

Intervenção e crítica social por meio de convergências com a nona arte

SANTOS, Luis Gustavo Lesxistão dos (autor)
FLORES, José Antonio Vieira (orientador)
contato@luizlekston.com.br

Evento: Mostra de Produção Universitária - MPU
Área do conhecimento: Artes

Palavras-chave: crítica social; quadrinhos; educação, intervenção

1 INTRODUÇÃO

Cada cultura faz alusão a suas próprias características, problemas e peculiaridades para, a partir disso, desenvolver suas narrativas. É comum constatar a consolidação da identidade de nações por meio de personagens fictícios. Exemplos disso são os super-heróis robustos e politicamente corretos dos quadrinhos norte-americanos ou as histórias de samurais, ninjas e demais elementos da cultura japonesa presentes na popular narrativa do *mangá*.

A partir do contato com diversas formas de arte é possível expandir e expressar sentimentos e percepções que só poderiam ser exercidos de tal forma a partir de várias modalidades artísticas. Por meio de pequenas narrativas sequenciais (EISNER, 1985), o projeto *Zé da Silva* faz críticas ao atual sistema brasileiro por intermédio dos quadrinhos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O personagem Zé da Silva é um retrato que busca sintetizar muitas crianças do cenário contemporâneo brasileiro. Ele vive em um bairro na periferia de uma grande cidade na companhia de sua família, na qual moram todos em uma residência em condições precárias. As narrativas se apresentam em quadrinhos de leitura rápida, tais como tiras, cartuns e charges.

O objetivo proposto no projeto não foi transportar características culturalmente incompatíveis com o real contemporâneo brasileiro, mas sim direcionar um olhar para situações críticas do ambiente social nacional e desenvolver esses conceitos em um personagem que vive uma realidade ambiental e social crível, enfrentando os problemas cotidianos da classe baixa, em condições altamente perigosas e com muitas irregularidades em sua estrutura.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O processo do projeto é feito a partir de diversas etapas, que vão desde o primeiro *insight* até o contato e retorno do público com o trabalho (McCLOUD, 2006). Primeiramente, após surgir a ideia, a mesma é rascunhada, arte-finalizada e, posteriormente, digitalizada e colorida com o auxílio de computador e mesa digitalizadora.

Estando o material pronto, é hora de divulgá-lo para o público, e isso é feito de diversas maneiras. Além do convencional compartilhamento em redes sociais e

sites, o material completa seu ciclo de contato com o público ao ser exposto fisicamente em suportes presentes no meio urbano, e que amplificam o impacto e o objetivo da obra. Espaços de publicidade e propaganda, paradas de transporte coletivo e outros cenários são utilizados como suportes para a exposição das narrativas (FERREIRA, 2005). A própria aplicação no meio urbano, com a presença de público, é fotografada para posterior análise e registro das atividades feitas.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Opiniões diversas são de grande valia, pois, a partir dos pontos de vista, é possível averiguar quais os assuntos mais pertinentes a serem abordados e os melhores meios para a divulgação, sempre visando resultados mais efetivos no desenvolvimento do projeto. Muitas vezes os temas abordados são polêmicos e podem gerar revoltas ou interpretações que não estão sintonizadas com a proposta inicial. No entanto, ao tratar de temas delicados, o autor sempre corre este risco e deve estar preparado para o debate.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da prática do desenho aliada a outros meios de expressão, como a fotografia e intervenção social, é possível exercer um trabalho de peso político que transpõe barreiras que não seriam possíveis de serem ultrapassadas se não fosse por intermédio de tais modalidades. A participação do público é algo de fundamental importância para que a obra concretize sua função com efetividade, assim como a reflexão e a propagação das ideias presentes no projeto.

REFERÊNCIAS

EISNER, Will, 1985. *Quadrinhos e Arte Sequencial: Princípios e práticas do Lendário Cartunista*, São Paulo, WMF Martins, 2010.

FERREIRA, Luana Maia. O espaço urbano como suporte para a arte. *Simpósio Nacional sobre Geografia, Percepção e Cognição do Meio Ambiente*. Londrina – PR. 2005.

McCLOUD, Scott, 2006. *Desenhando Quadrinhos – Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*, São Paulo, M. Books Editora Ltda, 2006.