

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

Da Art – Aprendizado de História da Arte através da narrativa gráfica

SANTOS, Luis Gustavo Lesxistão dos (autor)
FLORES, José Antonio Vieira (orientador)
luisgustavosantos@live.com

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

Palavras-chave: arte; quadrinhos; educação

1 INTRODUÇÃO

A presente proposta, gerada a partir do GEHQ (Grupo de Estudos em e sobre Histórias em Quadrinhos) implica em usar elementos e fatos da História da Arte como base para a função pedagógica de ensino. A história em quadrinhos que é produto e objeto experimental desta proposta – Da Art – apresenta referências históricas de artistas e fatos de diversos períodos artísticos, buscando despertar o interesse de jovens leitores por arte a partir do contato com as narrativas sequenciais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O universo de “Da Art” é um mundo mágico onde somente os verdadeiros artistas conseguem dar vida as suas obras. Nesta trama, além das aventuras do protagonista Don Velazquez (personagem inspirado no pintor barroco Diego Velazquez), homenageio também grandes ídolos que influenciam meu trabalho e minha jornada como artista. A obra “Quadrinhos e Arte Sequencial”, de Will Eisner, foi de fundamental importância para a produção da obra, fornecendo bases conceituais importantes para o entendimento e a prática dos quadrinhos, bem como a leitura de sua obra poética, ou seja, a obra de Eisner como quadrinista. Outro artista gráfico e teórico das narrativas sequenciais, Scott McCloud, também teve grande influência no trabalho com sua sequência de livros sobre o assunto.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O processo de produção de uma história em quadrinhos é algo complexo e leva um tempo considerável para se transformar em algo concreto. As principais exigências para se começar a produzir uma HQ são ter vontade de se empenhar no projeto e possuir uma ideia a ser trabalhada. O método de produção é algo muito pessoal e cada quadrinista possui o seu próprio ritmo e maneira de trabalhar. Pode-se começar uma rápida definição da história a ser trabalhada de modo esquemático. Quantidade de páginas, onde e como será publicada, a faixa etária do público alvo, objetivo do projeto, dentre outros assuntos, são cruciais para um bom desempenho.

O projeto é voltado para o público juvenil e tem sua publicação inicialmente online. Todas as personagens foram inspiradas em figuras da História da Arte, assim como o cenário em que a trama se passa. Definidos esses tópicos, uma coisa

13ª Mostra da Produção Universitária

Rio Grande/RS, Brasil, 14 a 17 de outubro de 2014.

importante a se pensar é sobre as personagens e o cenário no qual a história irá se situar. As possibilidades são inúmeras. A partir da construção de personagens e de uma trama bem amarrada é hora de começar a produzir os desenhos referentes aos mesmos, também conhecidos como *concept art*. Estes apresentam as personagens em suas principais poses e ângulos, assim como detalhes importantes de seu figurino. Grande parte da inspiração vem dos visuais icônicos de grandes artistas e suas respectivas obras, assim como a influência de quadrinhos e *games*. O próprio figurino das personagens deixa muito evidente a inspiração de jogos de estratégia (também conhecidos como RPG, ou *Role-Playing Game*).

Estando todas as etapas concluídas, é feito um rascunho a grafite de toda a história, onde é estudada a melhor maneira de se apresentar cada quadro, ângulo, posicionamento e diagramação das páginas. Essa etapa também é conhecida como *storyboard*, que nada mais é do que um grande rascunho da produção que virá a ser arte-finalizada.

Na etapa seguinte se dá a produção do rascunho definitivo, que posteriormente será arte-finalizado, e, dependendo do caso, colorido. Cada capítulo só é concluído após extensas pesquisas, que garantem que o material contenha todas as informações necessárias para torná-lo satisfatório e bem acabado.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Este projeto de quadrinhos resultou em um *blog* na internet, onde estão sendo postadas as páginas produzidas, disponibilizando-as para leitura imediata. Os resultados da produção podem ser conferidos no blog do projeto: <http://da-artcomics.blogspot.com.br>.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Até o momento tem sido satisfatória a produção de “Da Art”, tendo em vista que estou usando o conhecimento adquirido no Curso de Artes Visuais para a produção do projeto, o qual tem me motivado ao aprofundamento em diversos tópicos conceituais e técnicos das histórias em quadrinhos, fazendo com que eu possa ter maior bagagem e isso resultar em um material mais rico em dados, e, também, mais divertido.

REFERÊNCIAS

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

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