ser entendida como eixo estruturante de um currículo sistêmico. Torna-se fundamental propiciar, por meio desse tipo de linguagem, a intertextualidade com outras linguagens, objetivando um currículo integrado, no qual cultura, diversidade e Arte estejam em constante diálogo e, principalmente, que a produção de arte infantil seja valorizada e respeitada.

Nessa perspectiva, voltamos ao início do século XIX, quando Rudolph Topffer (1799-1846), considerado um dos pioneiros no gênero de histórias em quadrinhos, já defendia a superioridade da Arte das crianças. De acordo com Góes (2009, p. 17), “[...] Suas concepções não tiveram credibilidade no momento e somente no Modernismo se resgatou a ideia de que a criança poderia criar Arte, mostrando-nos, assim, a relação entre a Arte Infantil e a noção embrionária da Arte Moderna”. Dessa forma, a Arte moderna e a Arte Infantil coexistiram num contexto cultural de crenças mútuas.

Ao assumirmos que a criança é produtora e consumidora de cultura, apresentando-nos uma produção gráfica que pode e deve ser reconhecida como Arte Infantil, mas que precisa de instrumentos mediadores para compor sua aprendizagem de forma mais significativa, estamos afirmando que as atividades criadoras estão intrinsecamente ligados à suas experiências e vivências. Por meio das produções

culturais e do desenho, a criança elabora as suas hipóteses, fazendo novas descobertas, apropriando-se delas e constituindo-se, gradativamente, como sujeito histórico-cultural.

Segundo Wilson (*apud* BARBOSA, 2005, p. 90), quando artistas pop, como Lichtenstein, começaram a recorrer a imagens populares como material para criação de suas pinturas, foi um sinal de que o mundo da arte estava se aproximando de uma súbita mudança de tempo.

Roy Fox Lichtenstein nasceu em Nova York e, como artista, buscou em suas obras inspiração na linguagem das histórias em quadrinhos como forma de arte, colocando-se dentro do movimento Pop Art, que criticava a cultura de massa (SOUSA, 2019).

O seu interesse pelas histórias em quadrinhos (banda desenhada) como tema artístico começou provavelmente com uma pintura do rato Mickey, que realizou em 1963 para os filhos. Ele ampliou as características da banda desenhada, reproduzindo à mão os procedimentos gráficos ao utilizar a técnica pontilhista, conhecida como Pontos *Ben-Day*, para simular os pontos reticulados das histórias. Suas obras são marcadas por cores brilhantes, planas, limitadas e delineadas por um forte traço negro, o que contribui para impacto visual que atrai muito a atenção das crianças.

Nessa mesma época temos uma efervescência na produção das HQs. Importante destacar que nos EUA, convencionou-se chamar as HQs de *comics*, pois as primeiras historinhas eram de humor. Entretanto, nos diferentes lugares, temos as mais variadas nomenclaturas como *bandes* (França), *fumetti* (Itália), *tebeo* (Espanha) e Gibi, HQ ou Banda Desenhada (Brasil e Portugal). Para Silva (2001)

História em quadrinhos é definida em geral como um tipo de linguagem que, utilizando-se da combinação de textos e desenhos, conta uma história. MacCloud (1993) desenvolve a definição de Will Eisner dos quadrinhos como ‘arte seqüencial’ e cria rótulos para as combinações e transições da palavra/texto (Witek, 1999). Cagnin (1997) argumenta que o desenho é o principal diferencial da linguagem dos quadrinhos. O que é comum a todos os autores é que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte que combina imagem e texto que, através do encadeamento de quadros, narra uma história ou ilustra uma situação (SILVA, 2001, p. 1).

Uma Arte que combina imagem e texto tem acesso direto ao universo infantil, pois torna-se acessível pelos tipos de linguagens que adota. Além desse fato, as HQs trazem de forma mágica algo que geralmente permeia a imaginação das crianças, que é

o fato de poder se tornar um super-herói. A indústria gráfica compreendeu isso, e assim, começou a produzir os mais variados tipos de super-heróis, aproximando-se de um público composto por crianças, jovens e também adultos.

Contemporâneo de Lichtenstein, Stanley Martin Lieber, mais conhecido como Stan Lee, trabalhou na editora *Timely Comics*, que na década de 1960 se tornaria a *Marvel Comics*.

Em maio de 1941, publica seu primeiro conto ilustrado por Jack Kirby, intitulado *Captain America Foils the Traitor's Revenge* e passa a usar o pseudônimo Stan Lee. Nessa história Lee introduz o uso do escudo do Capitão América, que servirá de inspiração para a criação de muitos outros super-heróis dos quadrinhos.

Entretanto, o que nos interessa na história de Lee é que ele cria super-heróis na contramão dos “humanos perfeitos, idealizados” e propõe super-heróis com uma “humanidade defeituosa”. Como ser um super-herói quando me falta um braço, quando não ando? Essa foi a grande sacada de Lee, humanizar seus personagens, dar sentimentos, aproximá-los da vida real. Essa perspectiva aproxima as pessoas que se identificam com esses personagens, fazendo fluir a imaginação e a criatividade, ao pensar que todos nós podemos ser heróis, heróis da vida real.

Lee, com seu grande parceiro, o desenhista Jack Kirby (1917-1994), cria então vários super-heróis, dentre eles o Quarteto Fantástico, Hulk, Homem-Aranha, Demolidor, Homem de Ferro, X-Men. Foi também o cocriador, juntamente com o desenhista Steve Ditko (1927-2018), do personagem conhecido como Doutor Estranho.

Assim, é nesse contexto que inserimos nosso projeto, ao trazermos para a sala de atividades super-heróis concretos, humanizados, que por meio de suas lutas conquistem espaços e admiradores.

Quadrinhos, uma ferramenta de sensibilização para a inclusão

A escolha de utilizar os quadrinhos para desenvolver o nosso projeto surgiu de forma natural, pois trata de áreas de conhecimentos em comum que nós partilhamos no nosso dia a dia, ou melhor, é uma forma de linguagem que contribuiu para a nossa aprendizagem e desenvolvimento como sujeitos histórico-culturais. A partir das nossas experiências com os quadrinhos, acreditamos que, utilizando as linguagens visuais e textuais, tornamos os conteúdos mais acessíveis e atraentes para as crianças da Educação Infantil.

Ao iniciarmos nosso projeto, cuidamos para não utilizar práticas que valorizam apenas o produto final das produções das crianças, pois essas práticas consideram, geralmente, somente os critérios estéticos avaliados pelo professor, deixando em segundo plano o processo criativo e o cultivo do ser poético da criança, que se manifestam por meio de sua expressão (OSTETTO, 2011).

Nossa proposta também foi pensada como um “escape” de abordagens que têm por finalidade encher as pastas de atividades de “trabalhinhos”. Podemos dizer que encontramos nas HQs uma oportunidade de nos apropriarmos de uma linguagem visual que desperta nas crianças a prática do senso crítico por meio da fala e das lúdicas narrativas visuais presentes nos desenhos delas (OSTETTO, 2011).

Fundamentamos nossa discussão também em Martins (2010), sobre a questão de se trabalhar com linguagens visuais populares de grande circulação dentro do ambiente escolar “[...] como perspectiva educativa, a cultura visual pode propiciar aos alunos/**crianças** e professores oportunidade para discutir e se posicionar sobre dilemas morais, sociais e éticos que afligem e demandam a atenção das sociedades contemporâneas” (MARTINS, 2010, p. 19, grifo nosso). Pensando nisso, trabalhamos com quadrinhos que abordavam temas de cunho social, trazendo para a discussão a realidade das crianças que são consideradas “público-alvo da Educação Especial”⁶ (com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades). E ainda, sobre as famílias que não se enquadram no padrão dito “tradicional” e acabam por receber o título de “desestruturadas”.

Partindo de uma perspectiva enunciativo-discursiva⁷ e compreendendo o desenho das crianças como enunciados (GÓES, 2014), como dizeres, escolhemos as atividades de desenhar, como uma forma de avaliar a compreensão e o olhar das crianças em relação aos pontos destacados anteriormente. Nosso objetivo em dialogar com assuntos crítico-sociais também intencionou incentivar suas poéticas, expressões e impressões sobre o que entendem acerca desses assuntos, pois, “[...] por meio do desenho, a criança fala, comunica-se, por isso devemos olhar, ouvir e observar suas produções e interações, oferecendo oportunidades para se expressarem” (GÓES, 2009, p. 43).

ERA UMA VEZ, alguns Heróis reais...

⁶ Lei 13.146 de 06 de julho de 2015, que Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência

⁷ Perspectiva de Mikhail Bakhtin: M. Marxismo e filosofia da linguagem. 11. Ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

Nosso projeto teve como objetivo geral estimular, por meio das HQs, a criatividade/imaginação e outros sentidos que sensibilizassem as crianças para a diversidade e as singularidades dos sujeitos com os quais convivemos no dia a dia. Como objetivos específicos, tivemos como intenção propor os recursos simbólicos e gráficos da imagem como meio de comunicação e expressão, estimulando as crianças a dialogarem e produzirem desenhos sobre assuntos que envolvessem questões sociais, morais e filosóficas.

A primeira proposta de intervenção realizada junto às crianças do Grupo 5 foi uma roda de conversa (Figura 1), na qual apresentamos uma pasta com vários gibis, quadrinhos e mangás e trocamos experiências sobre o conhecimento prévio delas em relação a esses materiais. Utilizamos dois referenciais de imagem de quadrinhos “*Não era você que eu esperava*” (TOULME, 2017) e “*Dodô*” (NUNES, 2017); e do mangá “*A voz do silêncio*” (OIMA, 2013); todos eles apresentam em suas imagens diferentes técnicas de desenho.

A HQ “*Não era você que eu esperava*”, conta a história autobiográfica de um pai que tem que aprender a lidar com a filha que possui Síndrome de Down. Em “*Dodô*”, a HQ discute a solidão de uma menina com a separação dos pais até encontrar um pássaro que se torna seu amigo. O mangá “*A voz do silêncio*” nos ajuda a pensar o contexto das crianças surdas.

Apresentamos histórias diferentes utilizando quadrinhos convencionais como as da “Turma da Mônica”, menos próximos da realidade, e quadrinhos que, mesmo apresentando histórias fictícias, tratam de temas da realidade, tentando compreender como elas se identificavam com os personagens apresentados por eles. Também aproveitamos o conteúdo visual dos diferentes desenhos que compõem os quadrinhos para demonstrar às crianças a variedade de estilos e técnicas artísticas que são utilizados para obter efeitos de luz, sombra, movimento e perspectiva.

Durante toda a prática realizada, em nenhum momento enfatizamos as deficiências. Deixamos que as crianças fossem folheando os quadrinhos (Figura 2) e, por meio das narrativas, contando suas histórias e identificando-as com suas próprias experiências ou com as de alguém conhecido. Percebemos que as crianças ficaram muito interessadas nos quadrinhos e, algumas delas, à medida que terminavam de folhear um quadrinho, buscavam interagir com as outras.

Figura 1: Apresentação das HQ e Mangás



Fonte: Das/os autoras/es

Figura 2: Crianças folheando os quadrinhos



Fonte: Das/os autoras/es

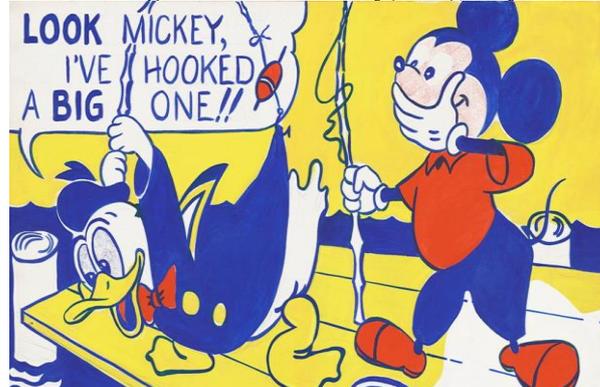
Ao final desse momento, conversamos com elas sobre a próxima atividade, que seria mostrar como um determinado pintor conseguiu levar para os museus e galerias a arte dos quadrinhos. Citamos então Roy Lichtenstein, como um dos artistas da Pop Art⁸. Assim, a turma foi conduzida para a sala de vídeo, onde todas as cadeiras estavam posicionadas em um semicírculo (Figura 3) ao redor da apresentação de imagens dos quadros do artista Roy Lichtenstein (Figura 4). Comentamos sobre a técnica do autor, sua vida, e o pensamento dele implícito nas obras, explicando o movimento artístico com qual ele se identificava, que era o Pop Art.

Figura 3: Leitura de imagens na sala de vídeo



Fonte: Das/os autoras/es
 I

Figura 4: Look Mickey(1961), Roy

Fonte: www.nga.gov/collection/highlights/lichtenstein-look-mickey.html

Destacamos nas imagens a técnica que imitava o cartoonismo, além de debatermos o pensamento crítico proposto pelo artista em relação à sociedade e ao consumo. A seguir, continuamos com as demonstrações de imagens, porém, dialogando

⁸ Movimento artístico que surgiu em meados dos anos 1950, com o objetivo de "abraçar" e desconstruir imagens pertencentes às culturas de massa.

com as imagens de personagens representativos de heróis da cultura dos quadrinhos. Mostramos imagens de personagens famosos de quadrinhos e séries animadas como X-Men, Professor Chavier, Batgirl/Oráculo (Figura 5) e Cyborg (Homem Robótico com próteses), e fizemos um *link* da dificuldade deles com casos de pessoas reais, que devido a acidentes, ou mesmo, a terem nascido com determinada deficiência, encontravam-se em situações similares mas que, ao realizar determinadas atividades com maestria, tiveram um grande reconhecimento, se tornando-se importantes personagens na vida real. As imagens escolhidas faziam um comparativo entre os super-heróis, personagens deficientes físicos da ficção, e os atletas paraolímpicos da nossa realidade (Figuras 7 e 8).

Figura 5: Oráculo-Bárbara Gordon



Fonte: www.google.com

Figura 6: Cyborg



Fonte: www.google.com

Figura 7: Alan Fonteles nos 200m rasos



Fonte: Daniel Zappe/MPIX/CPB

Figura 8: Lia Maria Soares Martins



Fonte: FIBA / Divulgação

A roda de conversa teve como tema as capacidades que cada pessoa possui e que todos podem fazer coisas incríveis independentemente de suas condições físicas ou intelectuais. Aproveitamos para incentivar as crianças a se imaginarem como heróis e quais possíveis poderes gostariam de ter.

Continuamos a conversa no dia seguinte fazendo uma revisão de tudo o que havíamos conversado até o momento e retomamos o conceito de possíveis heróis que existem em nossa sociedade. Pedimos que compartilhassem suas ideias de *alter egos*⁹ de heróis, nomes e poderes propostos. Trocamos ideias e pedimos para que se sentassem às mesas e colocassem suas ideias no papel, em forma de desenhos dos heróis que eles haviam planejado. Mediamos a conversa com aqueles que apresentaram dificuldades. Incentivamos nessa atividade a originalidade e o pensar em uma causa coletiva.

Propusemos, então, a criação de uma figura heroica (Figuras 9 a 11), de um personagem fictício ou até mesmo de um autorretrato que, possivelmente, poderia revelar um pouco das características de cada uma delas. Tudo isso a partir de um desenho produzido com lápis de cor e canetinhas, em papéis A4 coloridos. Interessávamos por compreender e perceber o que as crianças pensam sobre caridade, meio ambiente, paz mundial, ou qualquer outro tipo de entendimento acerca de atitudes humanas imprescindíveis para que o mundo se torne um lugar melhor.

Nesse processo de criação, as crianças foram orientadas a exercer o pensamento crítico, e isso foi compreendido por elas de maneira muito natural. Dissemos a elas que “seus heróis poderiam ser superpoderosos”, e perguntamos “Como os seus dons poderiam ajudar diretamente os colegas e o mundo?”

⁹ *Alter ego* é uma locução substantiva com origem no latim *alter* (outro) e *ego* (eu) cujo significado literal é “o outro eu”.

Figura 9: Super-heróina L*

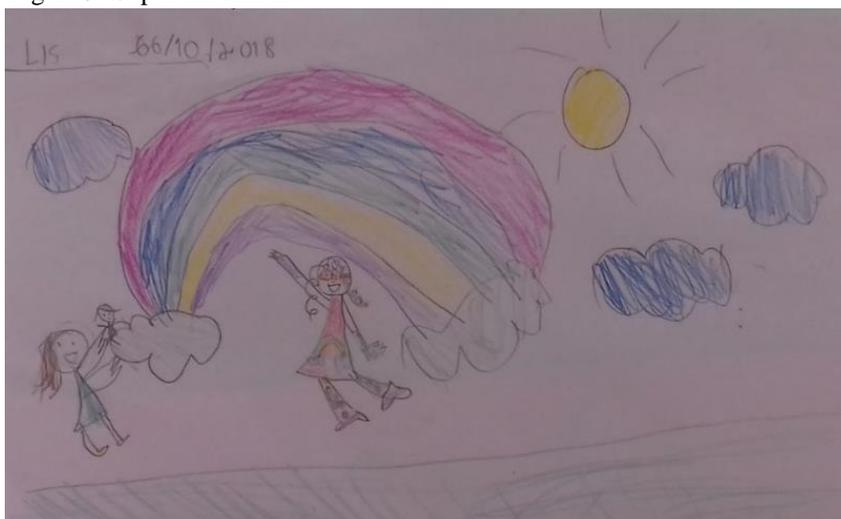


Foto: Das/os autoras/es

Figura 10: Super-heróina J*



Foto: Das/os autoras/es

Figura 11: Super-heróina M*



Foto: Das/os autoras/es

Durante todo o processo foram consideradas as particularidades de cada criança, tivemos como referencial Barbosa (2005) e seu conceito de abordagem triangular, além dos documentos orientadores para a Educação Infantil como o DCNEI (BRASIL, 2010), que se fundamenta no fato de que o ponto central das propostas de atividades e projetos nos espaços educativos deverão ser sempre as crianças, assim como a BNCC (BRASIL, 2017), que traz o contato com o tema da sensibilização para a inclusão nas sala de atividades.

No decorrer das atividades percebemos o grau de comprometimento das crianças a partir das suas produções gráficas e de suas falas, pois as duas formas de linguagem se relacionam no processo de apropriação da linguagem escrita (GÓES, 2014). Nesse sentido, os desenhos feitos por cada criança mostravam ser um reflexo de suas

afirmações, uma extensão de seus saberes, seus enunciados reelaborados em uma folha de papel.

A terceira intervenção funcionou como uma forma de avaliar o que havia sido compreendido das propostas anteriores. Foi o momento em que pudemos ver de perto os saberes das crianças no processo de elaboração dos textos em relação a como e quanto produziam.

Nos remetemos então a Ostetto (2011), quando questiona e conclui: "[...] Quem já não ouviu dizer que o desenho é linguagem, assim como o gesto e a fala? Afirmar que desenho é linguagem, é compreendê-lo como produção carregada de significado. Ao desenhar, a criança diz de si e do mundo que está conhecendo, descobrindo, desvendando" (OSTETTO, 2011, p. 10).

Creemos que, o fato de se trabalhar com temas tão reais e próximos da nossa realidade quanto as relações sociais, promovemos amplas oportunidades de se criar discursos por meio da nossa mediação junto às crianças. Entendendo também que essas intervenções acontecem no processos criativos e discursivos dos desenhos delas.

A “Liga do G5”

No último encontro, nós nos encaminhamos para a brinquedoteca (Figura 12), a qual contava com um acervo de fantasias que eram de livre uso para as atividades das turmas.

Figura 12: Selecionando o vestuário dos “heróis”



Foto: Das/os autoras/es

Assim, as crianças puderam utilizar os próprios desenhos para se inspirarem e criarem personagens, utilizando o material disponível no local. Dessa forma,

compuseram o figurino de um super-herói/heroína que se assemelhava àquele que haviam desenhado.

Como na atividade de produção dos desenhos nós apenas demos um suporte na escolha dos adereços e vestimentas. Após vestidas as roupas, cada criança era levada separadamente para um espaço aberto do refeitório da escola para ser fotografada. As fotos também faziam parte do processo criativo desempenhado pela criança, pois era um registro materializado de sua caracterização.

Essa mesma foto foi utilizada em dois outros momentos. O primeiro momento pode ser definido como uma autocrítica, já que essas imagens foram ampliadas e apresentadas a elas na sala de vídeo, com o uso de um projetor. Objetivava-se que as crianças pudessem observar os resultados, as características dos trabalhos produzidos por elas e se posicionarem criticamente, de forma individual e em grupo, dizendo se as fotos tiveram uma boa produção ou se precisavam de algum acerto.

Entregamos por fim, um postal impresso com as fotos das crianças caracterizadas com seus respectivos personagens, super-heróis/heroínas criados a partir dos desenhos (Figuras 13 e 14).

Foram entregues 19 postais, e cada um deles continha a fotografia em destaque de uma criança fantasiada. Fizemos uma moldura que ilustrava os desenhos produzidos por todas elas, assim, cada criança poderia identificar seu próprio trabalho. Foi um momento bem emocionante, pois elas interagiam entre si trocando os postais e admirando as produções dos amigos. Em seguida, escolhemos um nome para a turma, a partir daquele momento se tornou “A Liga do G5”.

Figura 13: Cartão postal da super-heróina



Foto: Das/os autoras/es

Figura 14: Cartão postal do super-herói



Foto: Das/os autoras/es

Considerações finais

Temos o direito de ser iguais quando a nossa diferença nos inferioriza; e temos o direito de ser diferentes quando a nossa igualdade nos descaracteriza. ... Lutar pela igualdade sempre que as diferenças nos discriminem; lutar pelas diferenças sempre que a igualdade nos descaracterize.

Boaventura de Souza Santos

Podemos dizer que o trabalho desenvolvido no grupo de 5, ou melhor na “Liga do G5”, vai ao encontro do pensamento anteriormente destacado de Boaventura de Souza Santos. Comprendemos que essas discussões devem ser iniciadas na Educação Infantil e que esse processo de sensibilização de olhar o outro respeitando suas singularidades, suas idiossincrasias, torna-se fundamental para o processo constitutivo dos sujeitos e suas relações sociais.

Desconstruímos o conceito de super-herói ideal e construímos um conceito que nos aproxima de sujeitos concretos, que amam, odeiam, sentem dores, choram, sorriem dentre tantos outros sentimentos e que, acima de tudo lutam por seus direitos e por mundo melhor.

Ao compreenderem as nossas propostas, as crianças deixaram fluir a imaginação, e mesmo aquelas que demonstraram insegurança na hora de desenhar e criar os personagens, ou a falta de ideias para elaborar os heróis, a partir da nossa mediação, do

nosso incentivo e da pesquisa que fizemos lançando mão das obras de Roy Lichtenstein e da Pop Art, puderam se expressar e colocar no papel, criativamente, sentimentos misturados com cores, pontos, linhas e formas.

Destacamos que a inspiração buscada nas obras de Stan Lee, abordadas por meio dos quadrinhos e das informações com imagens, ajudaram-nos a pensar, juntamente com as crianças, sobre valores como respeito e igualdade. Isso foi perceptível na fala das próprias crianças: “todo mundo é capaz de fazer alguma coisa”, disse uma das crianças. Concluímos então, inferindo sobre a importância da sensibilização das crianças, desde a mais tenra idade, sobre as diferenças subjetivas e físicas que nos tornam humanos, sujeitos singulares, únicos e que merecem ser respeitados na diversidade.

Referências

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC, 2017). Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>> Acesso em 08 de Maio de 2019, às 21h36. p. 35.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil** (DCNEI, 2010). Disponível em: <<http://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes-Curriculares-para-a-E-I.pdf>> Acesso em 20 de Jan. de 2018, às 9h51.

GÓES, Margarete Sacht. **As relações entre desenho e escrita no processo de apropriação da linguagem escrita**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, 2014.

_____. **As marcas da cultura nos desenhos das crianças**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Espírito Santo, 2009.

LEAL, Audria; SILVA-HARDMEYER, Carla Messias Ribeiro da. O Modelo Didático do Gênero Cartoon: Uma Ferramenta para o Ensino da Leitura e da Produção Textual. In: **Veredas – Interacionismo Sociodiscursivo**. PPG Língua/UFJF – Juiz de Fora - MG. Vol. 21, nº3, 2017. p. 137 – 153

MARTINS, Raimundo. **Hipervisualização e territorialização: questões da Cultura Visual**. *Cultura visual e educação*. Ed u c a ç ã o & Linguagem • v. 13 • n. 22 • 19-31, jul.-dez. 2010.

NUNES, Felipe. **Dodô**. Volume único, Editora Panini, 2017.

OIMA, Yoshitoki. **A voz do silêncio**. v.1 a 7, Editora New Pop, 2017.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. **Educação infantil e Arte: sentidos e práticas possíveis**. 2011. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/320/1/01d14t01.pdf>>. Acesso em: 13 dez. 2017.

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: **INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001**.

SOUSA, Rainer Gonçalves. **Pop Art**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/artes/pop-art.htm>. Acesso em 08 de junho de 2019, às 19h30min

TOULME, Fabien. **Não era você que eu esperava**, Volume único, Editora NEMO HQ 2017.