

Fundação Municipal de Cultura apresenta:

NÚCLEOS DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ

**EXTRAPOLANDO
AS CONVENÇÕES**

A Fundação Municipal de Cultura apresenta:

NÚCLEOS DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ Extrapolando as convenções

1ª edição

Belo Horizonte
2017

Patrocínio:

Incentivo à
Cultura
Belo Horizonte
Lei Municipal 6498/93


FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE
CULTURA



**PREFEITURA
BELO HORIZONTE**

Realização:



Realizado com recursos da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte

Projeto: PFC 140/2014

Belo Horizonte / 2017

Realizado com recursos da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte
Fundação Municipal de Cultura | Prefeitura de Belo Horizonte
Projeto FPC 140/2014

Núcleos de Quadrinhos
NAÇÃO HQ

Coordenador
Richardson Santos de Freitas

Professores
Wilson Gontijo Candido
Sílvia Romero Mendonça

Editora
Paloma Leite Costa

Revisão
Alex Soares

Ilustração da capa:
Marcela Werkema de Oliveira Moraes

Andreção
Seu Moacir

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

NÚCLEOS DE QUADRINHOS NAÇÃO
HQ: extrapolando as convenções.
Belo Horizonte: Estúdio Nanquim,
2017.

200 p. il. 21 cm.

ISBN: 978-85-93562-00-6

1. Histórias em quadrinho I. Título
741.5

NAÇÃO HQ
contato@quadrinho.com
www.nacao.net

Obra sob licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-Compartilhaval
CC BY-NC-SA

“

Se você segue os caminhos balizados da sociedade, tudo vai bem. Mas, se você se afasta para pegar um caminho diferente, um desvio, aí, estranhas aventuras te esperam e ninguém sabe aonde elas poderão te levar...

Moebius

SUMÁRIO

Pare. Pare e respire. Agora, veja. 9

O PROJETO

Sobre quadrinhos, didática e diversidade 13

Sobre os núcleos 16

Uma pequena introdução ao curso 19

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Viagem no tempo 27

Reminiscência 59

Cruzeiro dos Tubes 77

Duelistas 99

Primeiro dia de aula 129

Guerra Dimensional 149

Viagem ao centro da Terra 167

Te pego lá fora 179

NAÇÃO HQ

Sobre a associação 195

Integrantes 198



**PARE.
PARE E RESPIRE.
AGORA, VEJA.**

Esta é a Maria. Você não a vê, mas a Maria existe.

Continue lendo, pois a Maria agora está andando. Maria tem um pincel na mão esquerda, mas ela não se recorda de como aquele pincel foi parar na mão dela. O pincel, azul e comprido, tem cerdas macias e finas na ponta, formando uma gota. Ela gosta daquele pincel, mas ela não sabe como conseguiu o pincel. Mesmo sem saber como aquele pincel foi parar na mão dela, Maria caminha por um corredor comprido, cheio de janelas quadradas e grandes do seu lado direito e pinturas, várias pinturas quadradas e grandes, que ela vê, mas não entende, do seu lado esquerdo. “Será que eu as pintei?” imagina a Maria, enquanto seus pés calçados em tênis surrados e de uma marca qualquer, fazem um barulho estridente no chão. Barulho que nenhum tênis comum faria.

Enquanto você lê, Maria continua correndo. O que será que vai acontecer? Quantas janelas esse corredor tem? O que são aquelas pinturas? Para onde esse corredor vai? Curioso? Não? Bom, tanto faz, porque Maria continua correndo.

Agora imagine-se no lugar da Maria. Você olharia, com mais cuidado, para as pinturas? E se ela olhasse pela janela e percebesse que bastava pular qualquer uma delas e estaria fora do



corredor? E se o lado de fora não tivesse corredores, bordas ou lugares. Se lá fora fosse o nada e só Maria, com seu pincel, pudesse dar forma ao lado de fora?

São jornadas como a da Maria que fizeram a Nação HQ pensar, planejar, organizar e realizar os **Núcleos de Quadrinhos Nação HQ: extrapolando as convenções**. Todos os dias, todos nós estamos caminhando ou correndo em nossos próprios corredores, com pouco mais, ou muito menos que pincéis em nossas mãos. As pinturas quadradas e grandes do nosso lado esquerdo, são as convenções que nos são passadas, passo a passo nesse corredor. Quem somos, de onde viemos, o que queremos, para onde vamos. Muitos de nós usamos como base para nossa interpretação de vida, o que outros que passaram por aquele corredor pintaram. Mas muitos, curiosos e cansados desse corredor sem fim, olham para as janelas grandes e quadradas do lado direito. Alguns se assustam, se magoam, se irritam com o que veem e decidem continuar correndo, sem olhar para trás. Outros, decidem extrapolar aqueles quadros, aqueles quadrados, aqueles limites. E pulam a janela.

A maneira que a Nação HQ encontrou de pular as janelas, extrapolar tudo que nos foi limitado e criar um novo mundo naquele vazio do lado de fora (um vazio cheio demais para ser chamado de nada), foi com os quadrinhos. Estranho, não é? Limitar narrativas a pequenos quadros, quando estamos pulando a janela e nos afastando daqueles quadros que nos prendiam? A questão é: a narrativa está nos quadros, mas as ideias

no vazio de cada janela que cada um de nós pulamos todos os dias. É para ensinar aos outros que essas ideias não se agarram e que nem podemos nos pendurar nelas, que fizemos nossos núcleos. Ideias e ideais são retidos, interpretados, refinados, liberados para o próximo que pular a janela e então, transformados em memória.

Memórias guardadas em quadros. Não quadros pendurados em um corredor. Quadros que se seguem, se misturam e se completam em narrativas que contam histórias.

A seguir, você pode conferir a nossa.
Nossa história sobre contar histórias.
Em quadrinhos.

Wilson Gontijo



O PROJETO

SOBRE QUADRINHOS, DIDÁTICA E DIVERSIDADE

As histórias em quadrinhos têm se mostrado uma atrativa e acessível forma de expressão cultural. Através de sua linguagem ágil e leve é possível abordar temáticas variadas utilizando a união entre as artes visuais e a literatura.

Sem que o domínio do contexto ou das estruturas narrativas se imponham como pré-requisitos intimidadores, o leitor é estimulado a entender arquétipos, tecer expectativas, compartilhar das reflexões do autor, questionar a situação política de seu país ou, simplesmente, a ler.

Sendo assim, não parece interessante que mais cotidianos e experiências de vida possam ser retratadas nas histórias em quadrinhos? Não seria desejável, inclusive para o mercado já estabelecido das hqs, que as produções se tornem cada vez mais democráticas, acessíveis e plurais?

A recente facilidade de se tornar um produtor de conteúdo e o maior alcance possibilitado pela disseminação na internet contribuem para isso, claro. Mas ainda é preciso remover um degrau: o conceito de que quadrinistas são pessoas raras e de talento e técnicas extraordinários, e não pessoas com histórias para contar.

As histórias em quadrinhos comunicam ideias em uma linguagem que se vale da experiência visual comum ao autor e ao público. Segundo Will Eisner, no seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, as histórias em quadrinhos têm como característica ser “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras e imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.”

Você talvez argumente que Eisner era um desenhista monstruoso, inserido num mercado já estabelecido, que desejava consumir o que ele produzia. E você estará certo em sua observação!

É óbvio que nós, iniciados no gosto e na produção das histórias em quadrinhos, esperamos que muitas das convenções (de arte, de narrativa...) sejam respeitadas da mesma forma como foram nas grandes histórias e pelos grandes artistas que nos fascinaram quando nós mesmos fomos convencidos a ler quadrinhos.

Mas não devemos deixar que isso impeça que “algo fora dos trilhos” surja e, talvez, tenha a chance de amadurecer e encontrar seu lugar entre os “quadrinhos que valem a pena”.

Para que isso aconteça, devemos ir atrás de ideias e contadores de histórias. E foi tentando munir não iniciados nas ferramentas adequadas para nos brindar com suas narrativas e novos vieses, que os Núcleos de Quadrinhos Nação HQ foram idealizados.

Mas não se iluda, mesmo quando nosso objetivo for “extrapolar as convenções”, convenções e regras ainda acompanharão o processo de aprendizado dos núcleos.

Um passo de cada vez, contudo.

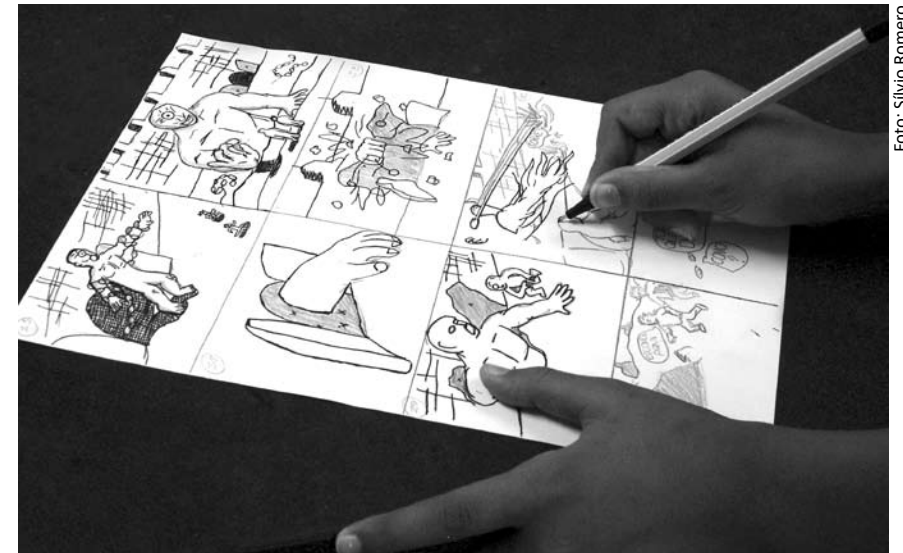


Foto: Silvio Romero

O PROJETO SOBRE OS NÚCLEOS

Os Núcleos de Quadrinhos foram financiados pelo edital de Incentivo à Cultura da Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte. As aulas aconteceram na Escola Estadual Gracy Vianna Lage, em parceria com o Centro Cultural de Venda Nova, Regional Venda Nova; no Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado em parceria com a Escola Municipal Lídia Angélica, da Regional Pampulha; e no Centro Cultural Padre Eustáquio, da Regional Noroeste.

Os participantes tiveram suas primeiras experiências na criação de uma revista. Todo desenvolvimento do curso foi pensado para trabalhar a habilidade dos participantes de funcionar como uma equipe, uma “redação”, com o objetivo de produzir a publicação final.

As aulas foram ministradas trazendo conteúdos teóricos e práticos. No processo de arte-final, todos foram convidados a executar uma parte da hq, por isso, você encontrará em uma mesma história, vários estilos de traços.

Cada aluno receberá 50 exemplares desta edição para, se desejar, comercializar e financiar seu próprio fanzine, iniciando um ciclo de autonomia artística. O projeto estimula a formação de núcleos capazes de se manterem e produzirem por si mesmos, fortalecendo o cenário da produção independente.



Foto: Wilson Gontijo

Núcleo Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado



Foto: Sílvia Romero

Núcleo Centro Cultural Padre Eustáquio



Sílvia Romero

O PROJETO

UMA PEQUENA INTRODUÇÃO AO CURSO...

A estrutura básica de uma história em quadrinhos não é muito diferente de um roteiro para cinema ou de um livro. Ambos passam por um mesmo processo criativo cheio de simbolismos e linguagens que buscam desencadear reações em quem entra em contato com a obra. Ao se tratar das histórias em quadrinhos encontramos elementos desafiadores que permeiam a criatividade e o trabalho da criação. Entre eles estão enredo, personagens e narrativa visual.

O ENREDO

O enredo é o caminho que a história segue e as etapas que as personagens precisarão cumprir até chegar ao final. Sua forma básica é estruturada no esquema de início, desenvolvimento e conclusão.

Como exemplo tomaremos o *caminho do herói*, escrito por Joseph Campbell, famoso estudioso de mitologia. Essa estrutura de roteiro é uma das mais utilizadas por Hollywood. Em seu livro *A Jornada do Herói de Mil Faces*, Campbell descreve uma estrutura básica presente em diferentes culturas, apontando suas similaridades e elaborando uma lista de características e acontecimentos comuns que acontecem no arquétipo do herói.

Cada cultura tem em sua mitologia uma forma de ensinamento, que ajuda o indivíduo a se entender e se conhecer dentro de sua comunidade. Sendo assim, a história é uma trilha de autoconhecimento que o herói enfrenta para ter uma vida mais proveitosa e consistente com a sociedade. Quando lemos um livro, uma história em quadrinhos ou assistimos a um filme, que em sua estrutura se encontra o caminho do herói, os espectadores se conectam com o personagem pois nos colocamos no lugar dele. Percebemos que aquilo nos faz sentido porque também estamos em nossas próprias jornadas na vida real e compartilhamos este sentimento. Sendo assim, a teoria de Campbell consegue fazer a ligação do real com a ficção, que nos liga ao enredo.

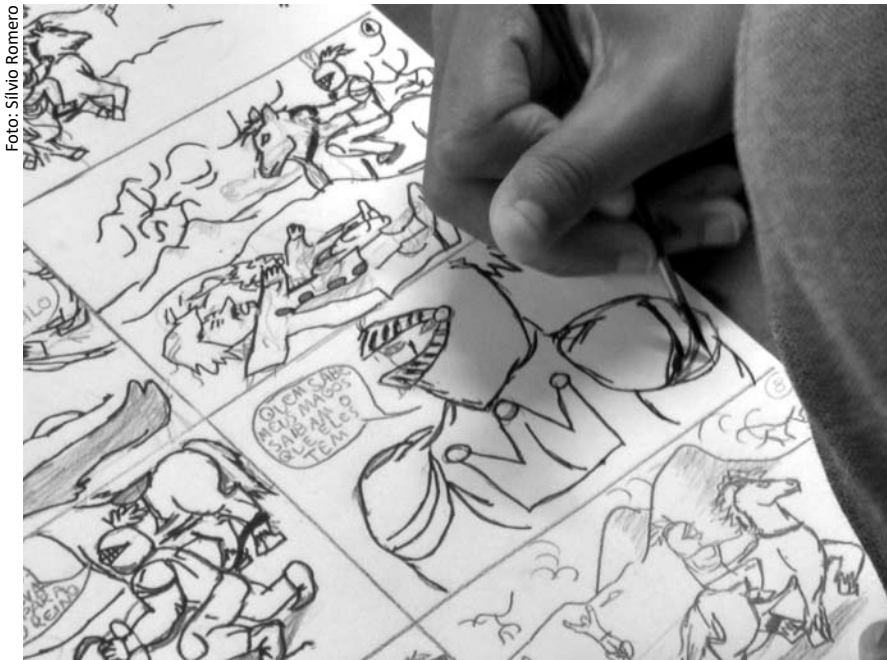
Estrutura básica de enredo - Jornada do Herói		
Mundo comum	Chamado à aventura	Conclusão
Conhecemos o protagonista em vida cotidiana.	Algo acontece que muda a trajetória do personagem, o levando a enfrentar desafios inesperados.	Fim da jornada, contendo a mensagem de moral que a história deseja passar.

PERSONAGENS

Outro ponto importante é a criação de personagens. Mostramos aos alunos os conceitos preestabelecidos que carregamos na nossa sociedade e como eles nos fazem interpretar as pessoas. Quando sabemos abordar esses conceitos na nossa consciência comum, conseguimos direcionar o que queremos mostrar em determinados personagens. Por exemplo, com ângulos retos e pontiagudos podemos desenhar personagens que seriam os vilões, assim, como os menos espertos seriam desenhados de uma forma circular, quase infantil. Esses códigos que criamos mentalmente descrevem de forma simples os seus personagens e captam a atenção do leitor.

Tem-se então, um grande aliado nessas aulas: *A Teoria dos Arquétipos* de Carl Gustav Jung, do livro *O homem e seus mitos*. Nela, Jung demonstra de forma bastante eficaz esse inconsciente coletivo que permeia nossa sociedade, seus códigos éticos e comportamentais. Assim os mitos logo são quebrados, nos permitindo ver além das simples aparências e enxergar algo a mais nos personagens que permeiam nosso dia a dia. Podemos dizer que cada sociedade tem uma forma de exprimir e representar seus arquétipos. Seja por um destaque em seu visual ou em outras características básicas, que podemos identificar, por exemplo, se um personagem é um vilão ou herói.

Ao compreendermos isso, definimos cada personagem de acordo com sua estrutura social. Conseqüentemente, entendemos que para uma maior familiaridade com a história devemos também, definir o local em que ela ocorre. Por isso, na maioria das histórias em quadrinhos, o primeiro quadro é um panorama que mostra o local e tempo em que elas estão situadas. Assim, automaticamente, identificamos os códigos dessa sociedade e de cada personagem nela descritos. Portanto, em uma história que se passa em um castelo da idade média, já temos todos os elementos necessários para entendê-la, tais como: cavaleiros e suas armaduras, reis, rainhas, príncipes e aldeões, todos, com suas características referentes à época.



NARRATIVA VISUAL

Criado o enredo e desenvolvido as personagens, chega o momento de transformarmos a história em uma narrativa visual. É hora de colocar as ideias no papel.

A narrativa visual é a lógica de acontecimentos que, em sequência de desenhos feitos dentro de quadros, desenrola a ação. O autor procura os caminhos para que a história faça sentido e desencadeie uma resposta no leitor à mensagem que se deseja transmitir.

O quadrinista precisa controlar o rumo da história, deixando claro o que cada quadro desenhado irá revelar. Para isso são usadas diversas técnicas da linguagem, como os balões de fala, os recordatórios, os enquadramento de cenas, a perspectiva, a técnica de luz e sombra, entre outros. Esses elementos criam um elo entre o conjunto gráfico e a comunicação com o leitor.

Segundo Will Eisner, “O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer.”

Ainda que tenhamos um longo caminho a percorrer para que possamos desenrolar uma boa sequência de fatos e contar uma história em quadrinhos, esses três elementos básicos nos dão uma base sólida para começarmos nossa jornada de criação. Precisamos estar atentos para que nossa ideia chegue inteira e possa ser compreendida sem tropeços pelos leitores. Assim, para erguer essa base sólida de conhecimentos, entramos nos conjuntos de aulas que fazem do nosso curso uma boa opção para aprendermos sobre a criação de uma história em quadrinhos.

Mesmo diante de públicos com idades diferentes, podemos e devemos estruturar cada aula de acordo com o grupo de alunos em questão, sem atropelos. Podemos modificar a estrutura de cada aula para atendermos a diferentes necessidades de cada criador. Sendo assim nenhum modelo de aula aqui apresentado é uma âncora ou uma fórmula, aliás, cada aula tem seu aspecto próprio pois dependemos muito das respostas e questões levantadas pelos alunos que participam e questionam os elementos propostos pelo professor.

O resultado,
segue nas próximas páginas.



Foto: Sílvia Romero

Núcleo Venda Nova



Foto: Wilson Gontijo

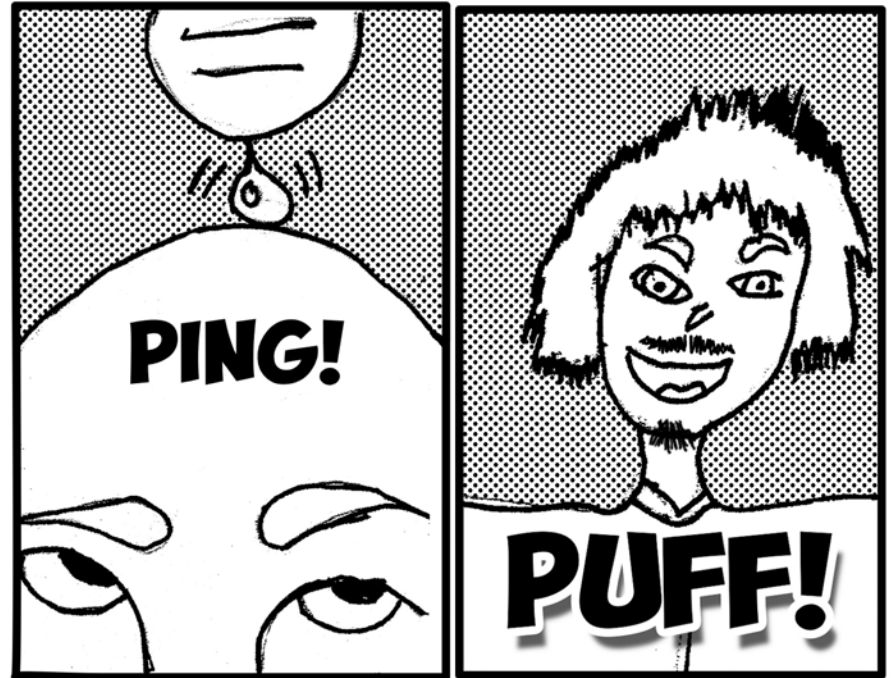
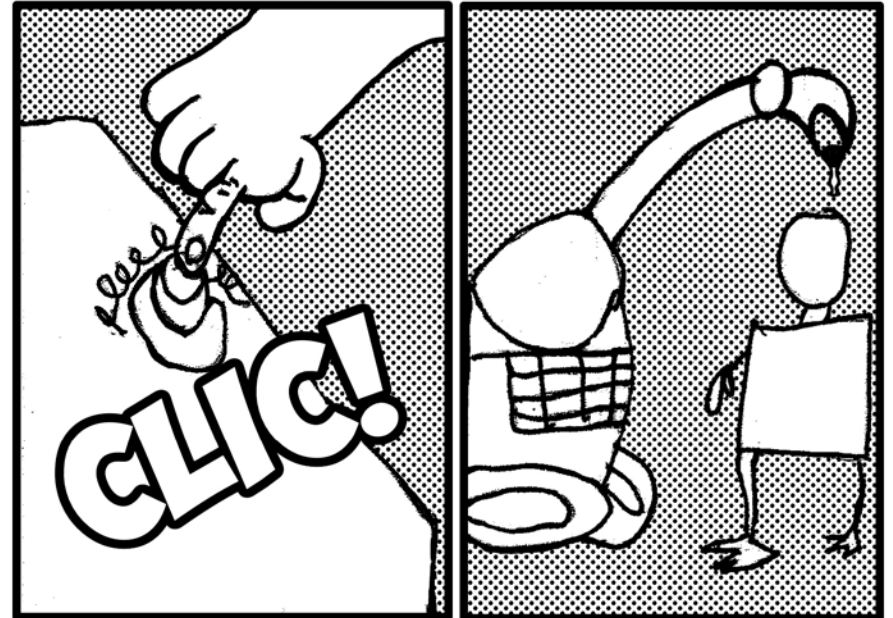
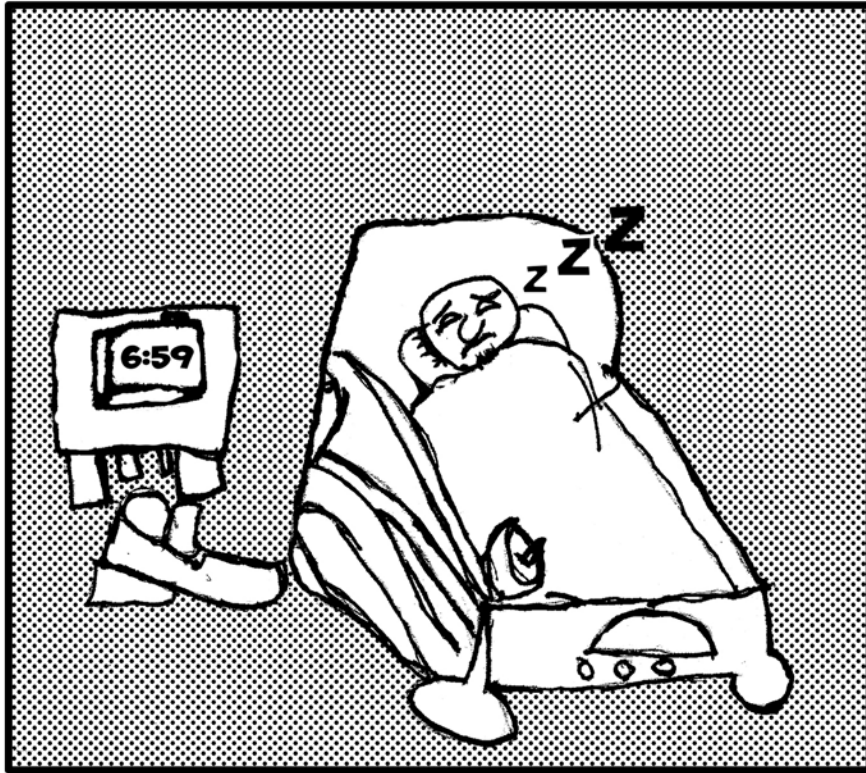
Núcleo Centro de Referência da Cultura Popular e Tradicional Lagoa do Nado

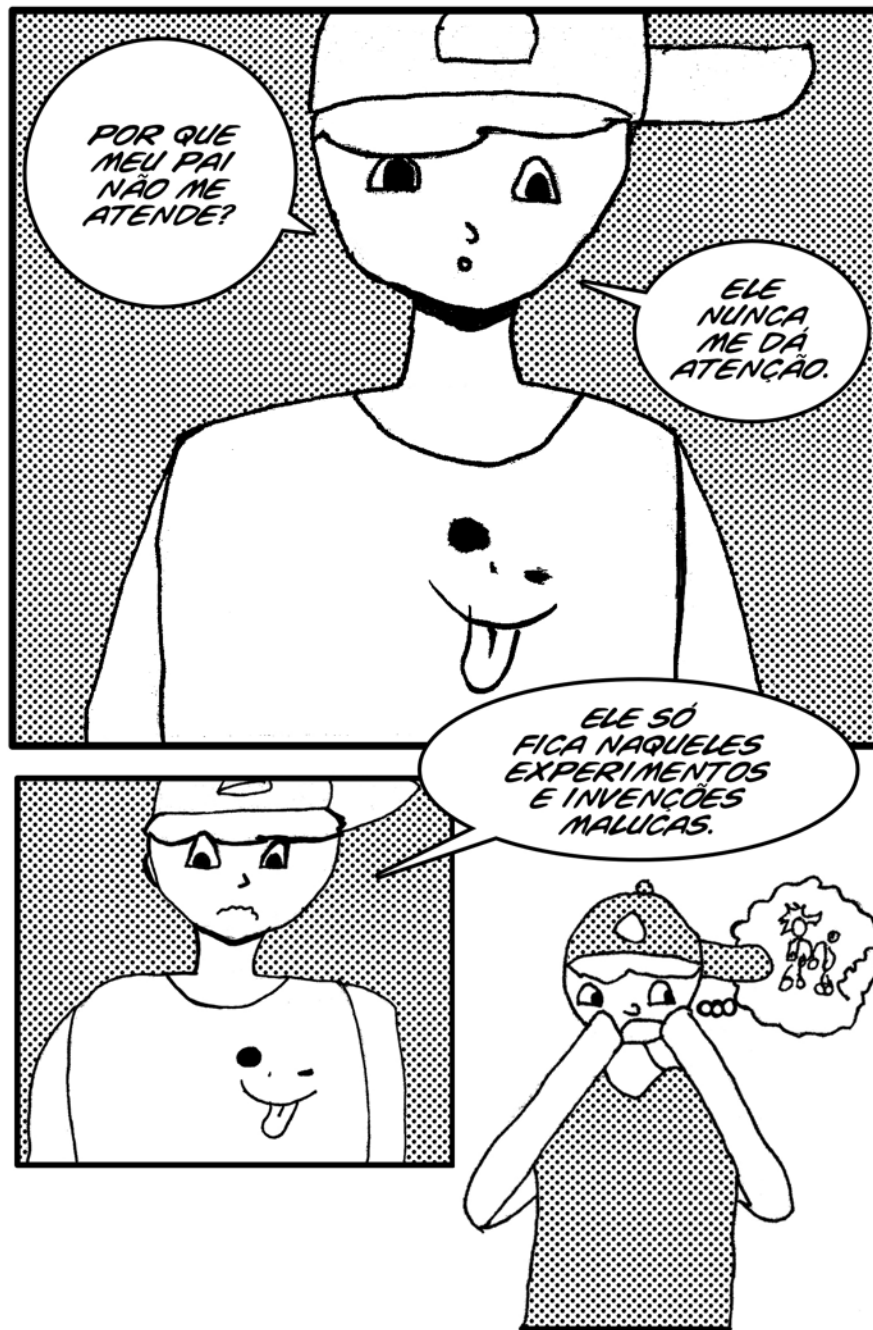
NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ VENDA NOVA

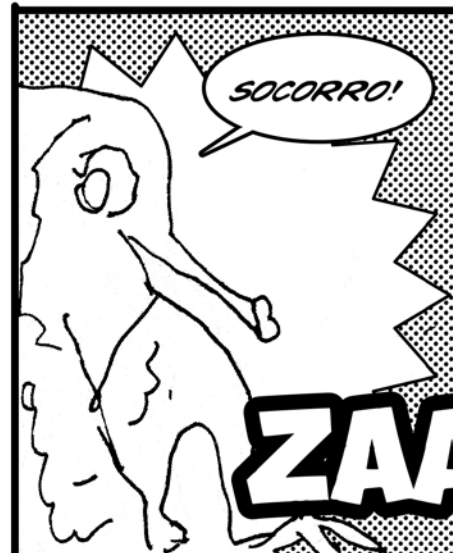
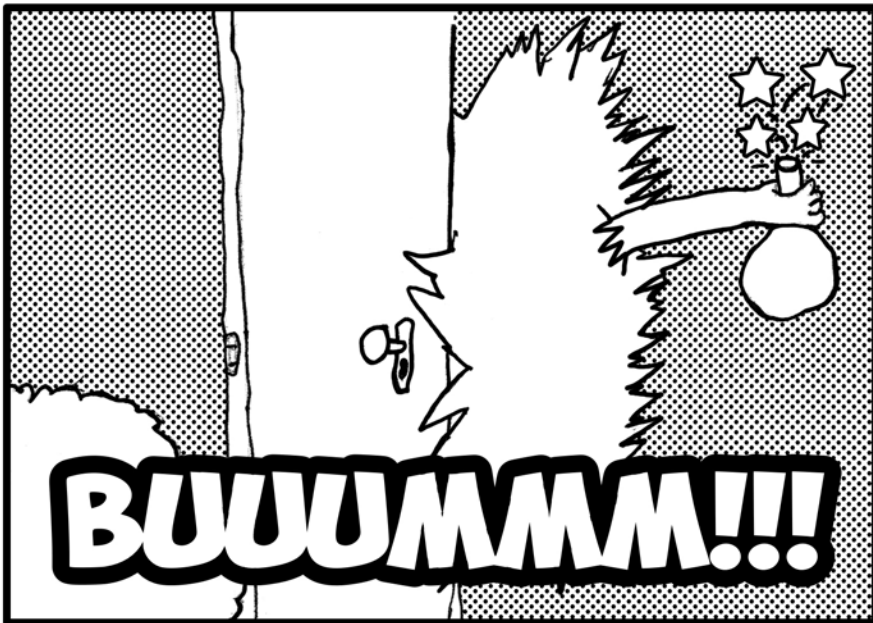
VIAGEM NO TEMPO

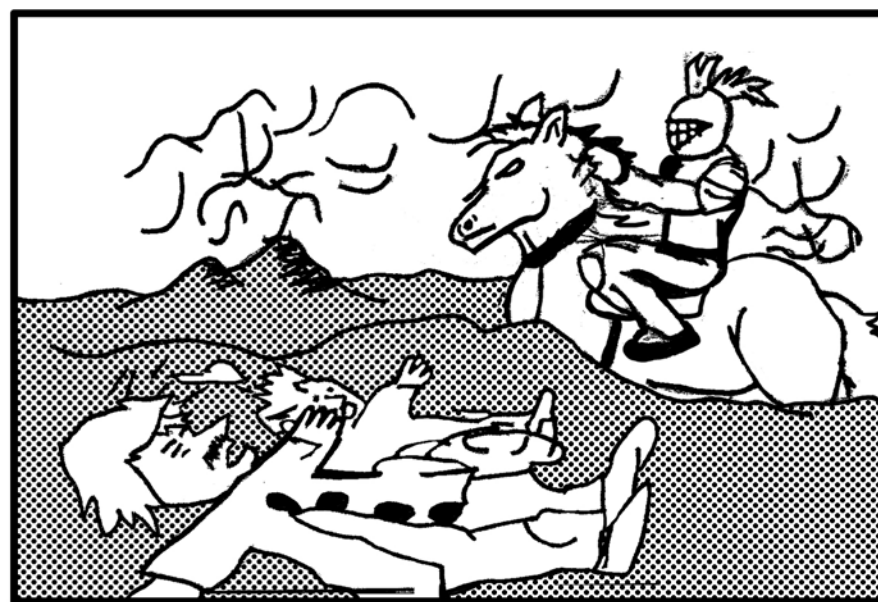
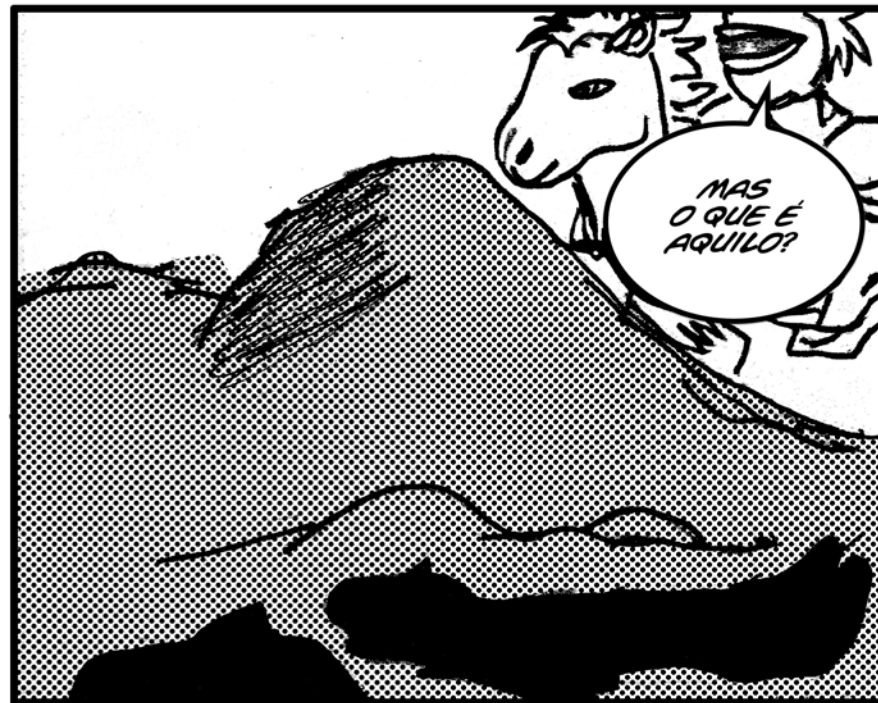
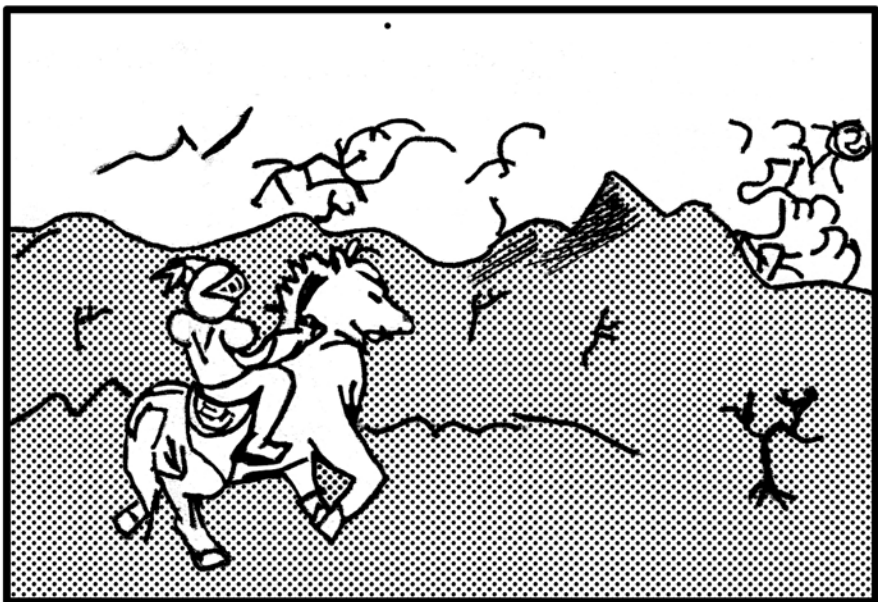
Mateus Lourenço Crispim
Hadeilson Dias de Oliveira
Gabriel Bernardo

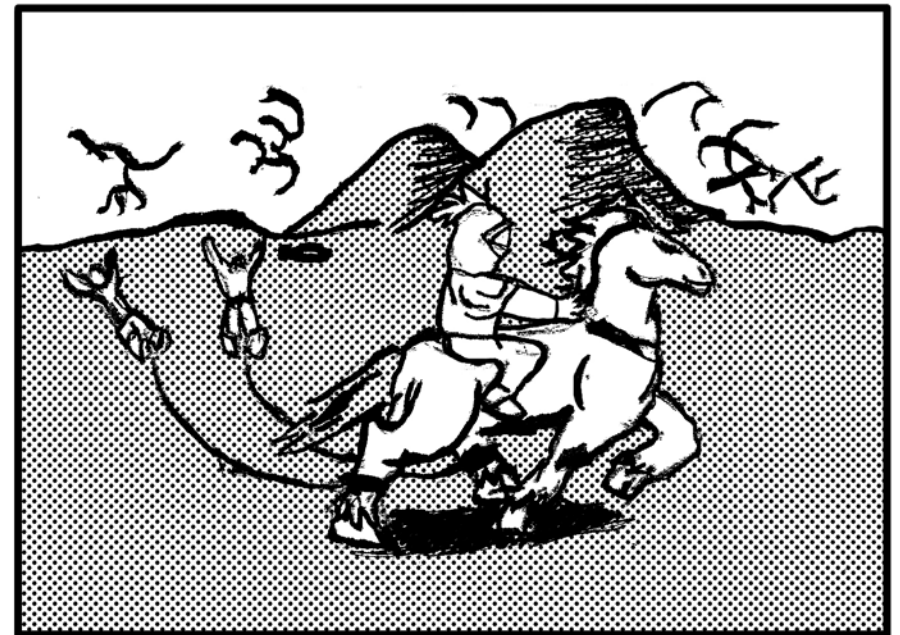


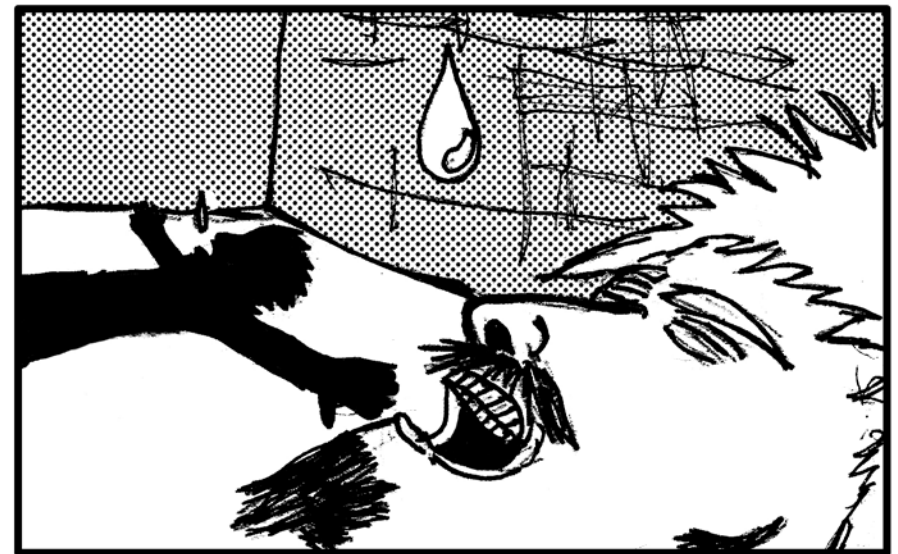
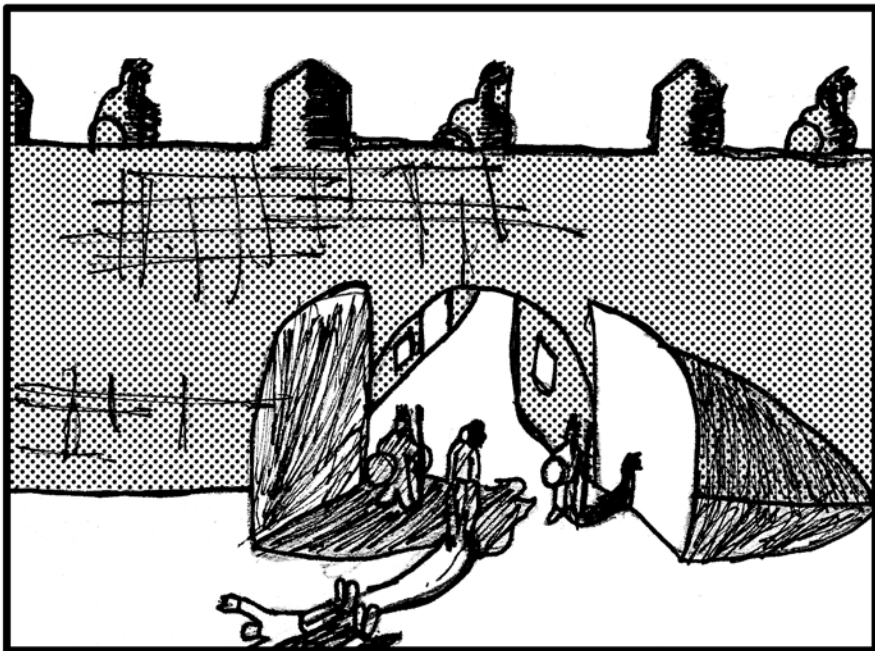
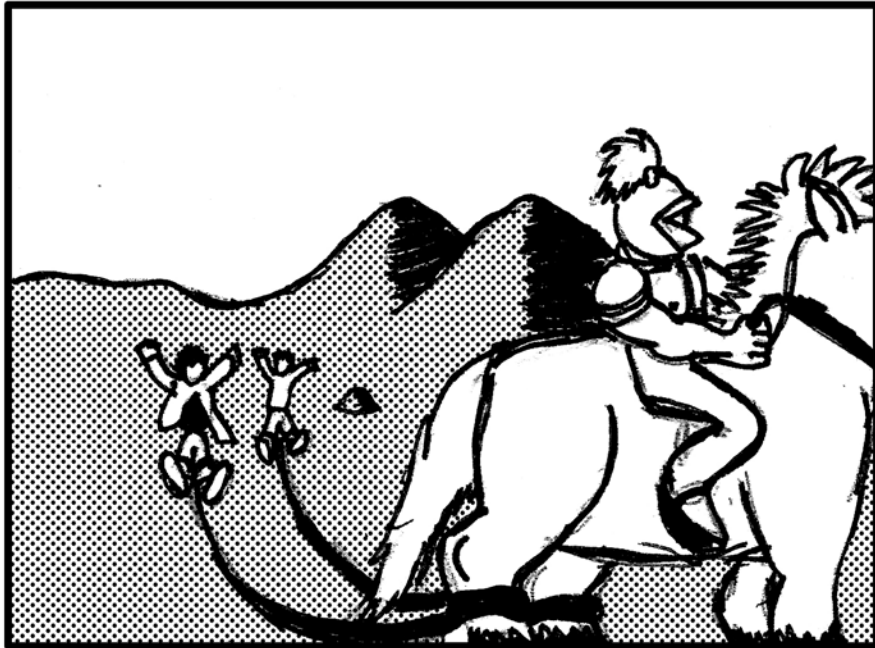


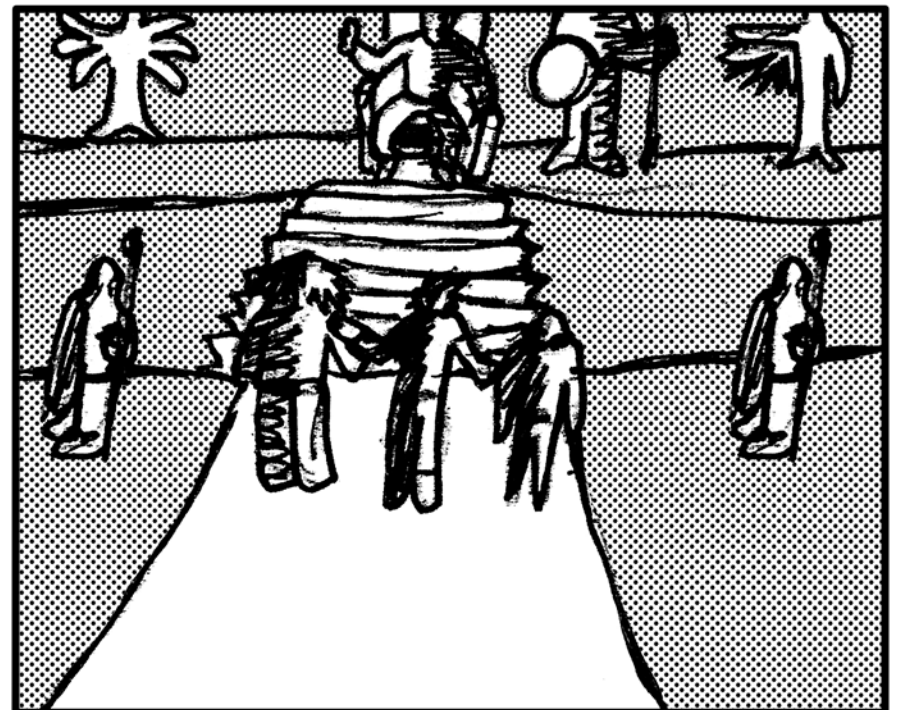
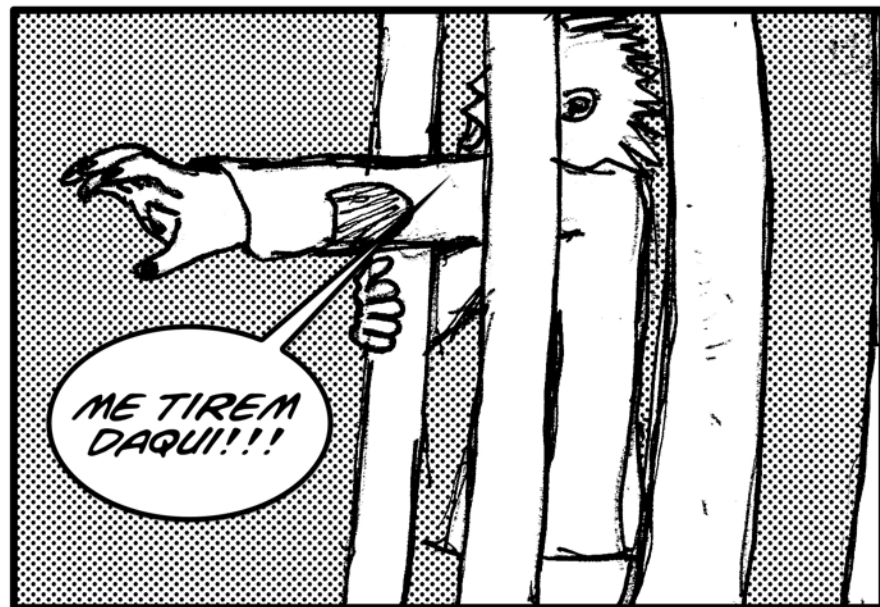




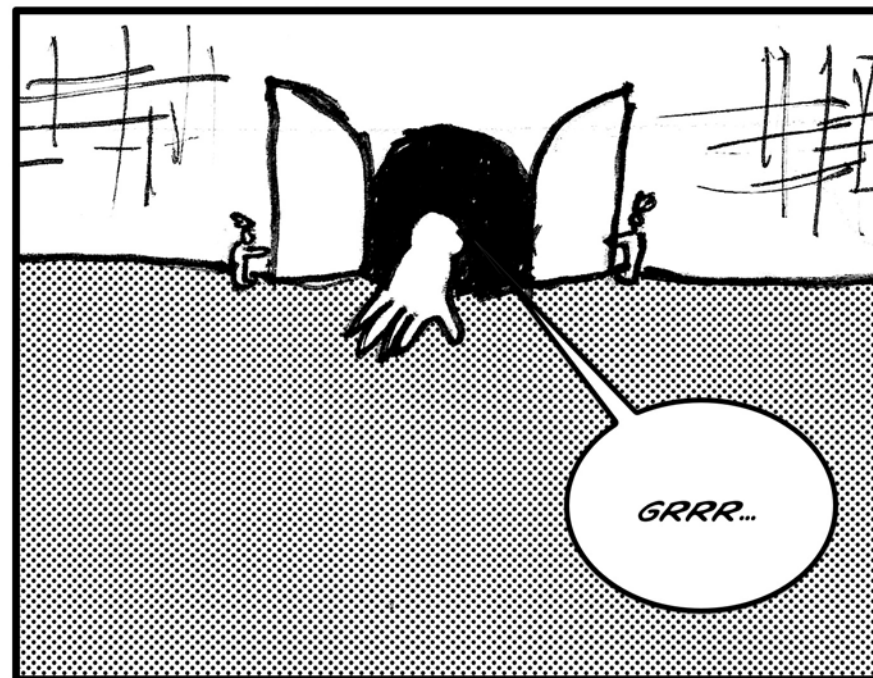


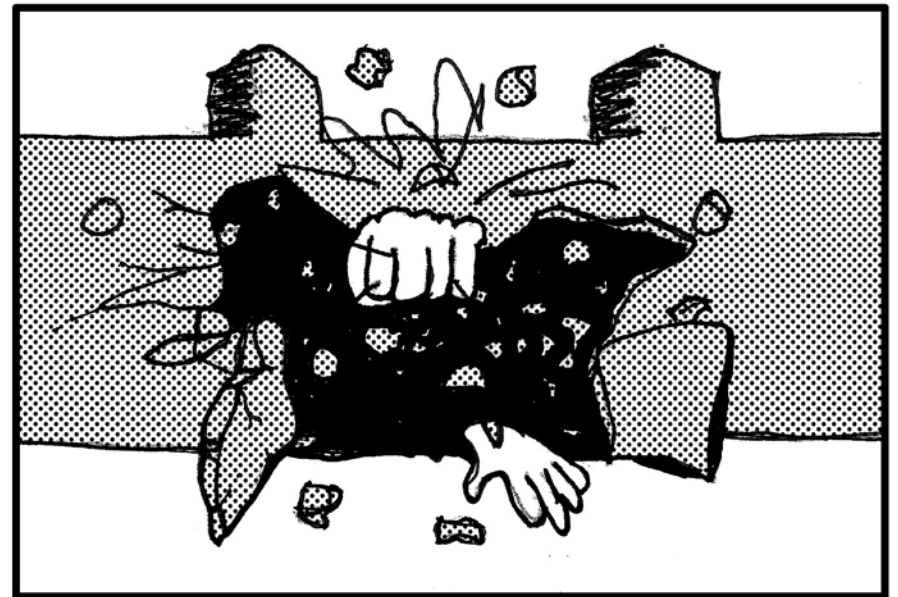
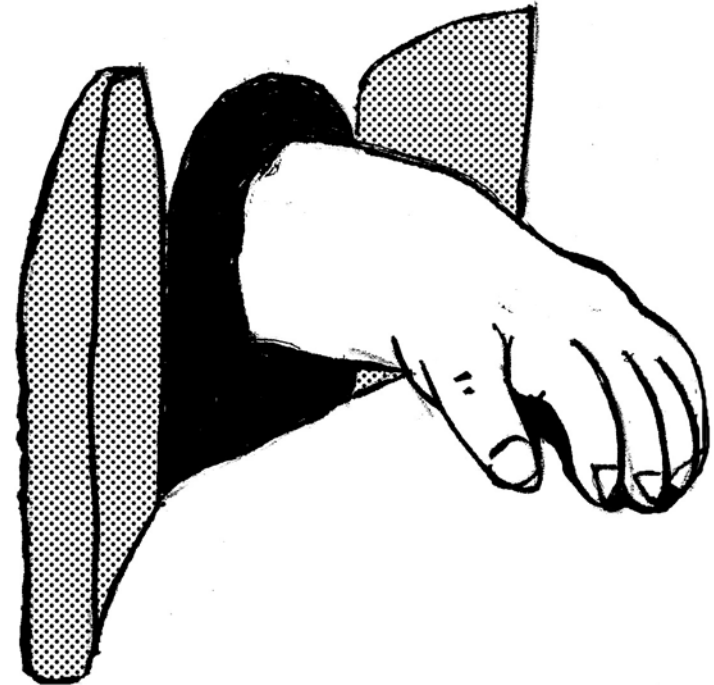




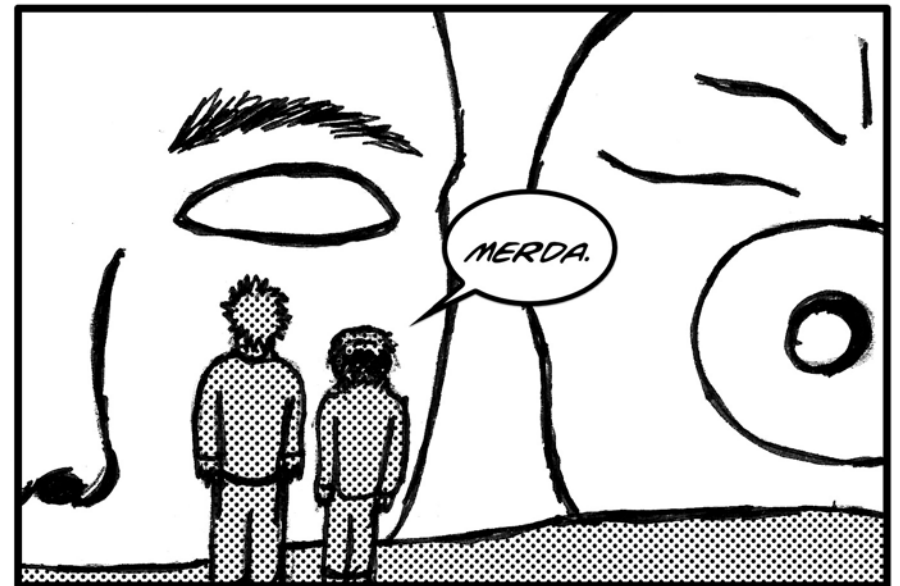
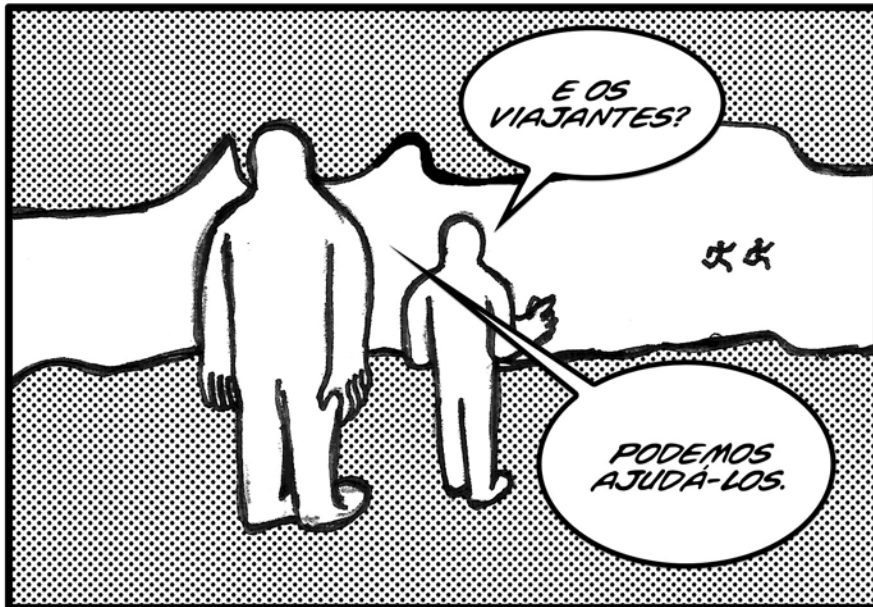
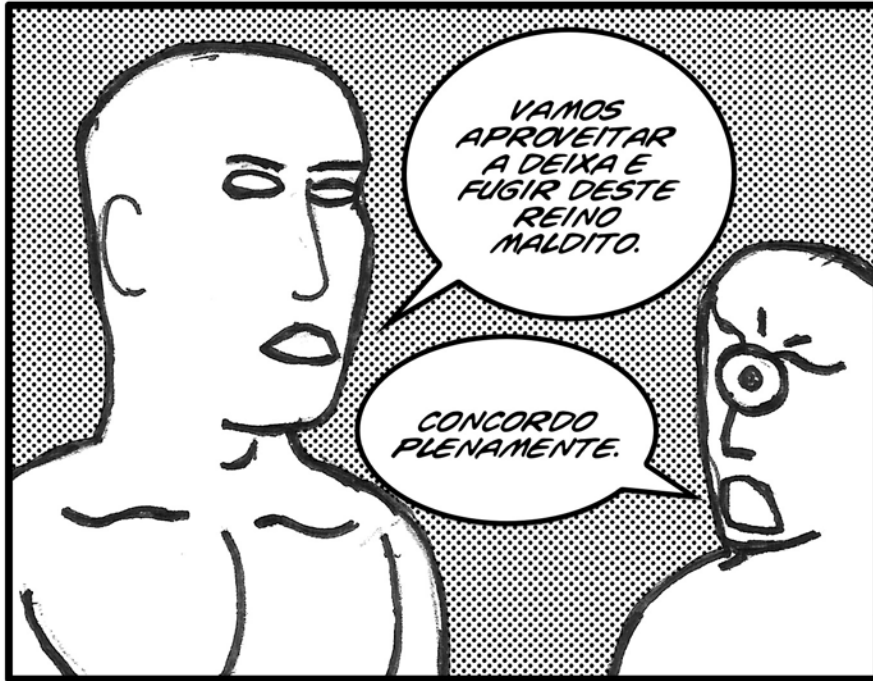


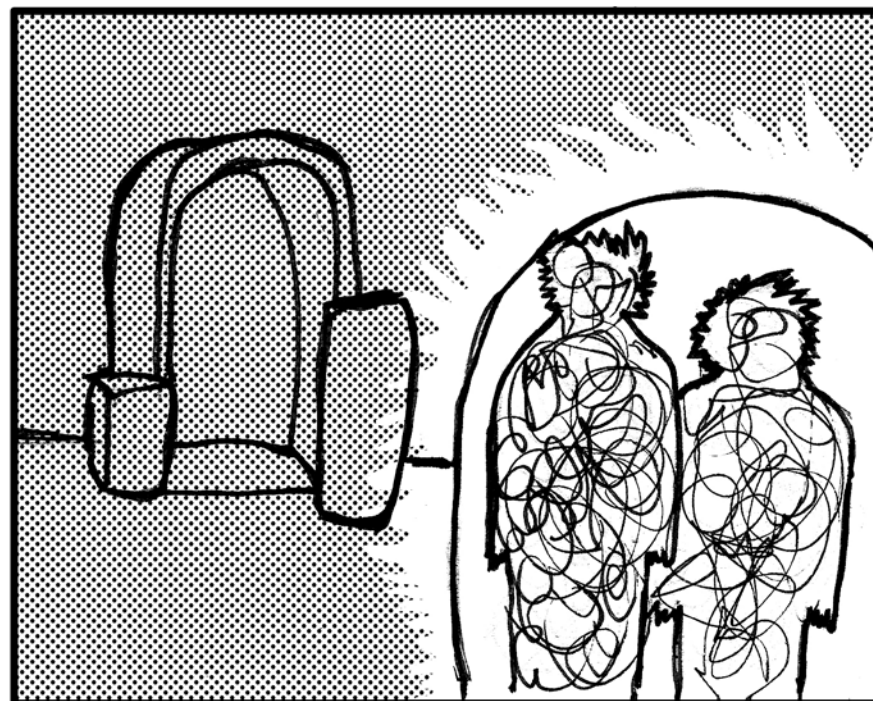
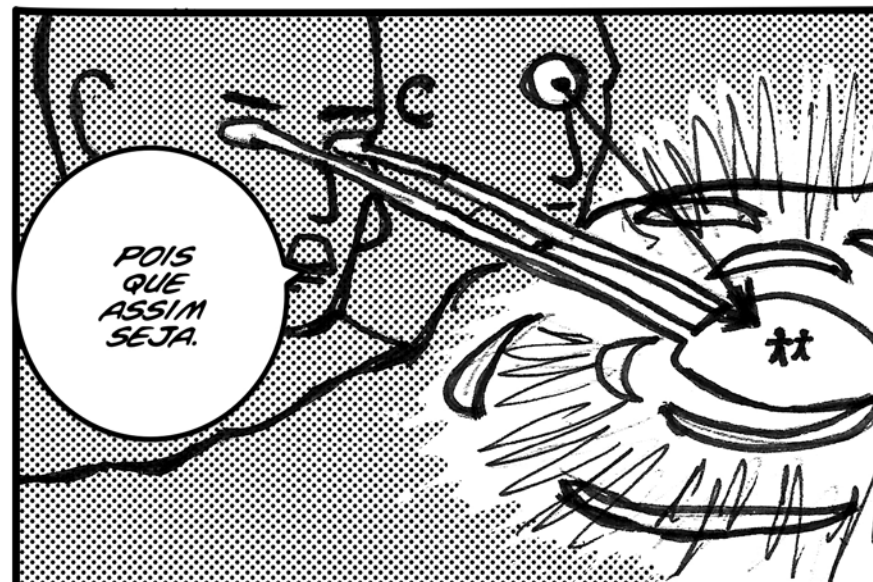


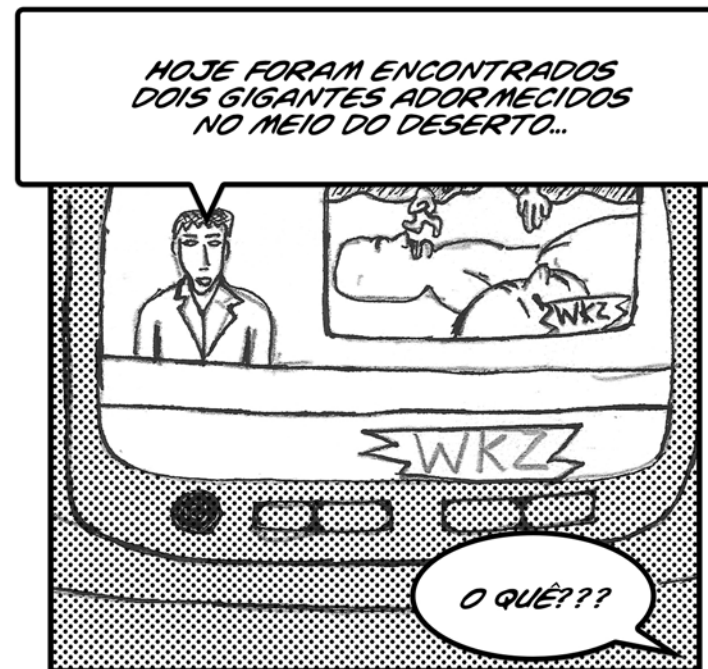
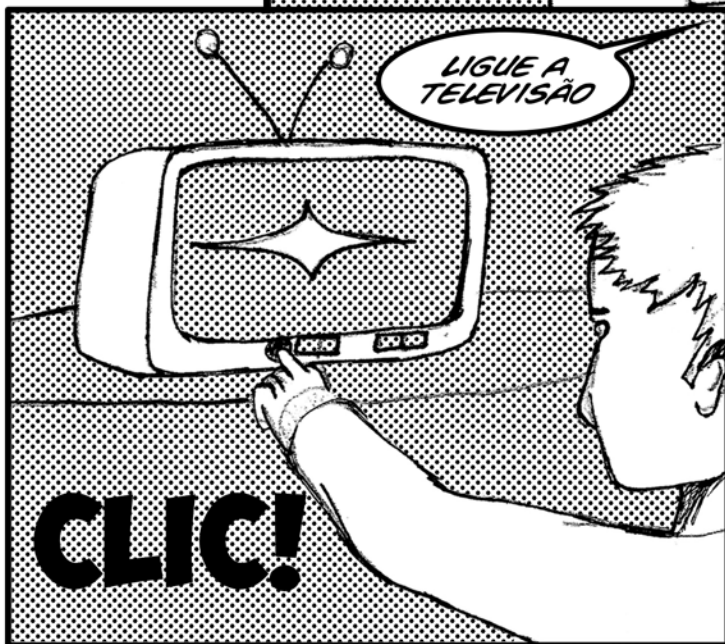




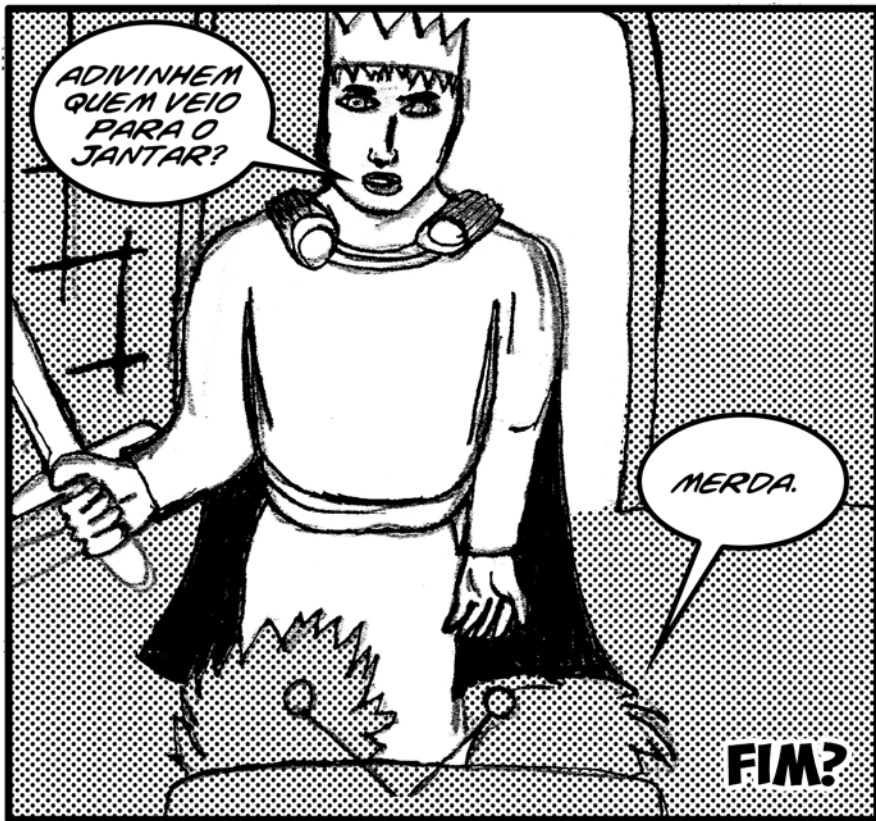








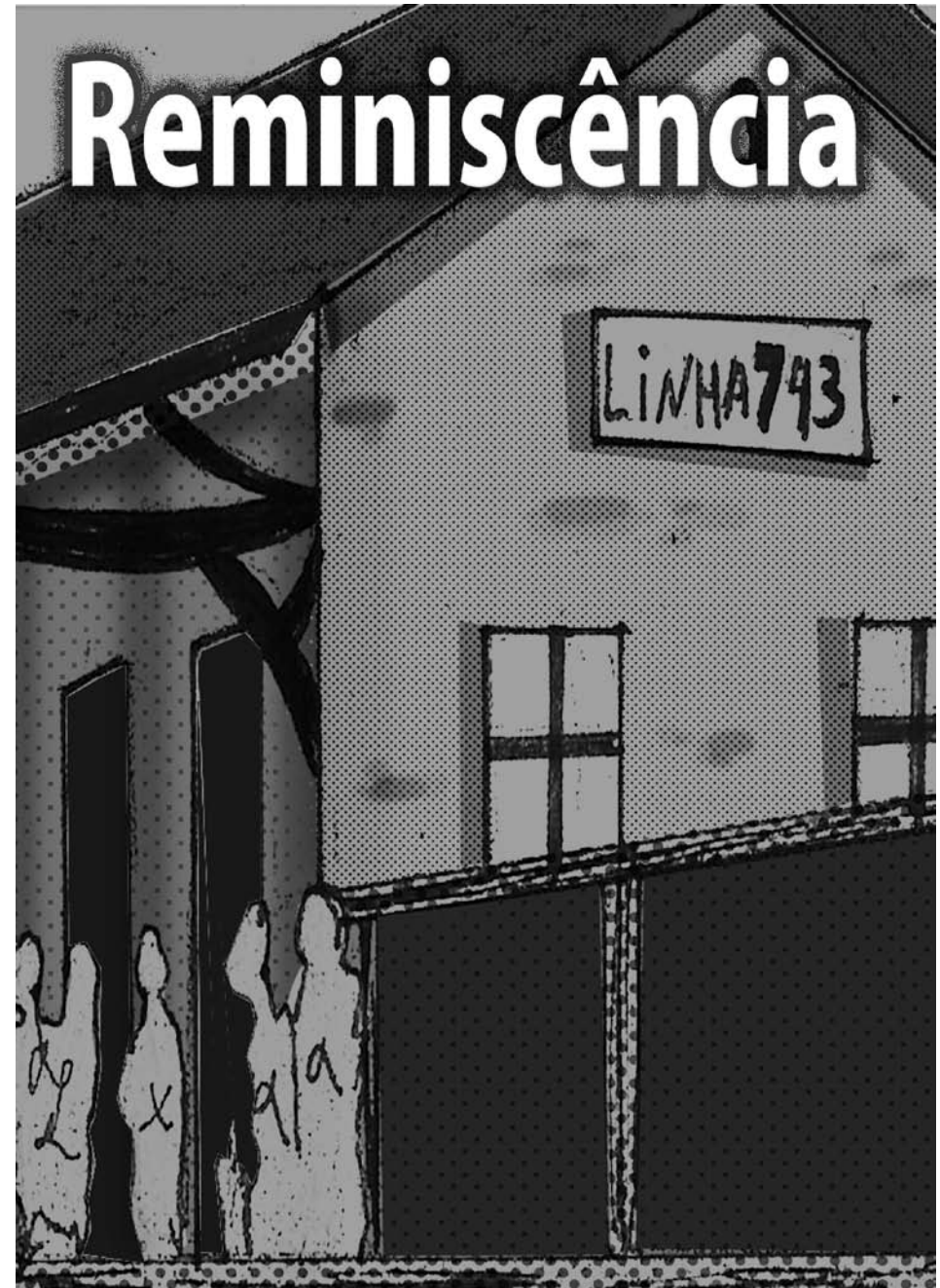
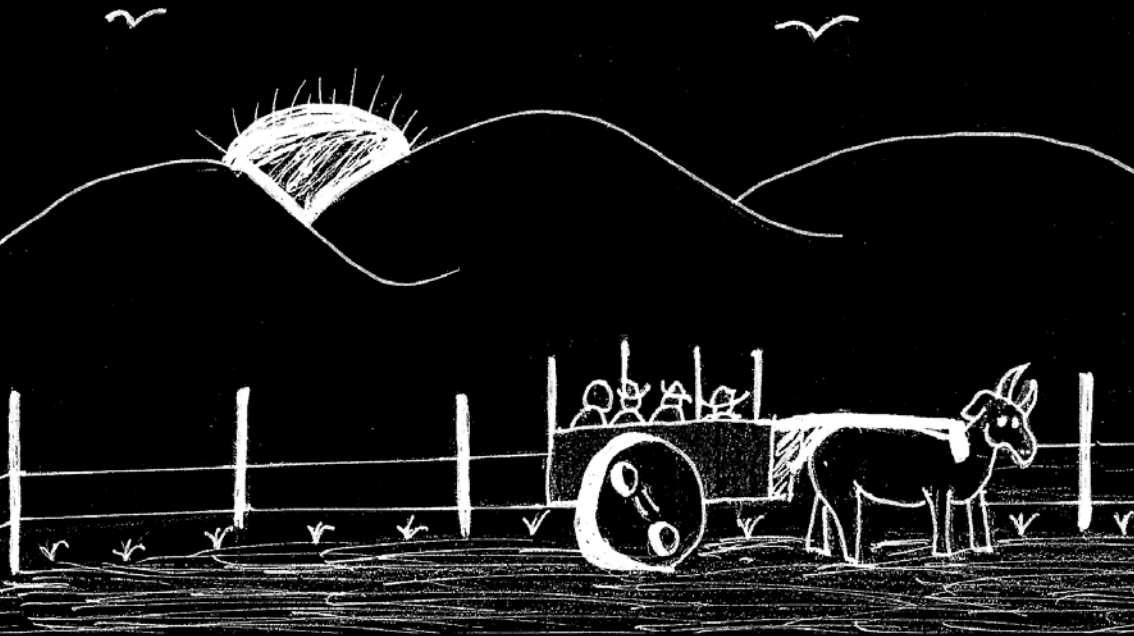
**B
L
A
M**

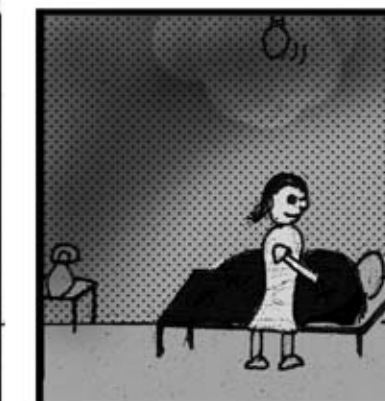


NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ
PADRE EUSTÁQUIO

REMINISCÊNCIA

Célia Maria Barbosa Rodrigues
Luana Rodrigues Guimarães
Mariana Regiane de Almeida Borges
Marycelle Ribeiro







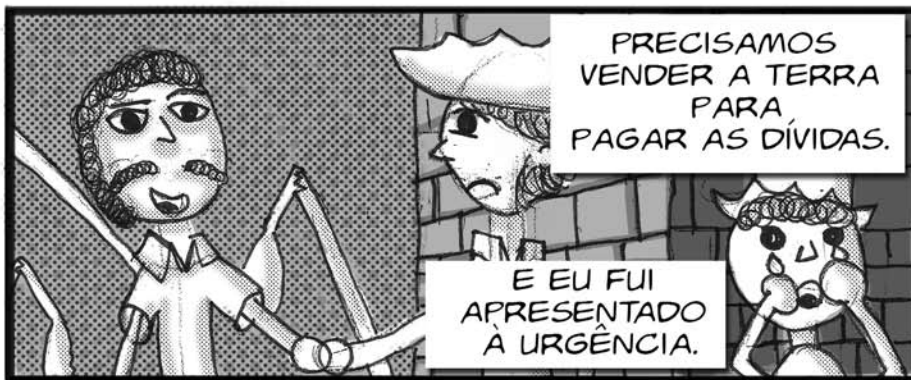
DESABOU
COM UM ZUMBIDO
LÁ DE LONGE...



GAFANHOTOS!



MILHARES
DELES!

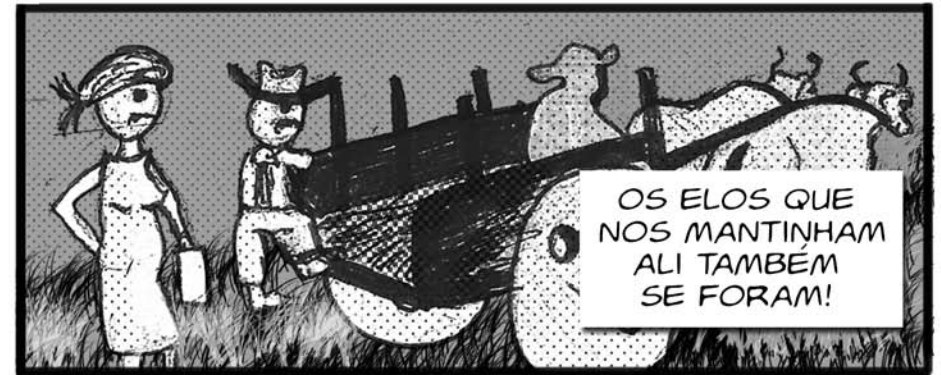


PRECISAMOS
VENDER A TERRA
PARA
PAGAR AS DÍVIDAS.

E EU FUI
APRESENTADO
À URGÊNCIA.



A PRAGA
NÃO DESTRUIU
SÓ NOSSA
LAVOURA...



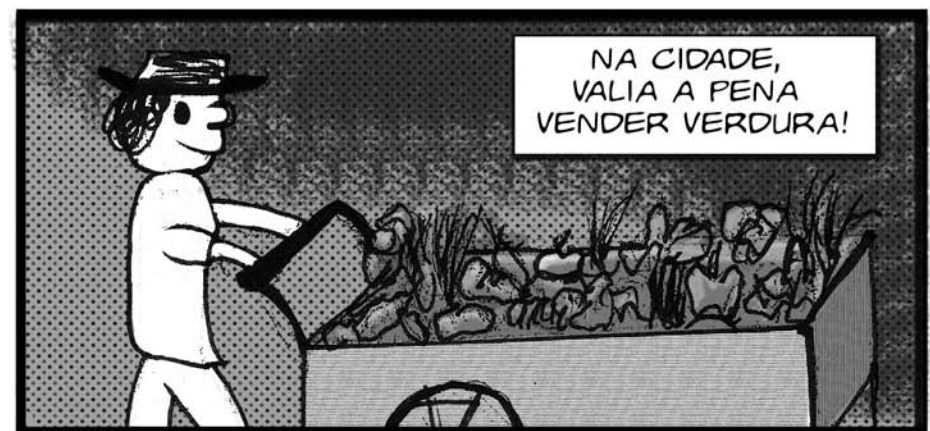
OS ELOS QUE
NOS MANTINHAM
ALI TAMBÉM
SE FORAM!



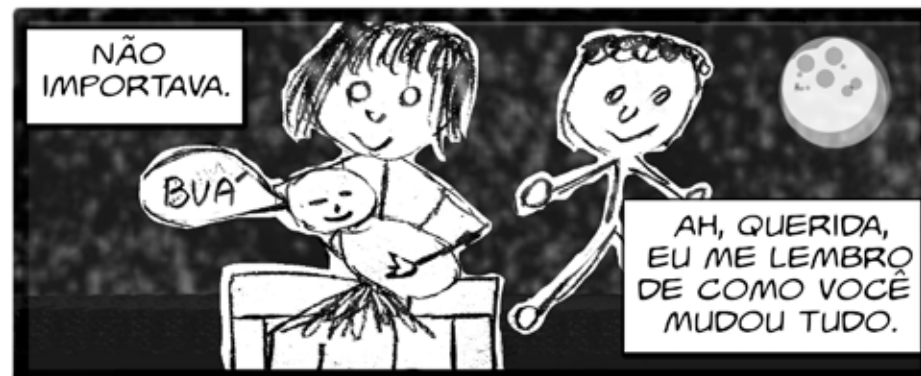
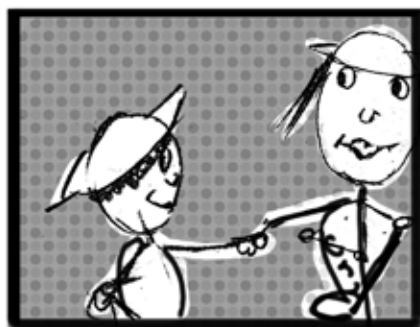
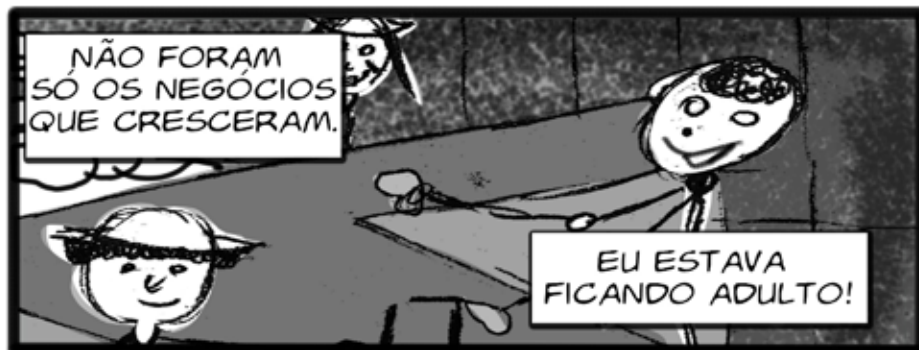
E, À DERIVA,
O MUNDO ERA
ASSUSTADORAMENTE
MUITO MAIOR!

PRA ONDE
A GENTE VAI,
PAI?









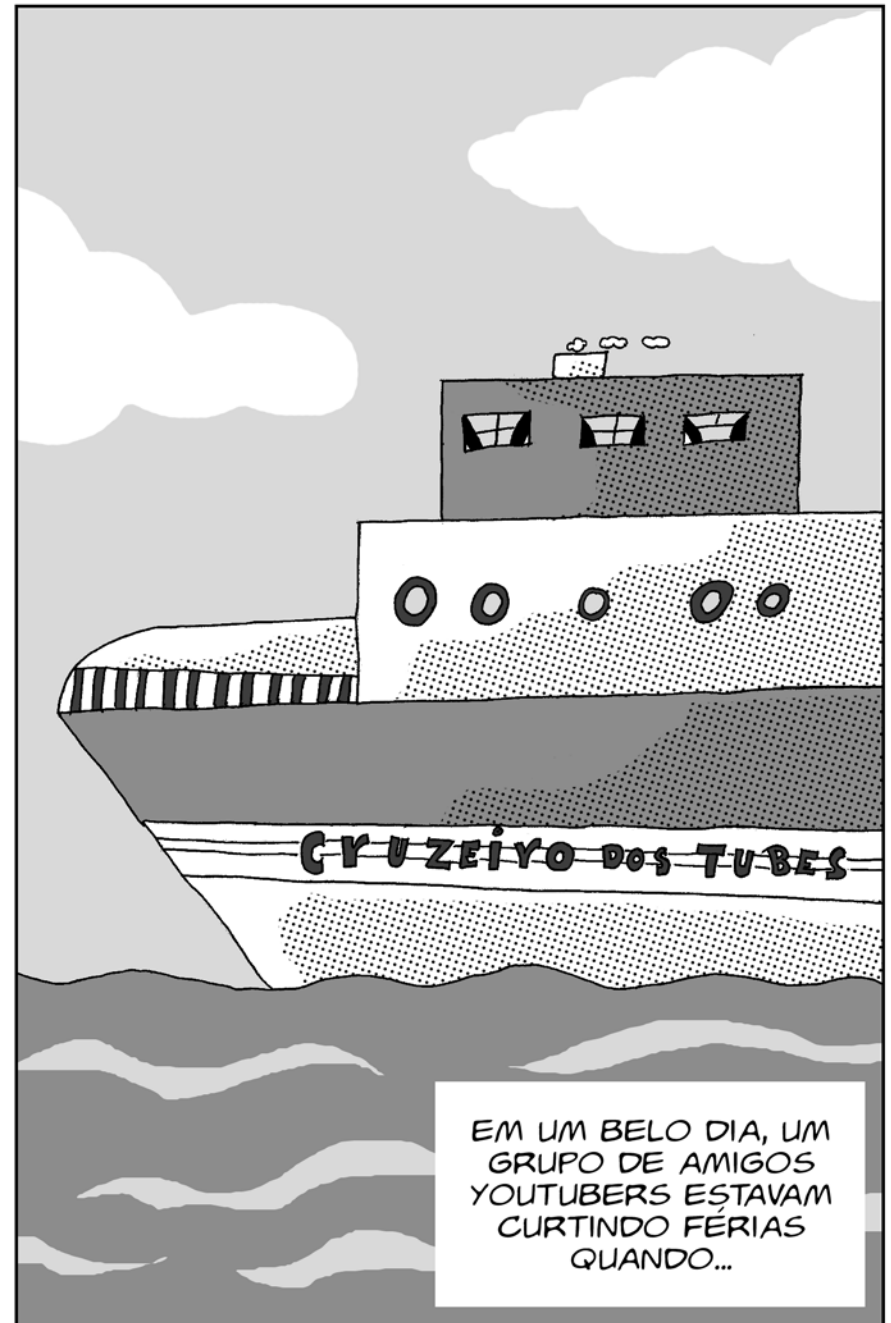
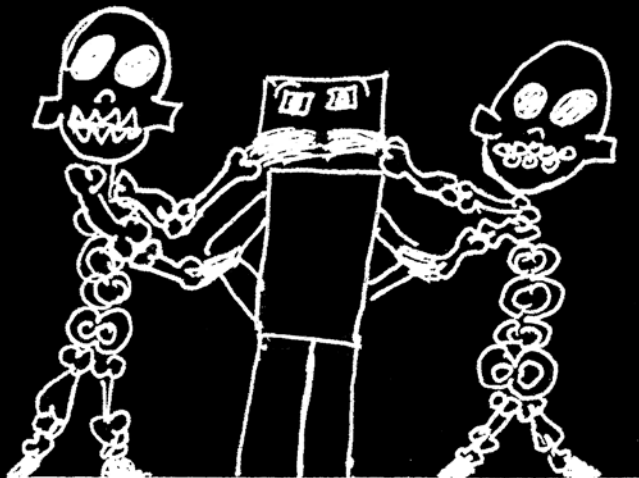


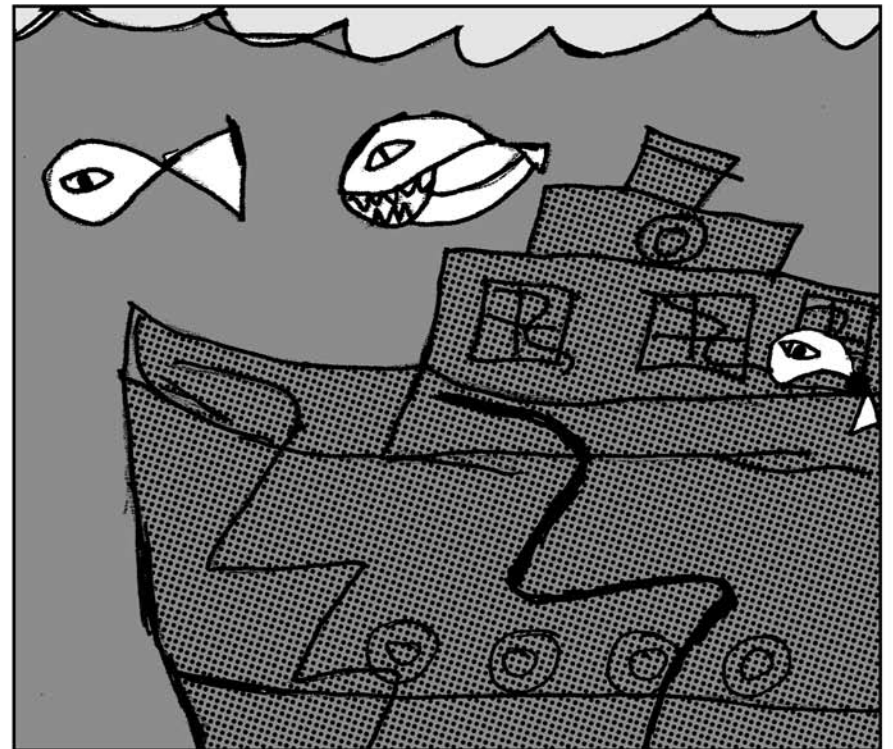
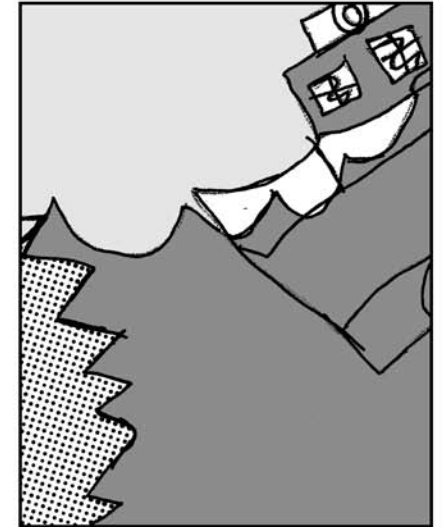
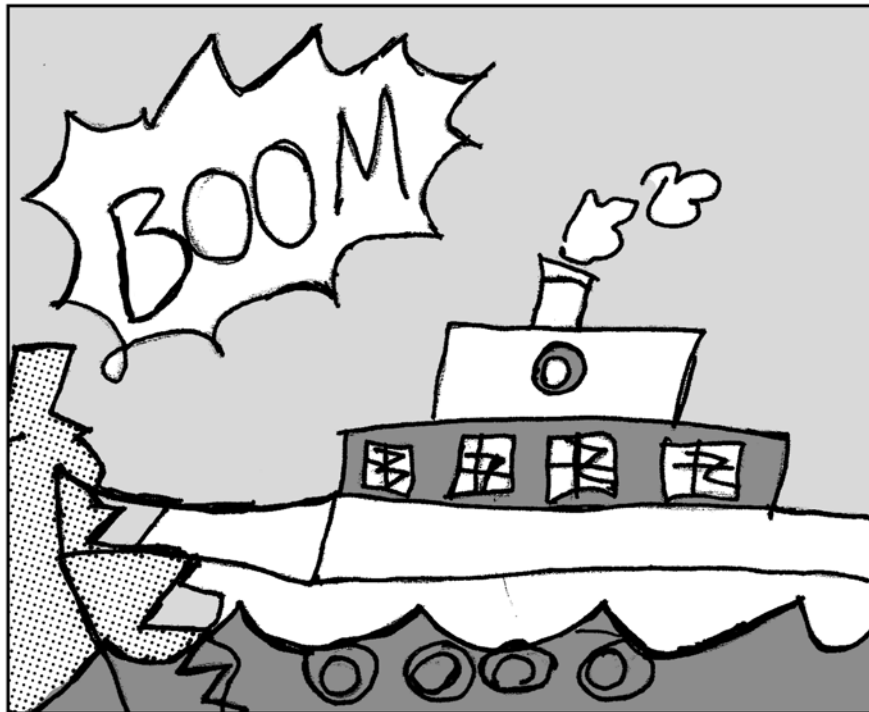
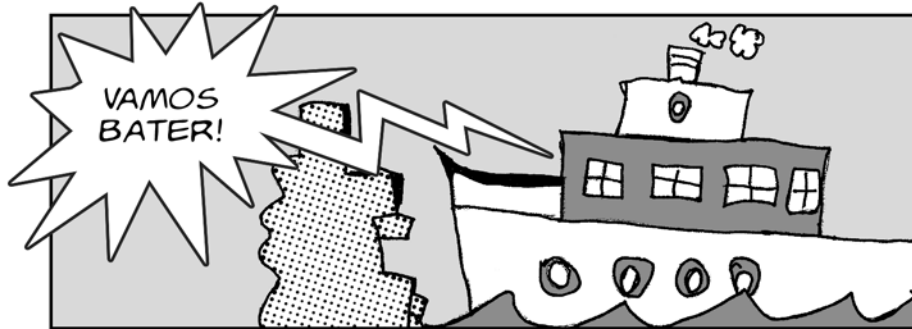


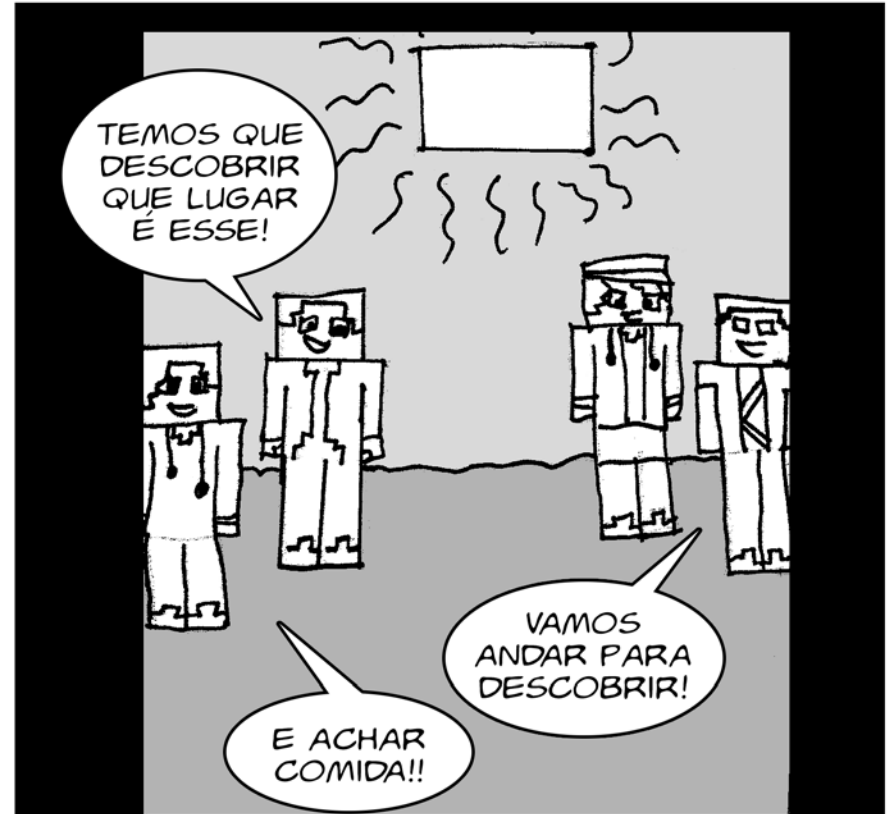
NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ
LAGOA DO NADO

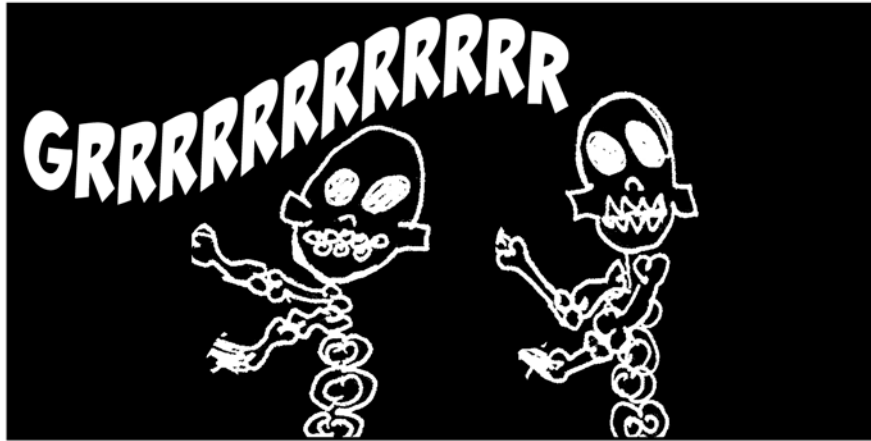
CRUZEIRO DOS TUBES

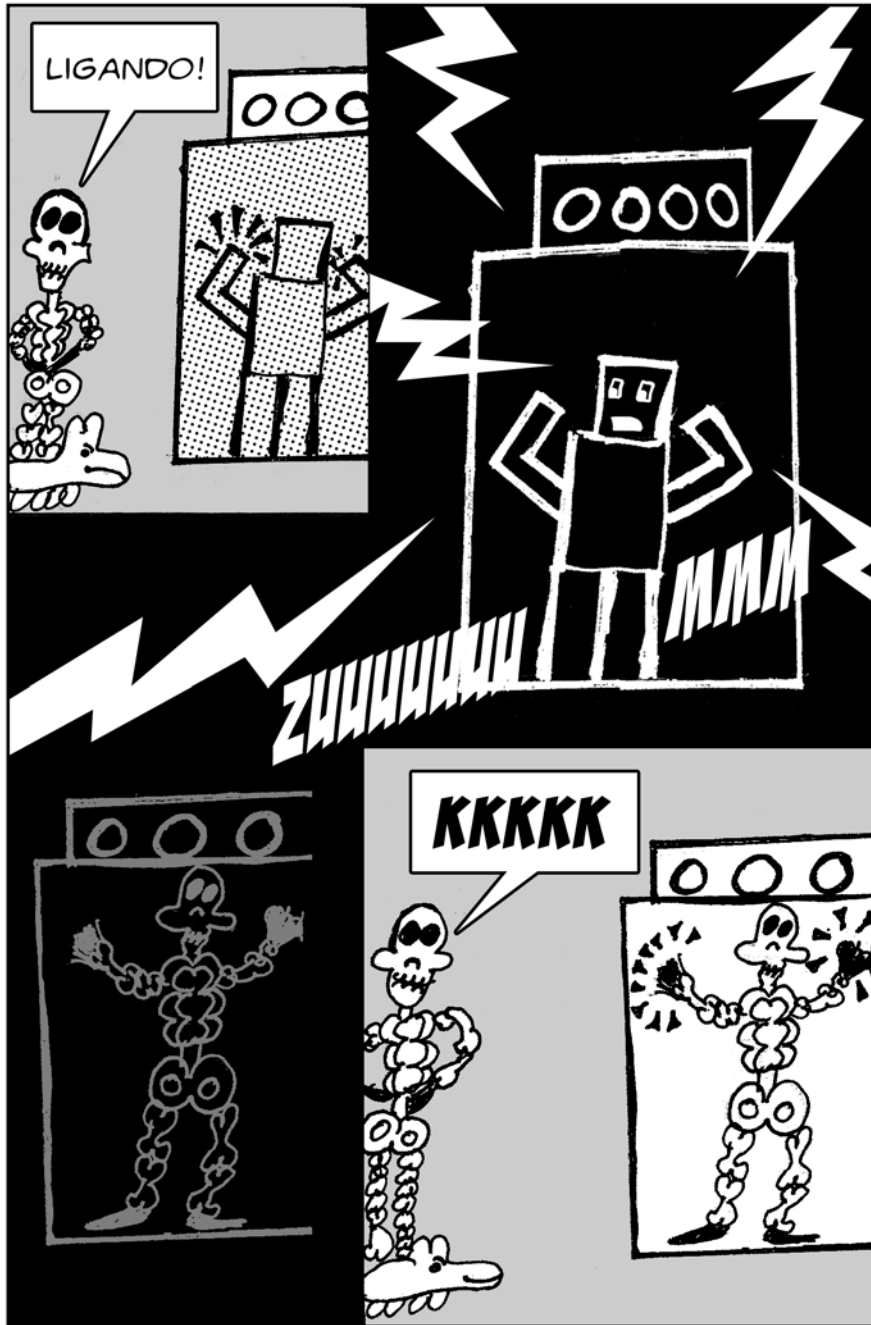
Marina Vieira Rodrigues
Maria Eduarda Rezende Pereira
Isabella Alves de Araújo
Saulo

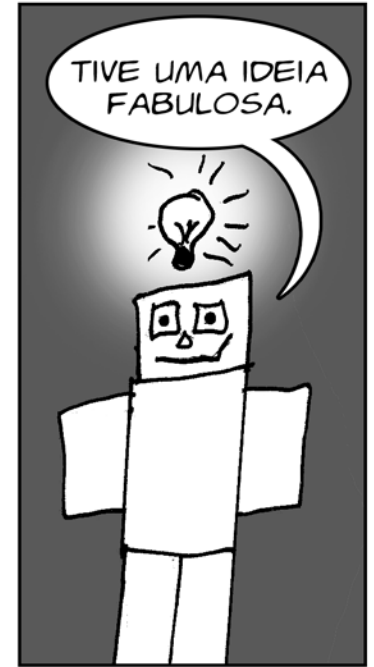


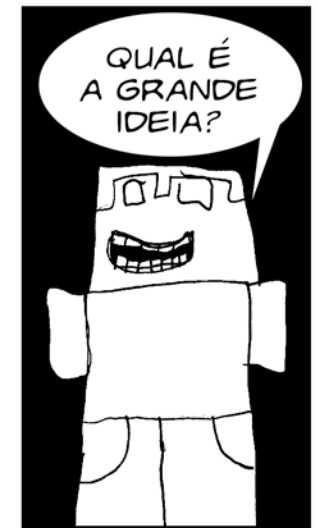
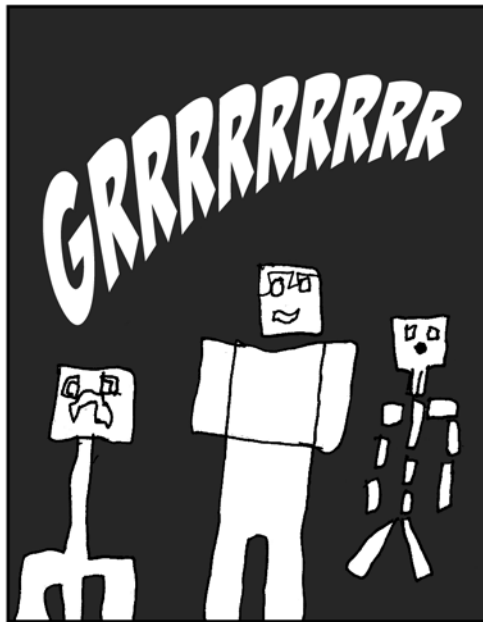


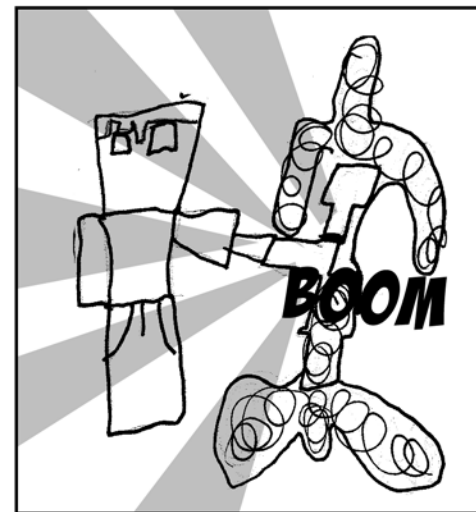
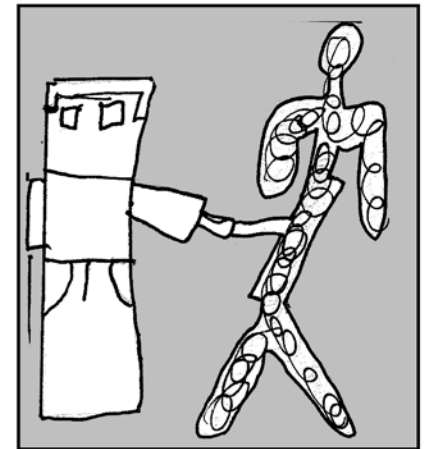
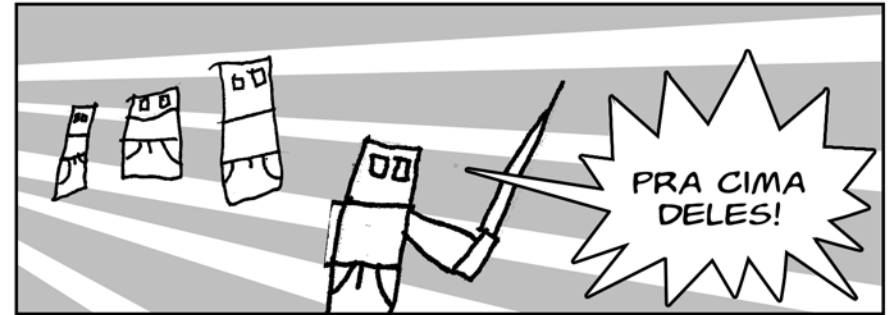
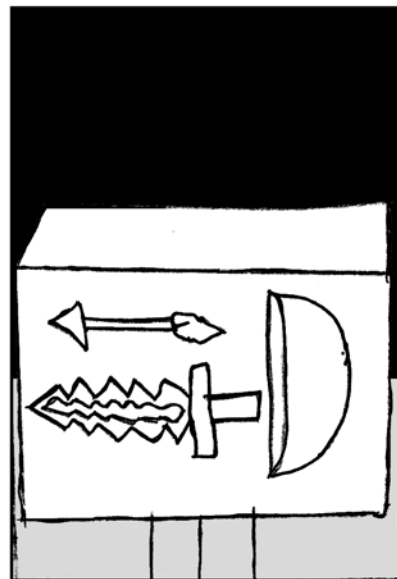




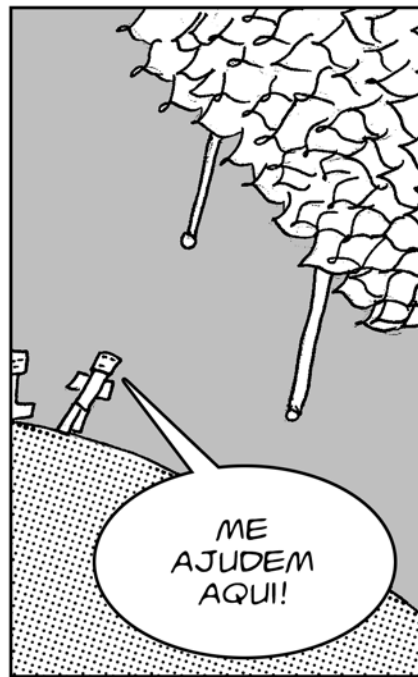
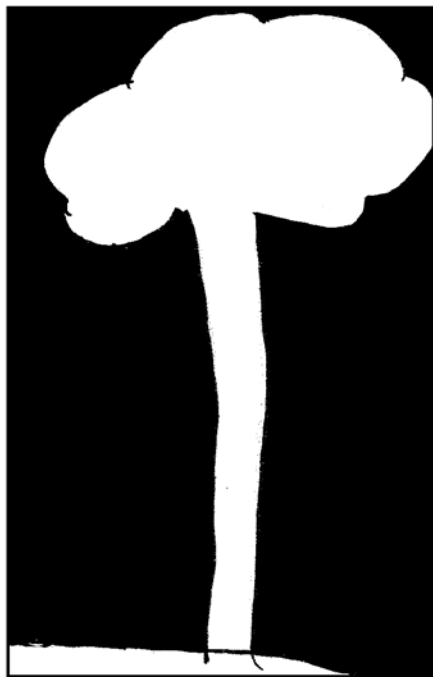


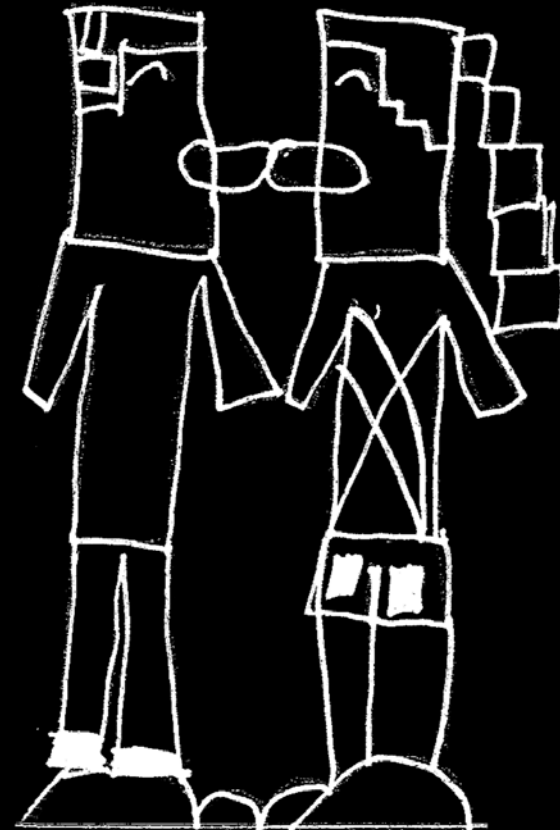
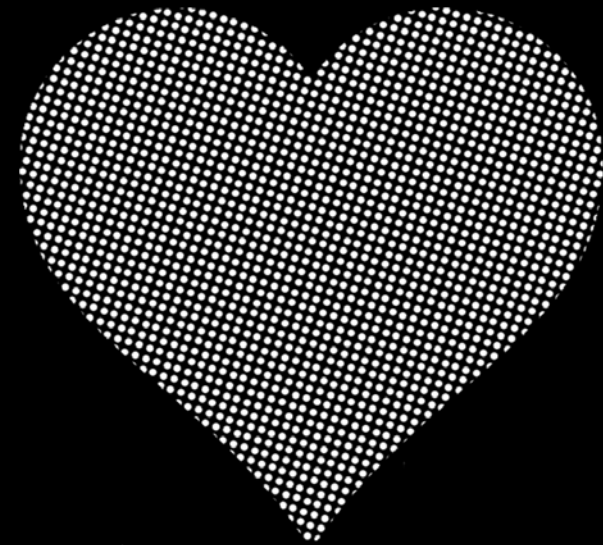
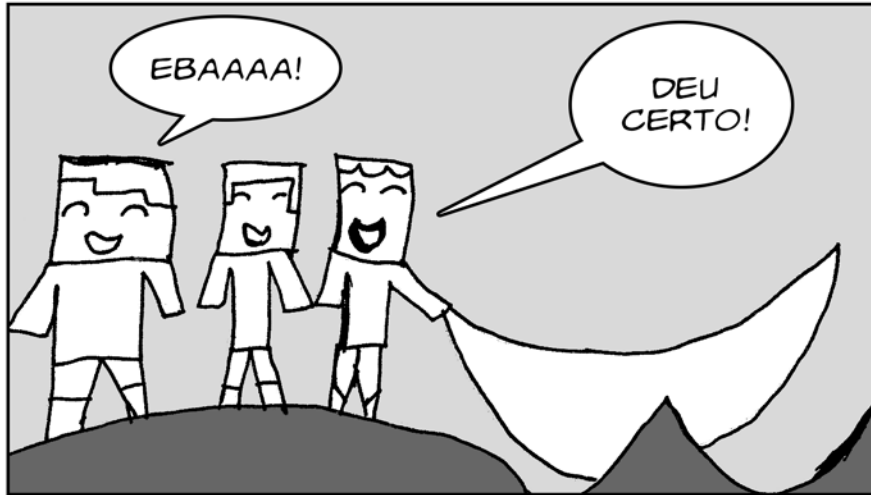








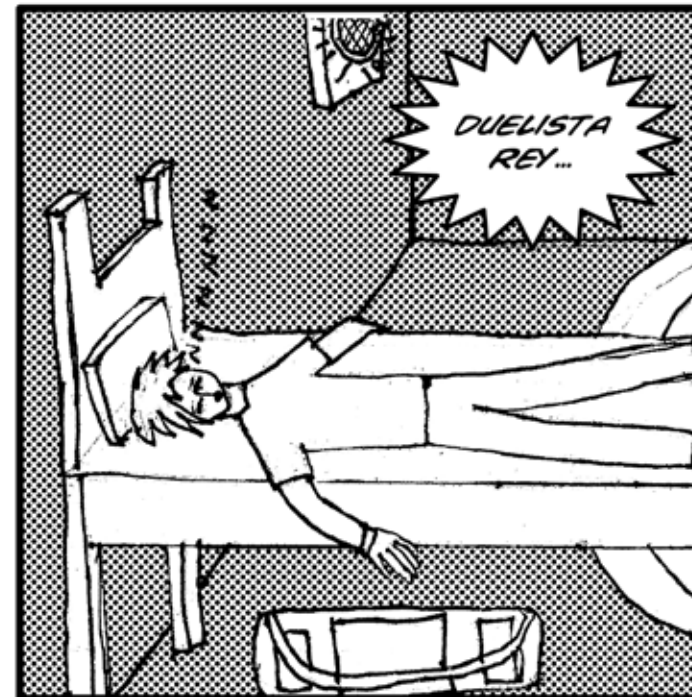
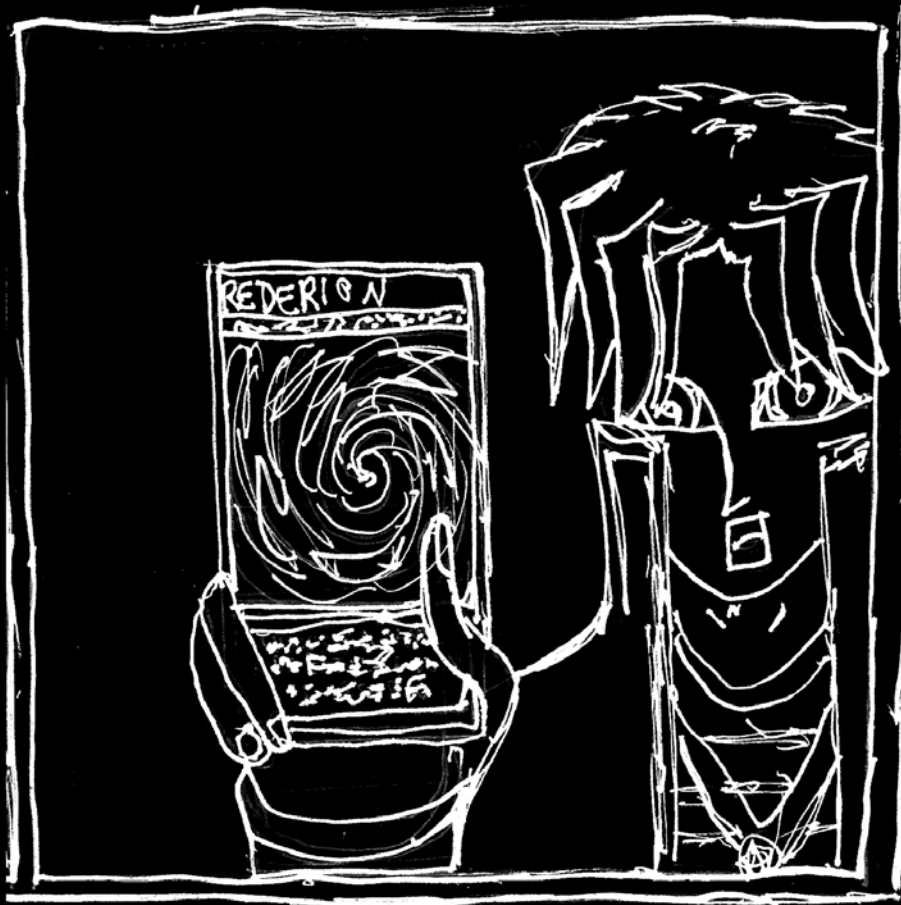


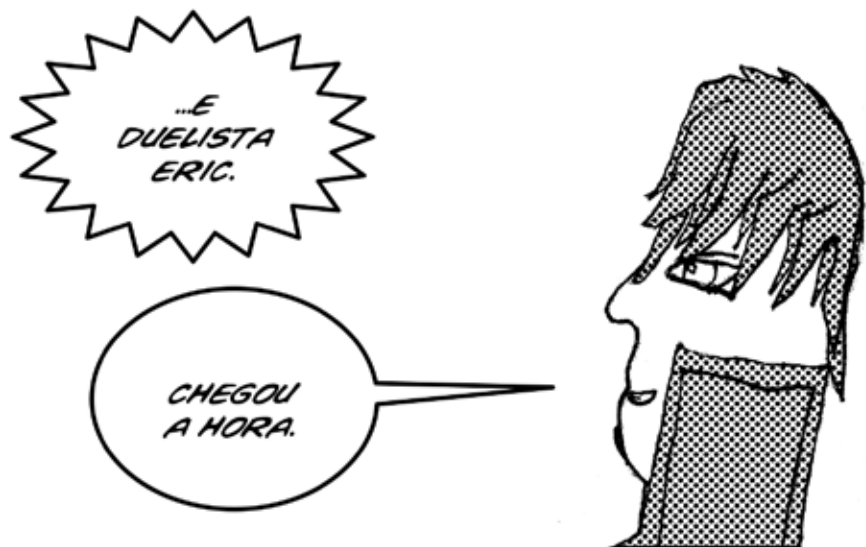
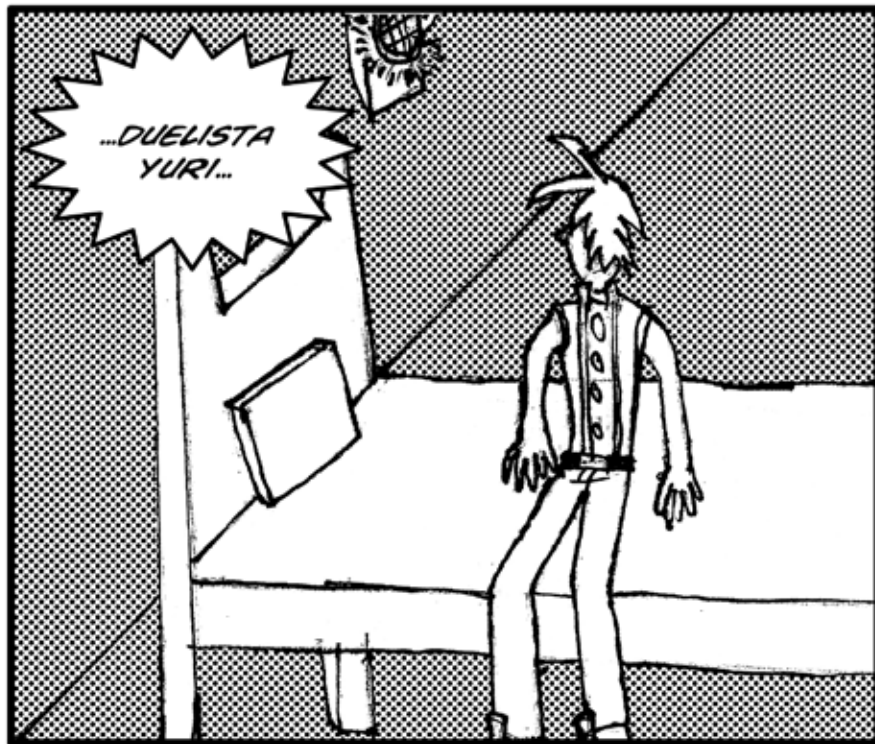


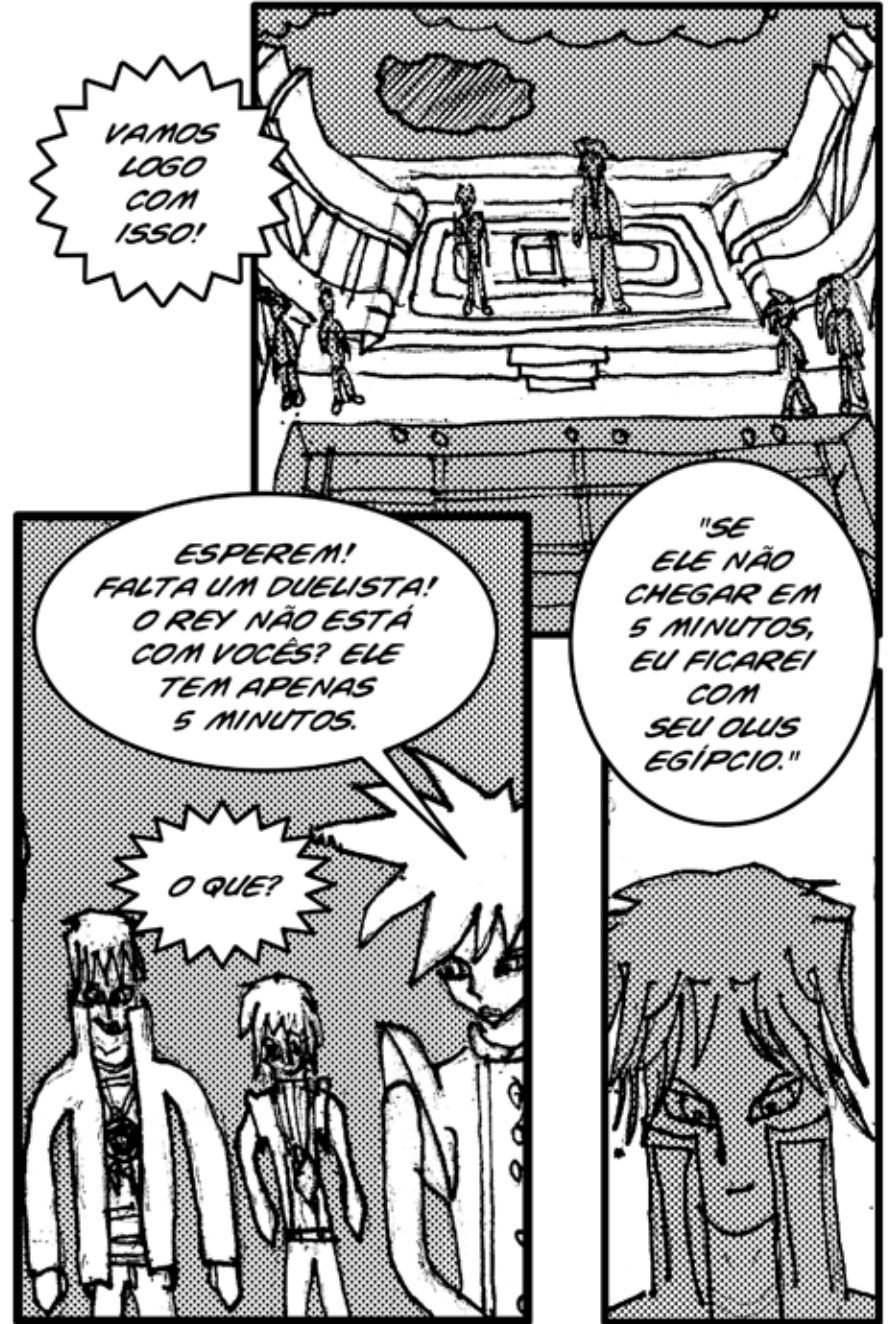
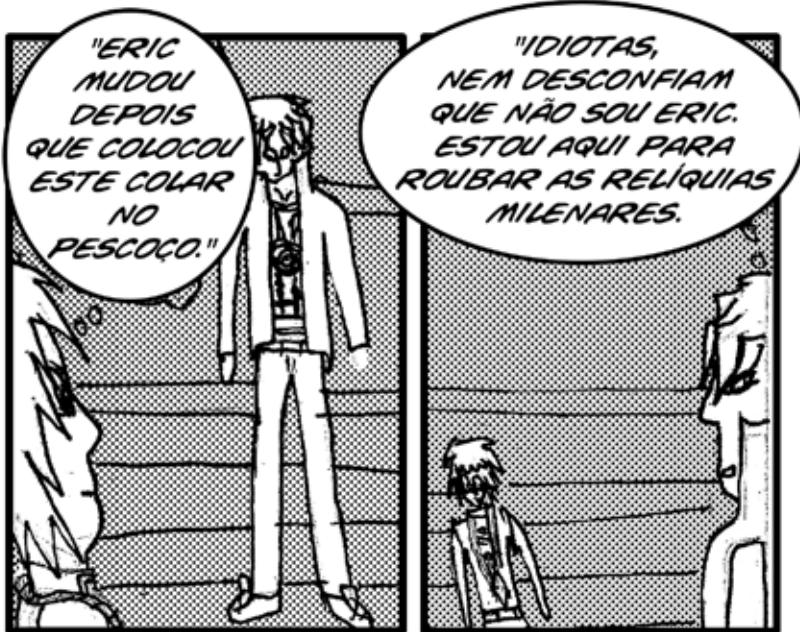
NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ VENDA NOVA

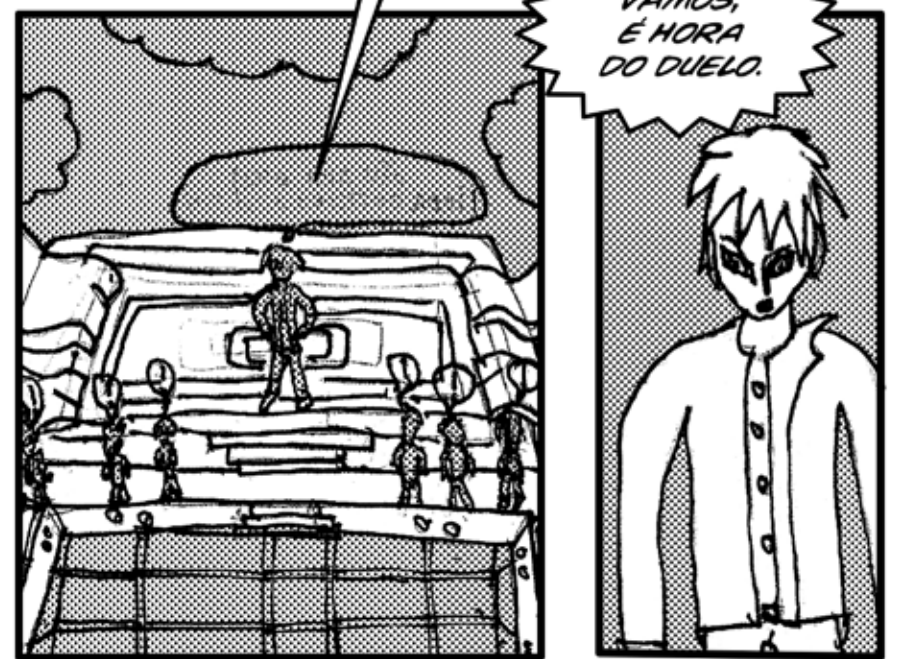
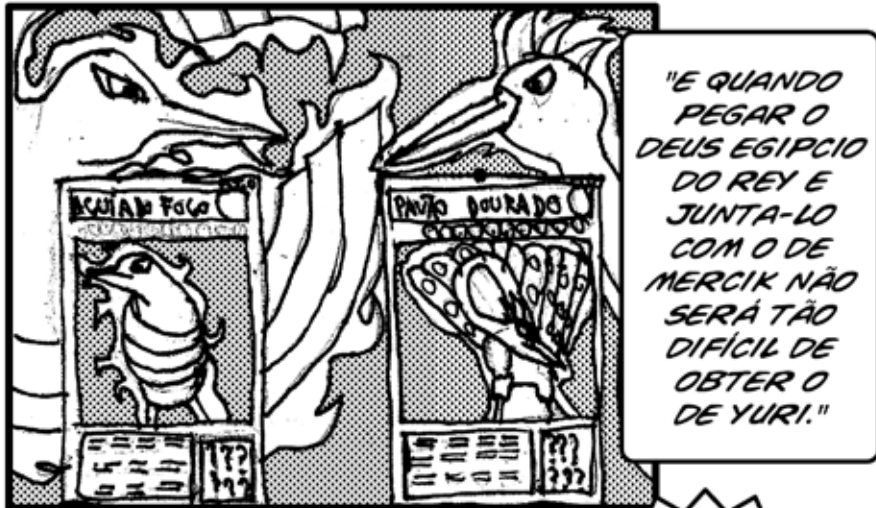
DUELISTAS

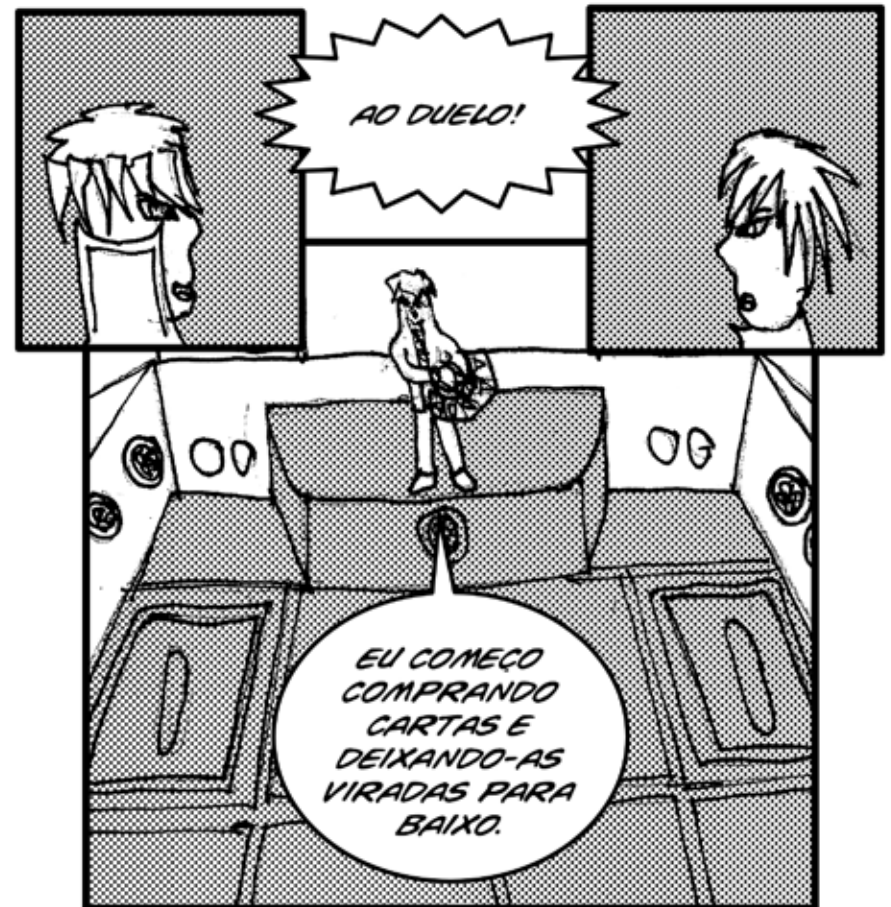
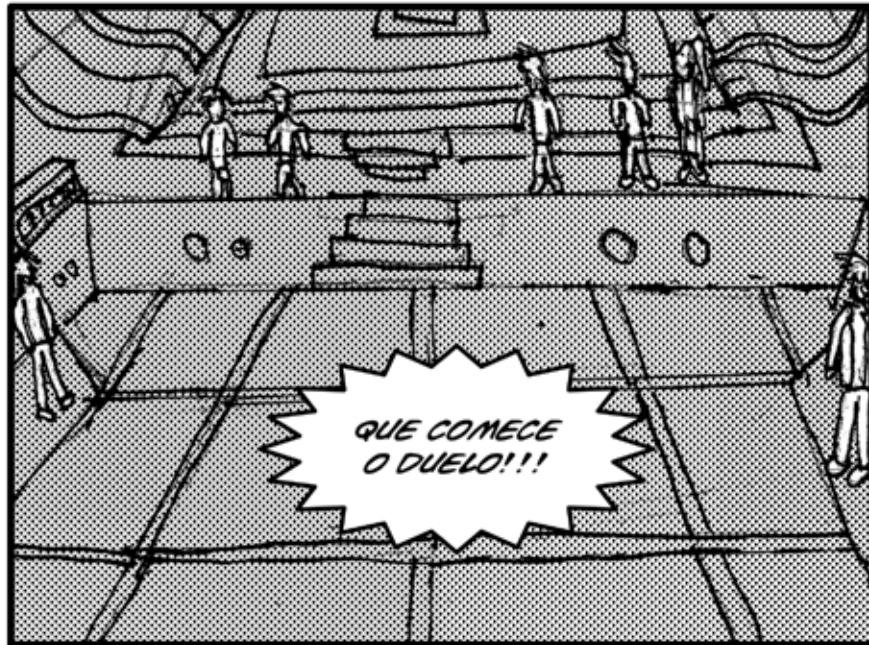
Dois irmãos



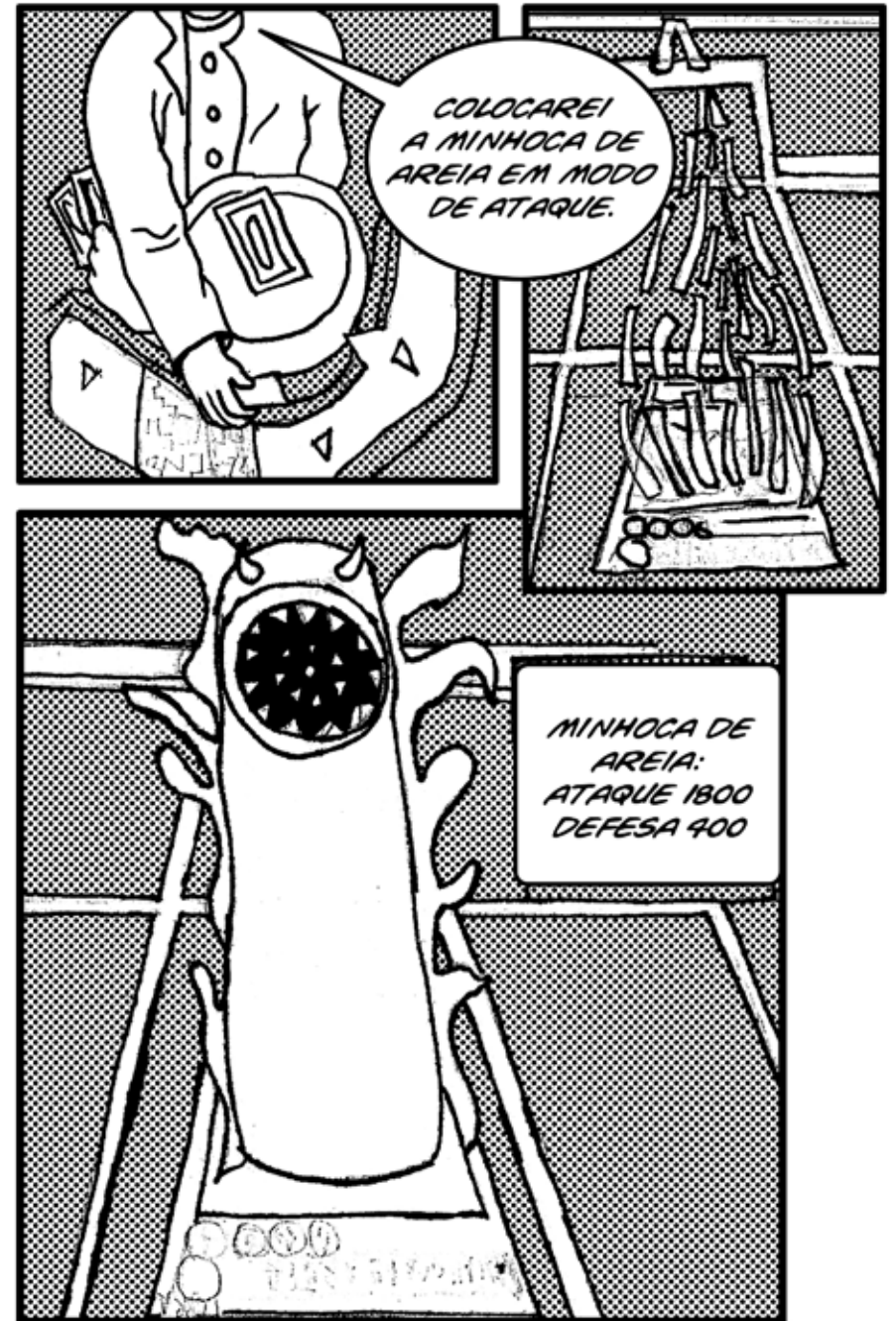
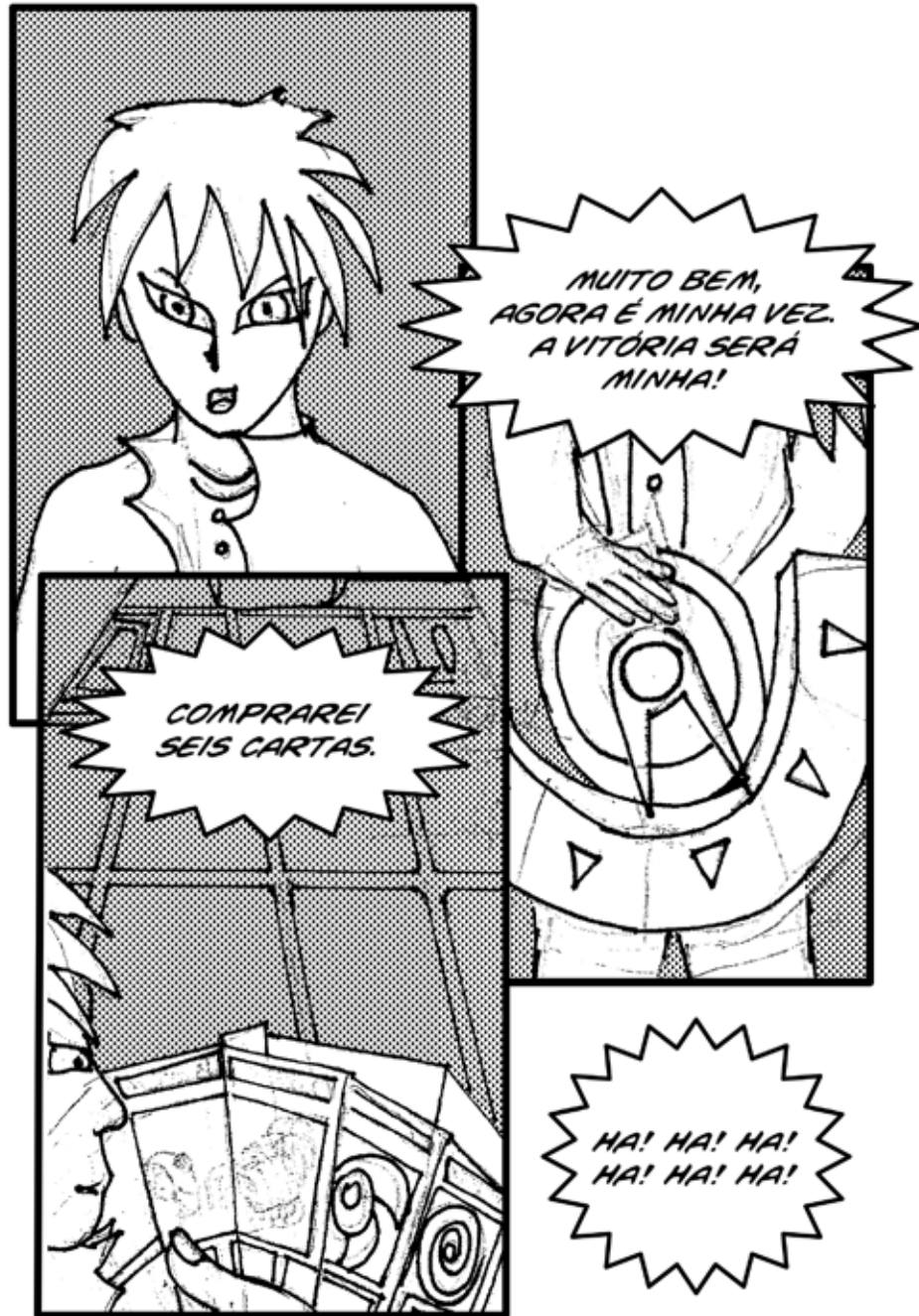


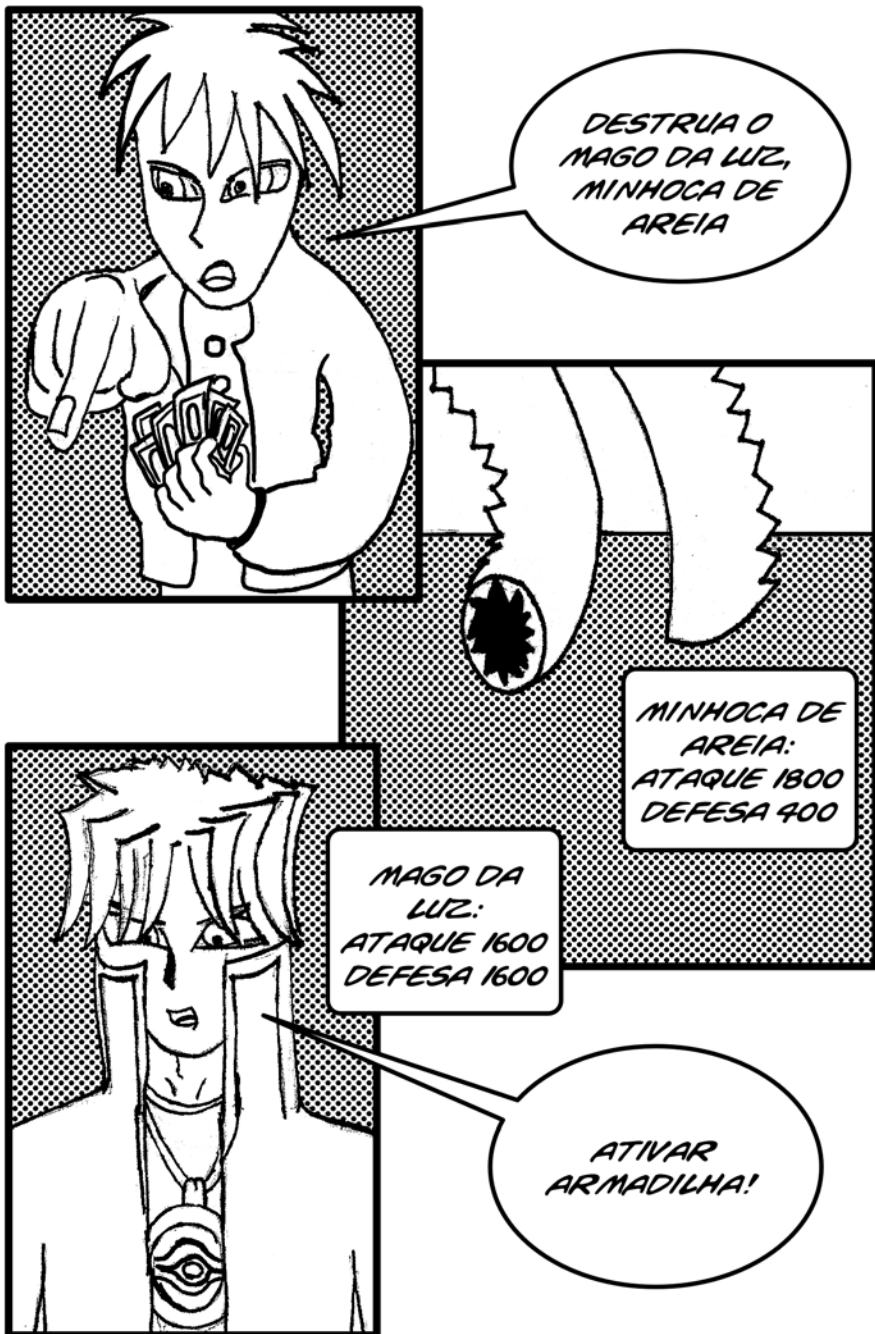


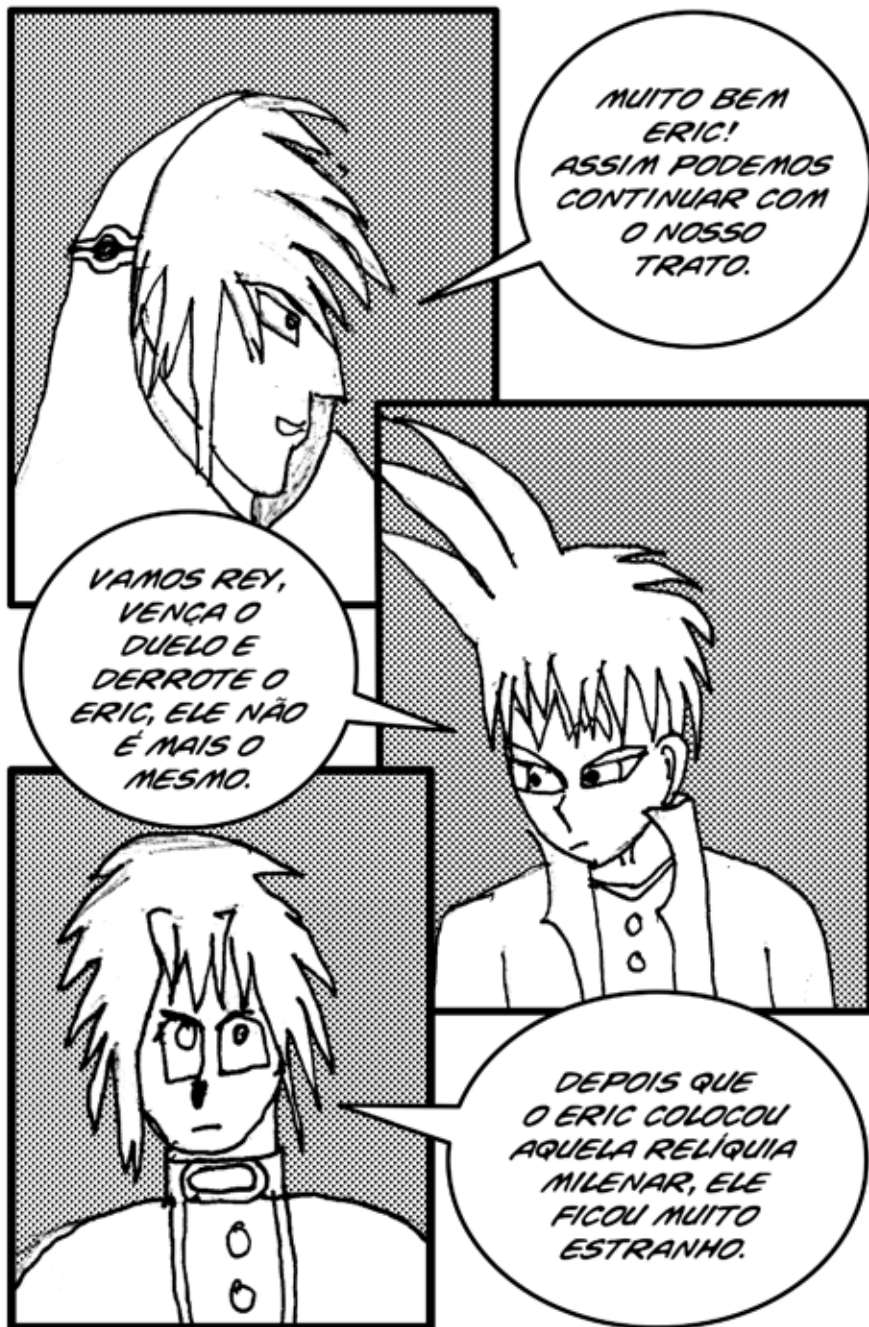


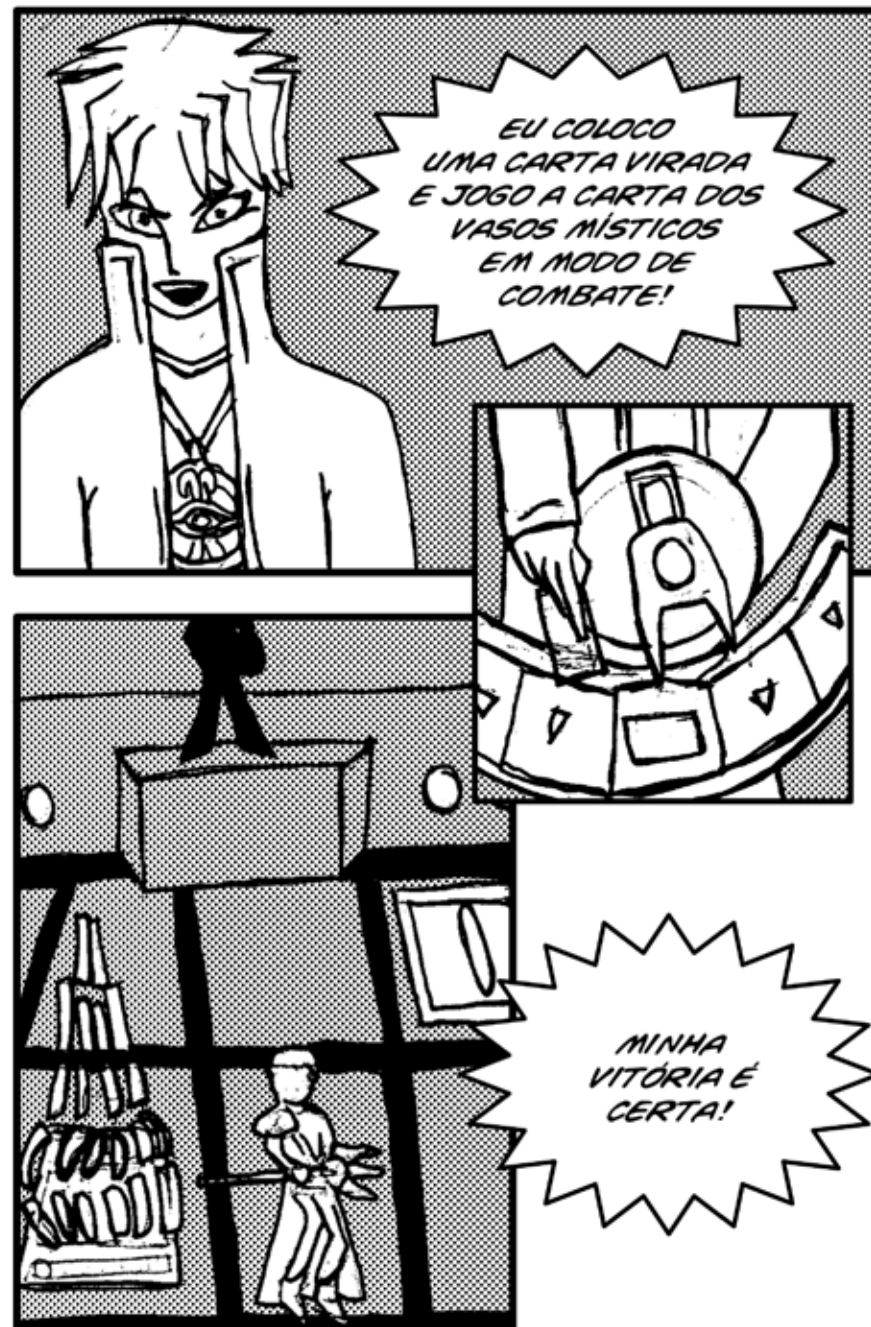


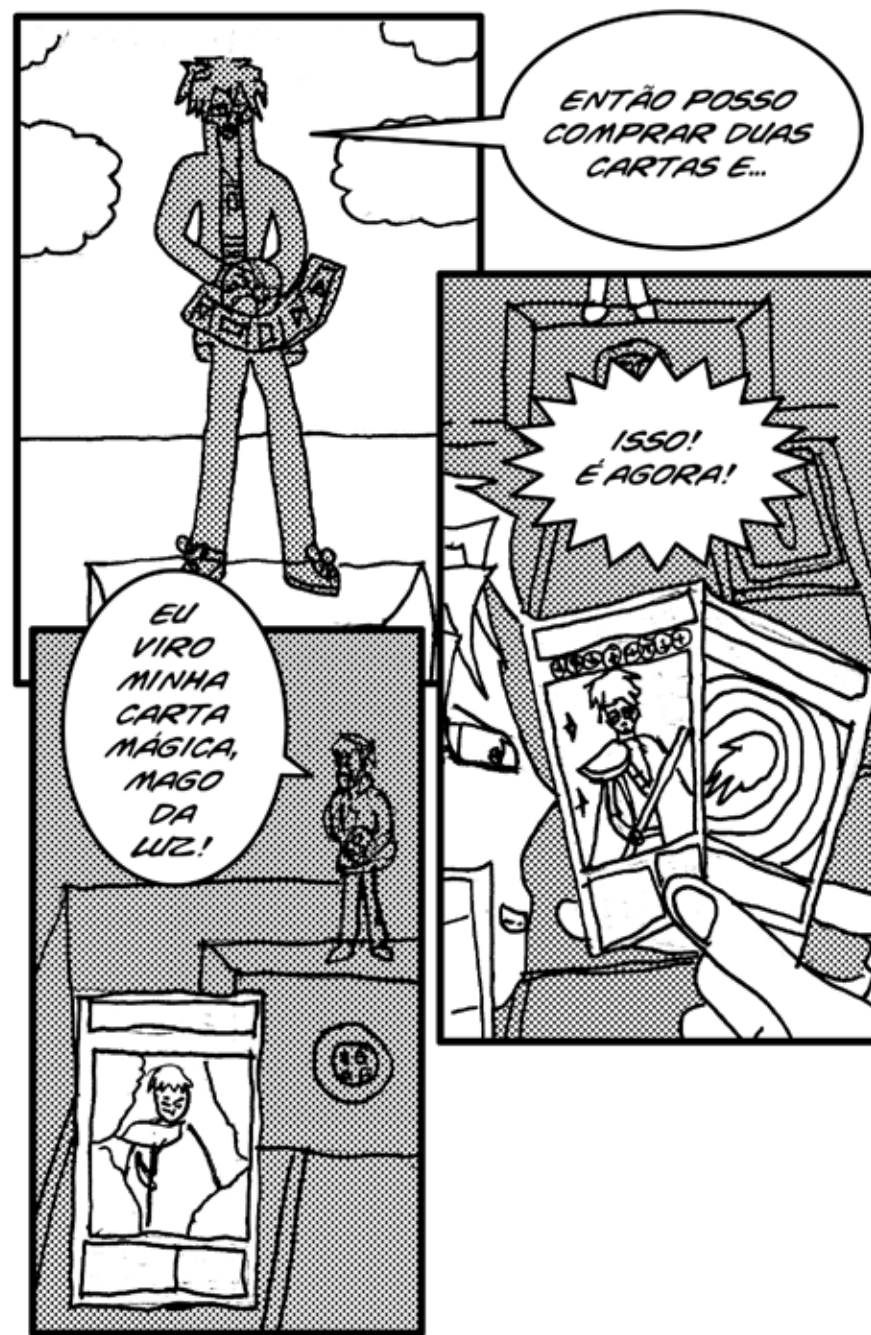
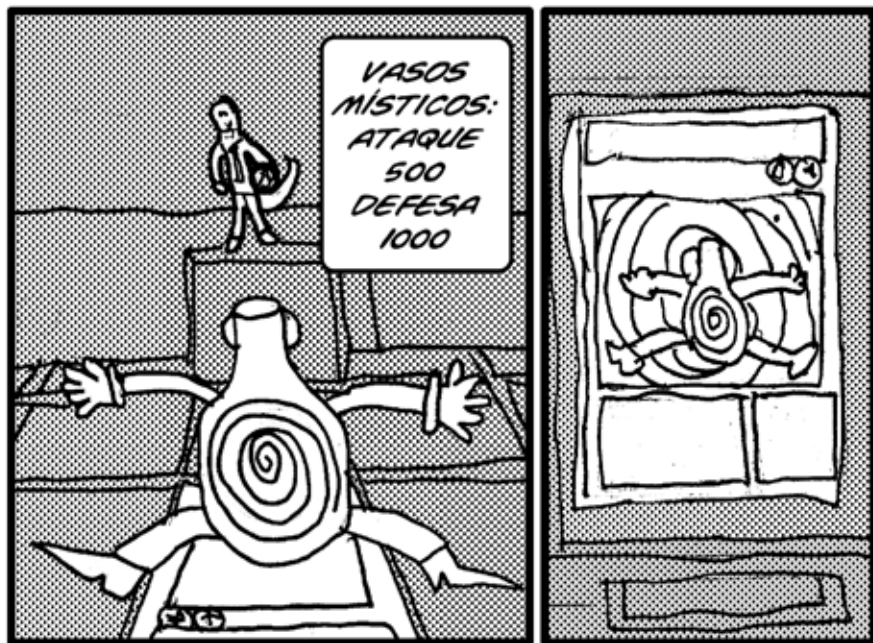


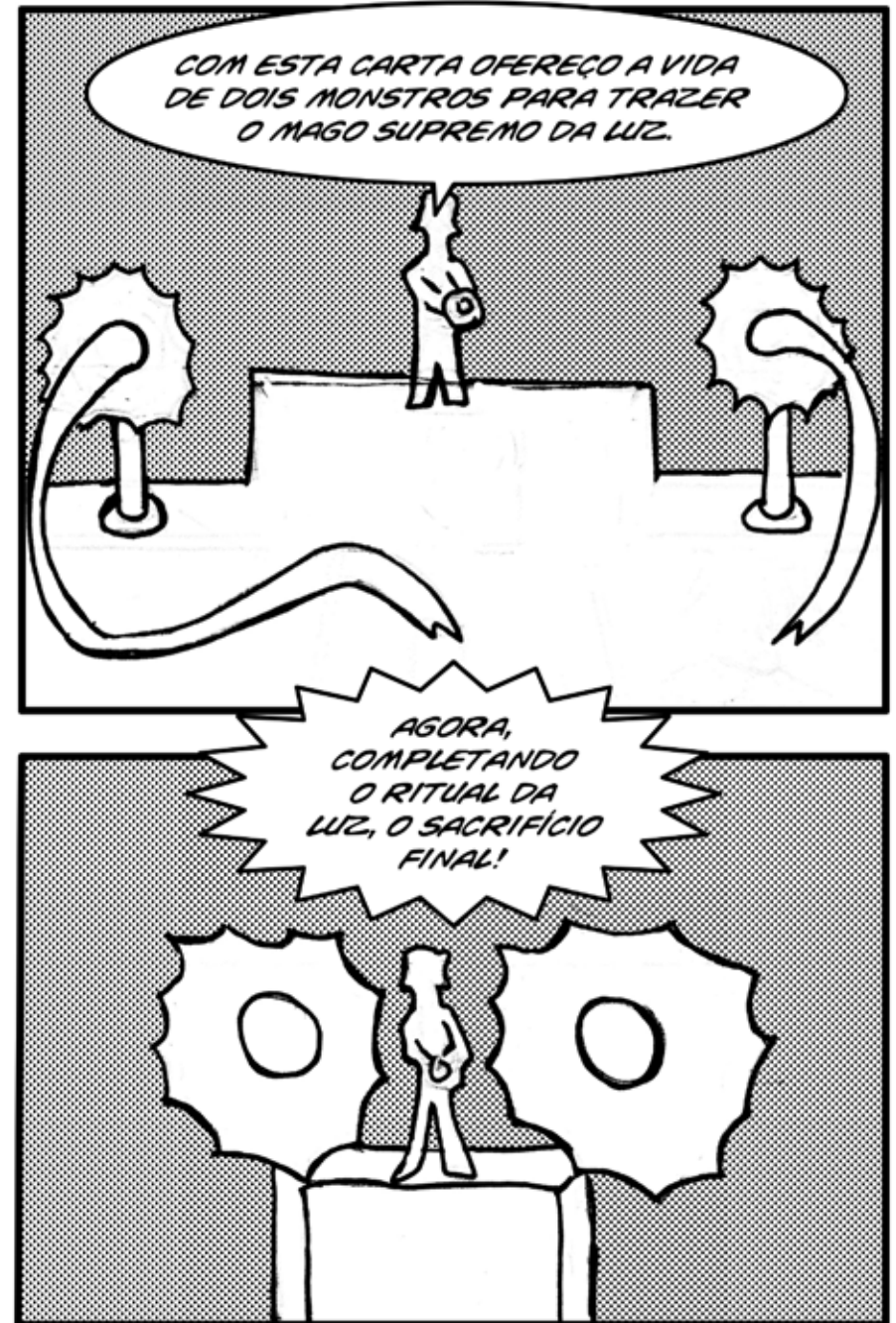
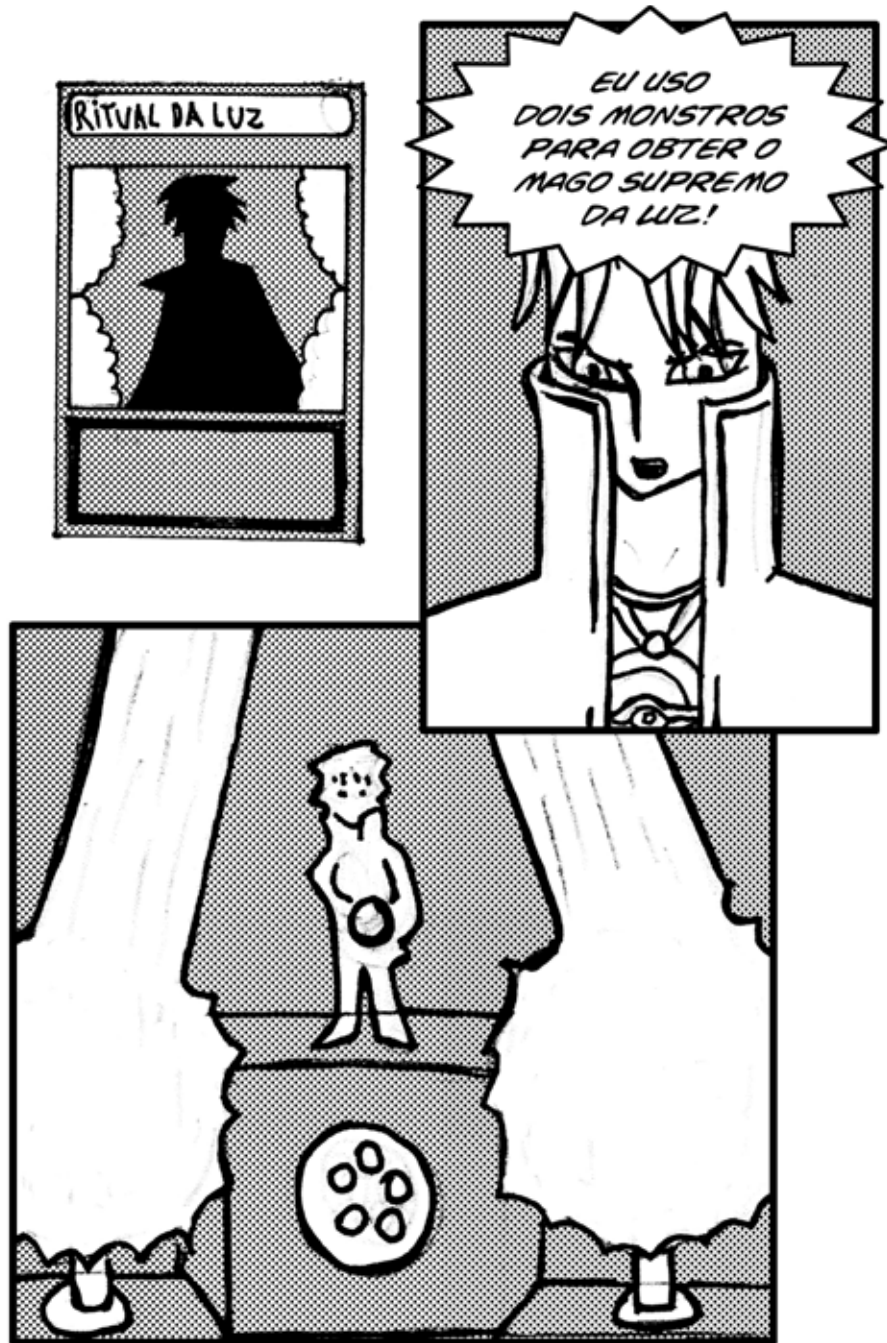


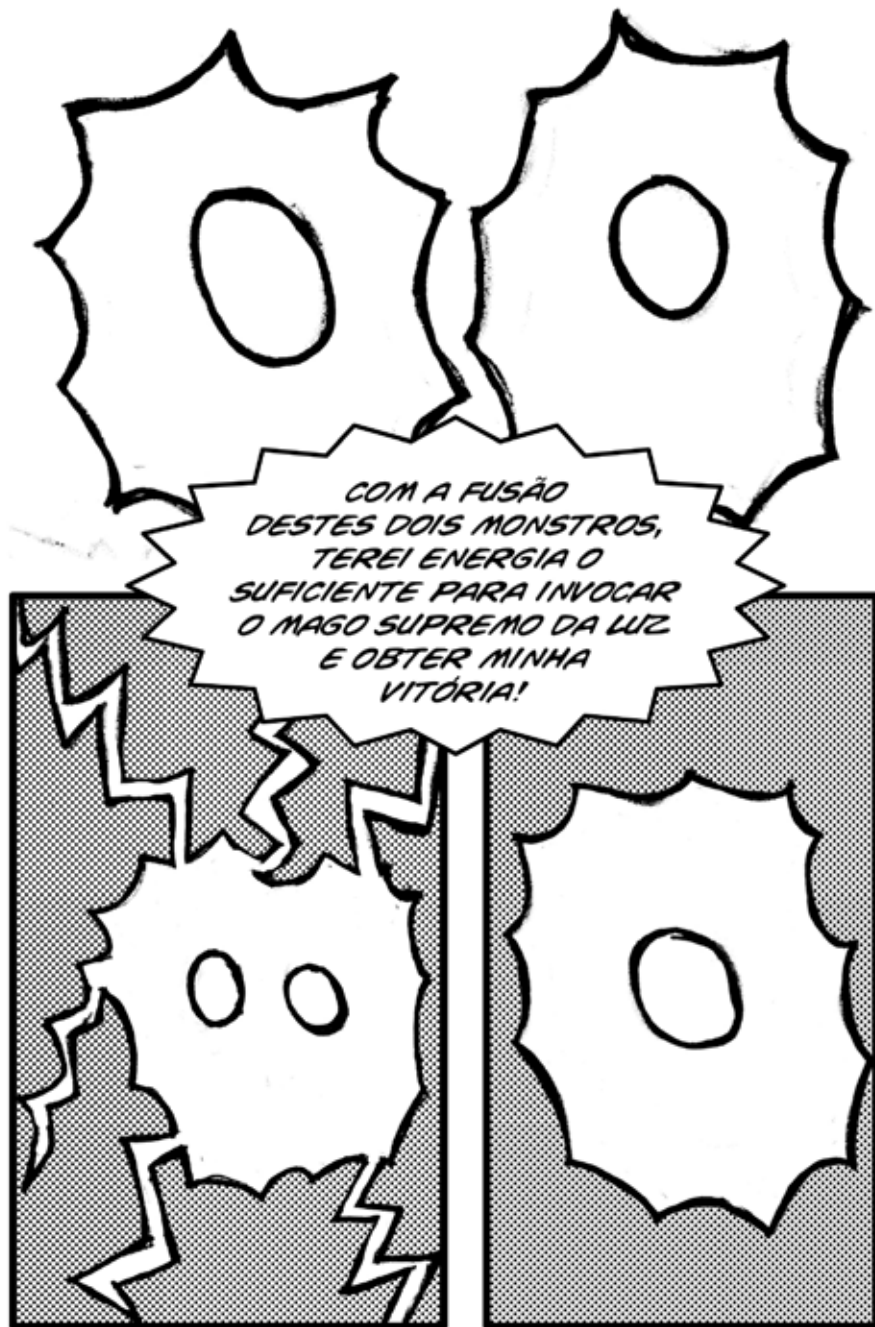


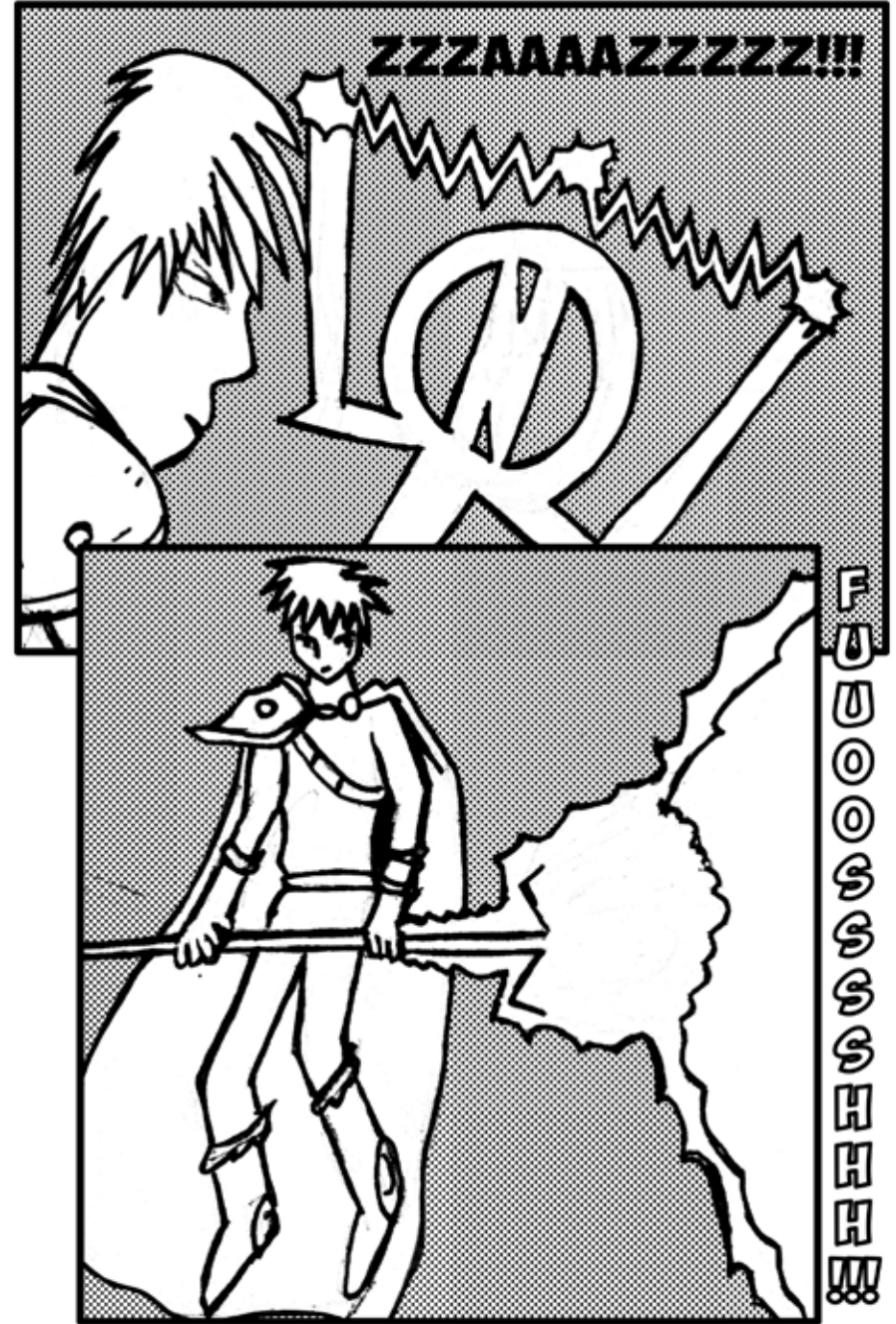
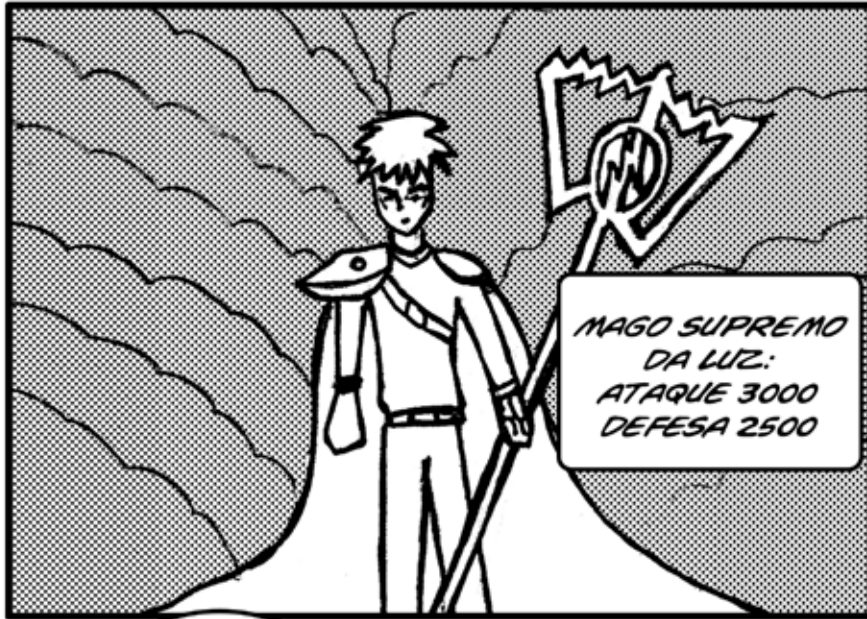


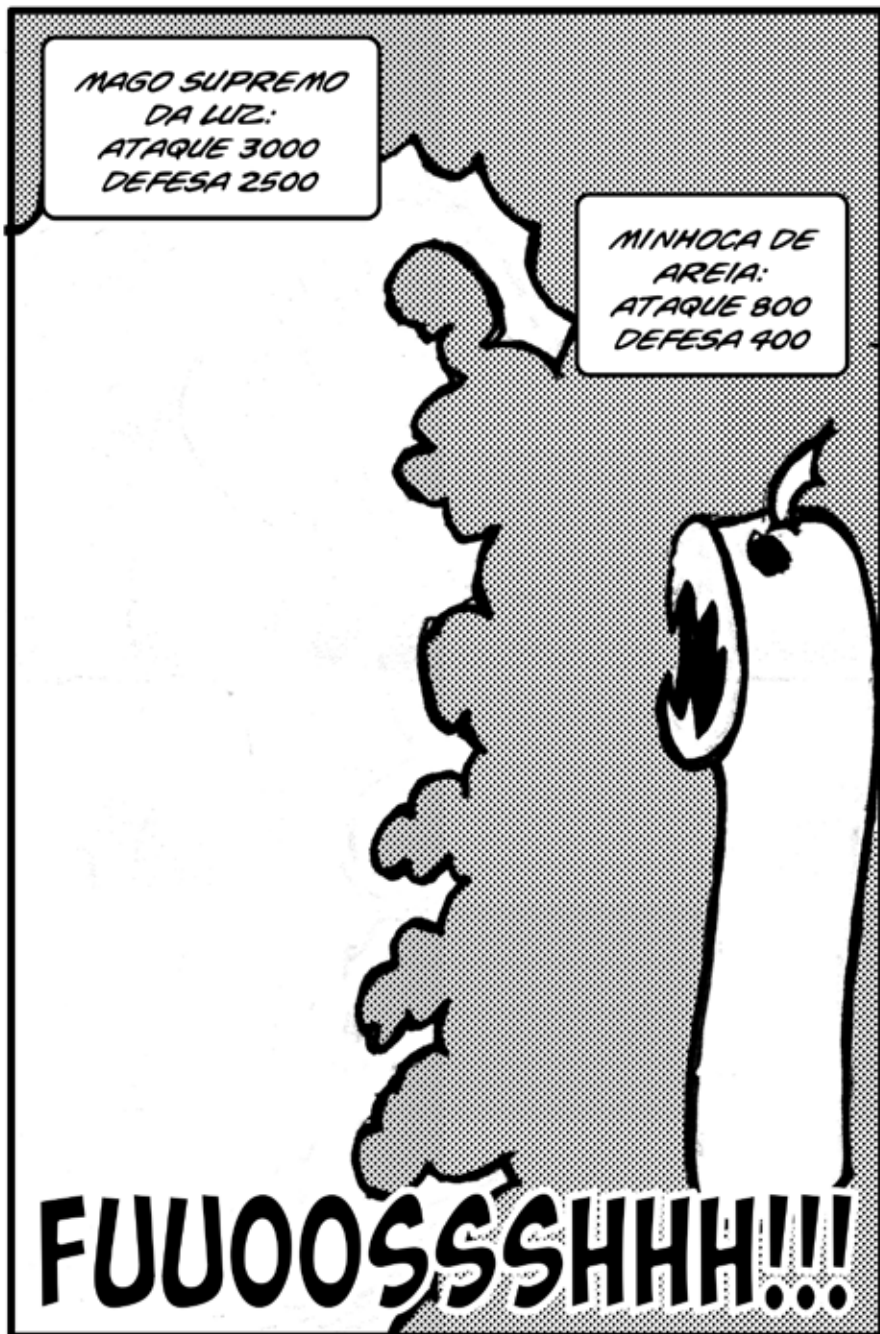








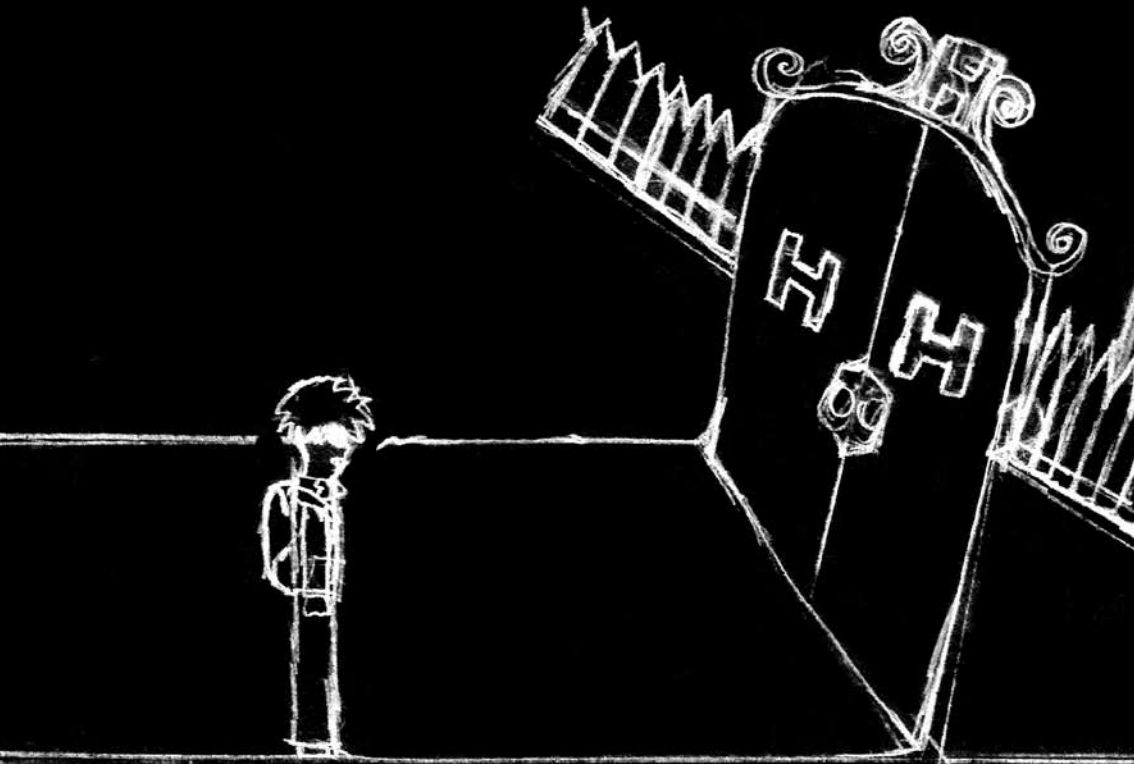




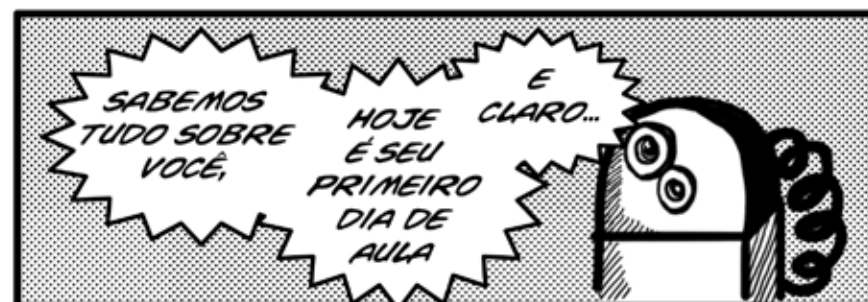
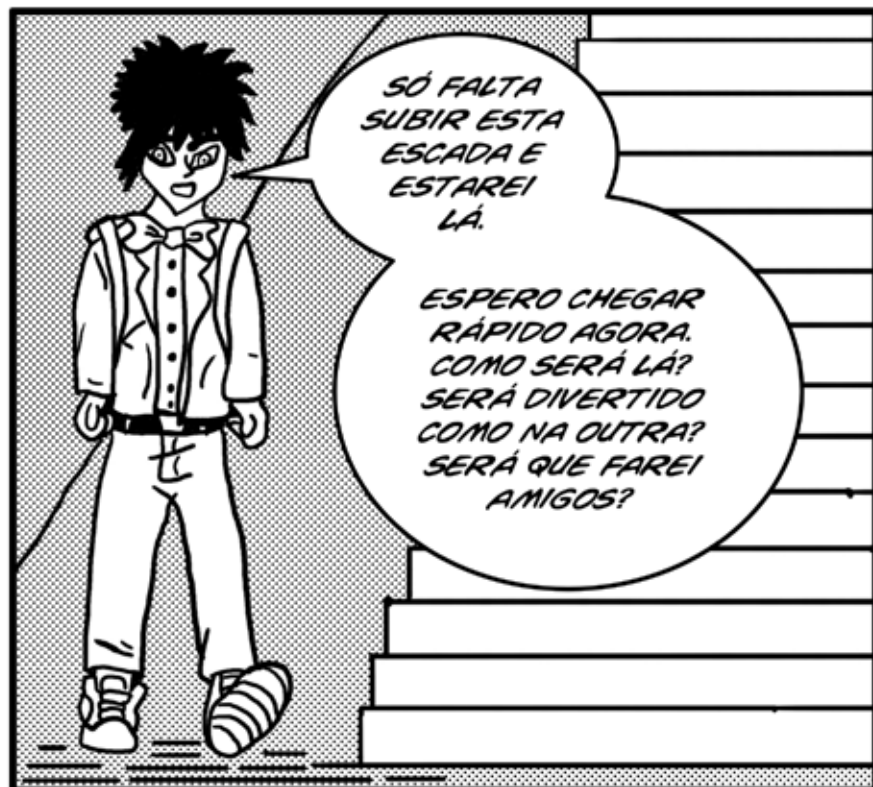
NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ VENDA NOVA

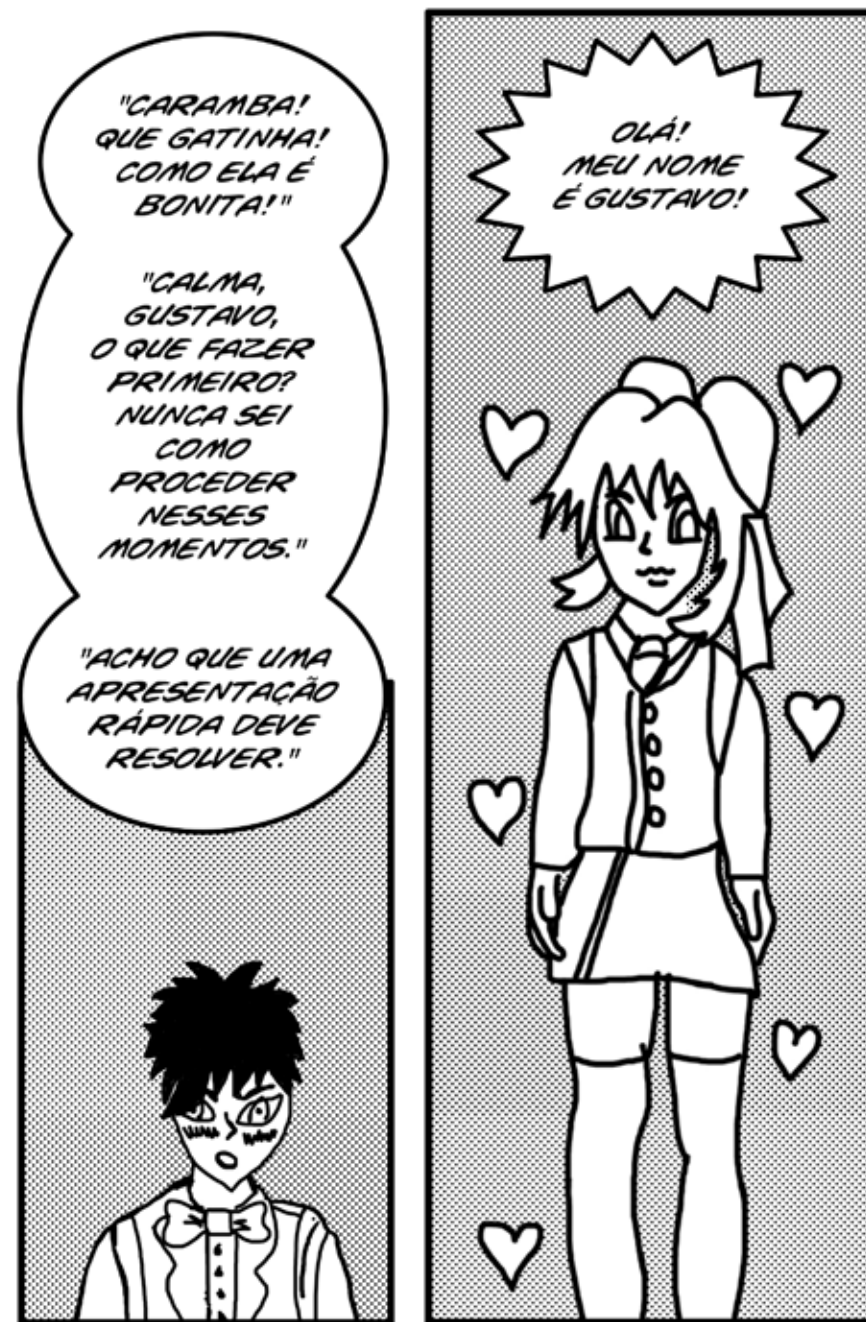
PRIMEIRO DIA DE AULA

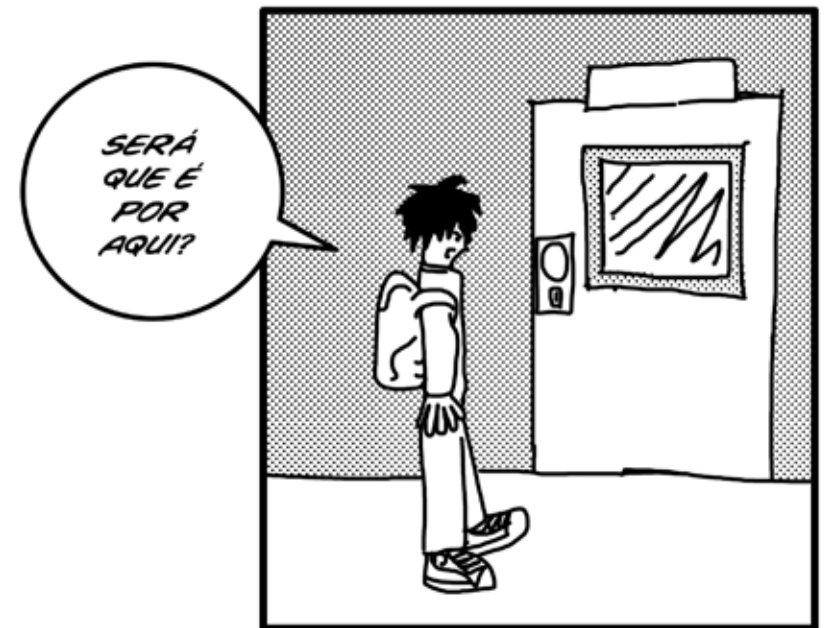
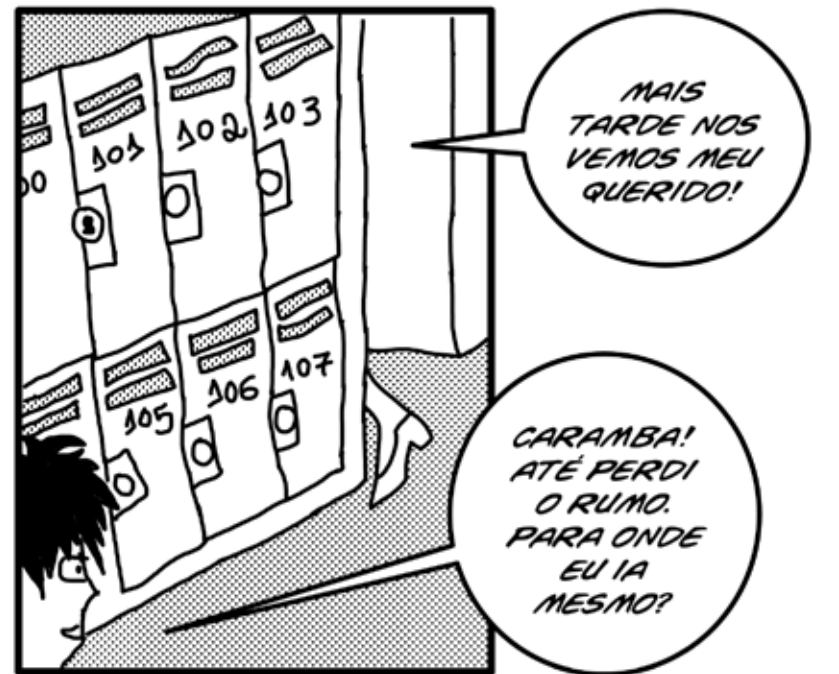
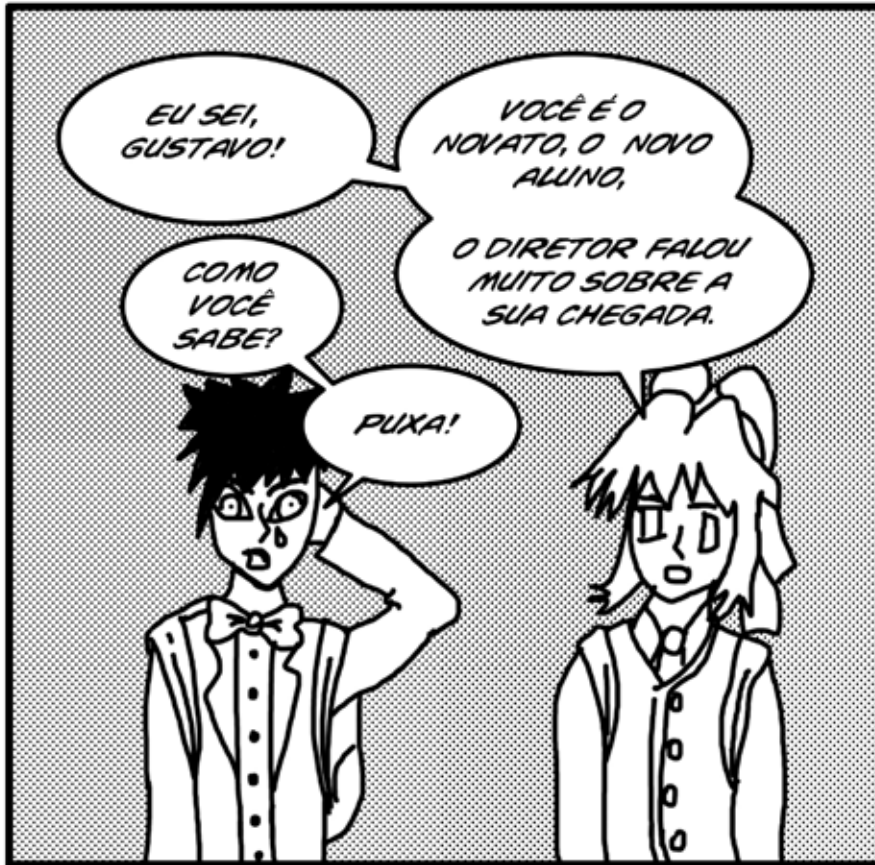
Nome Sobrenome

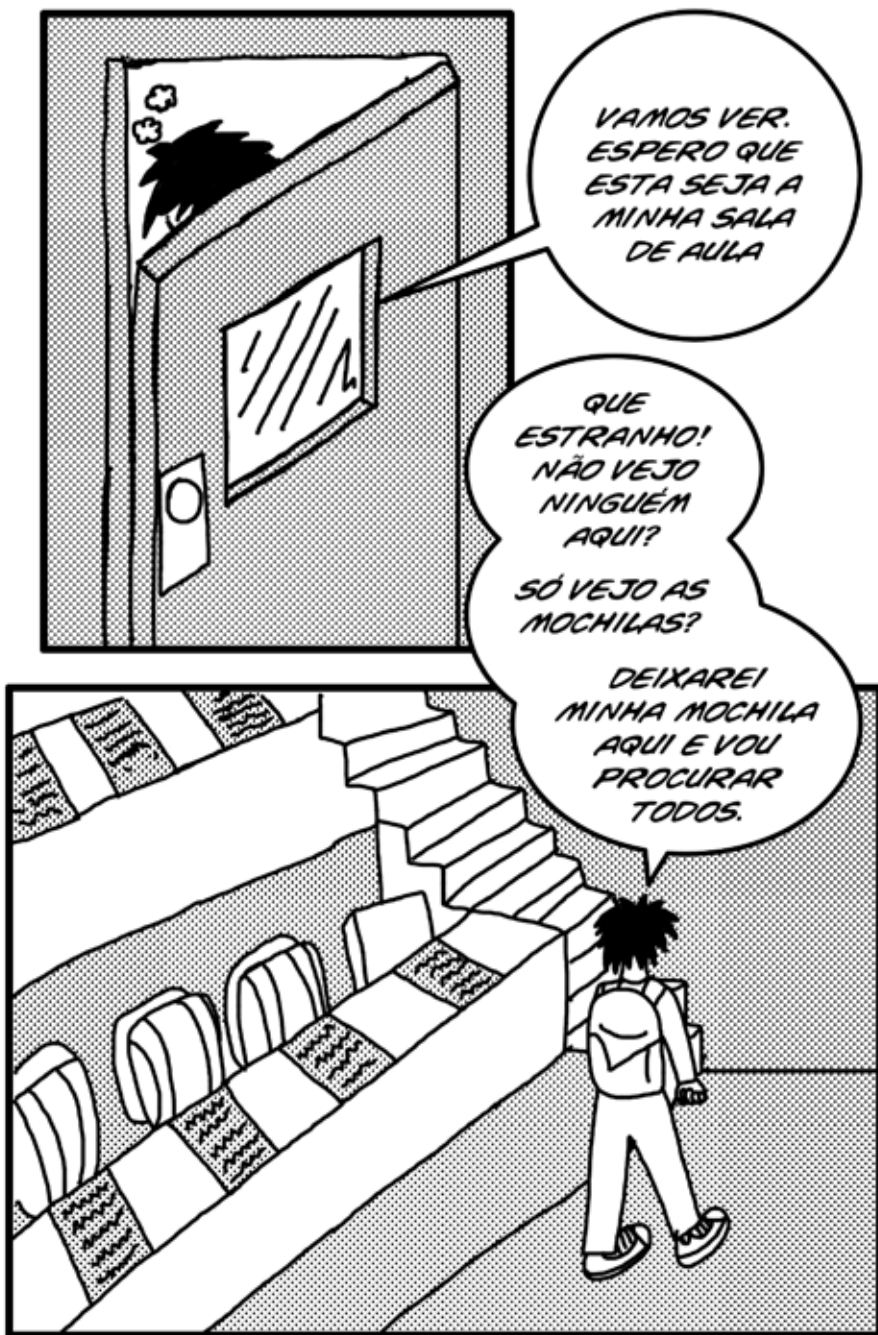


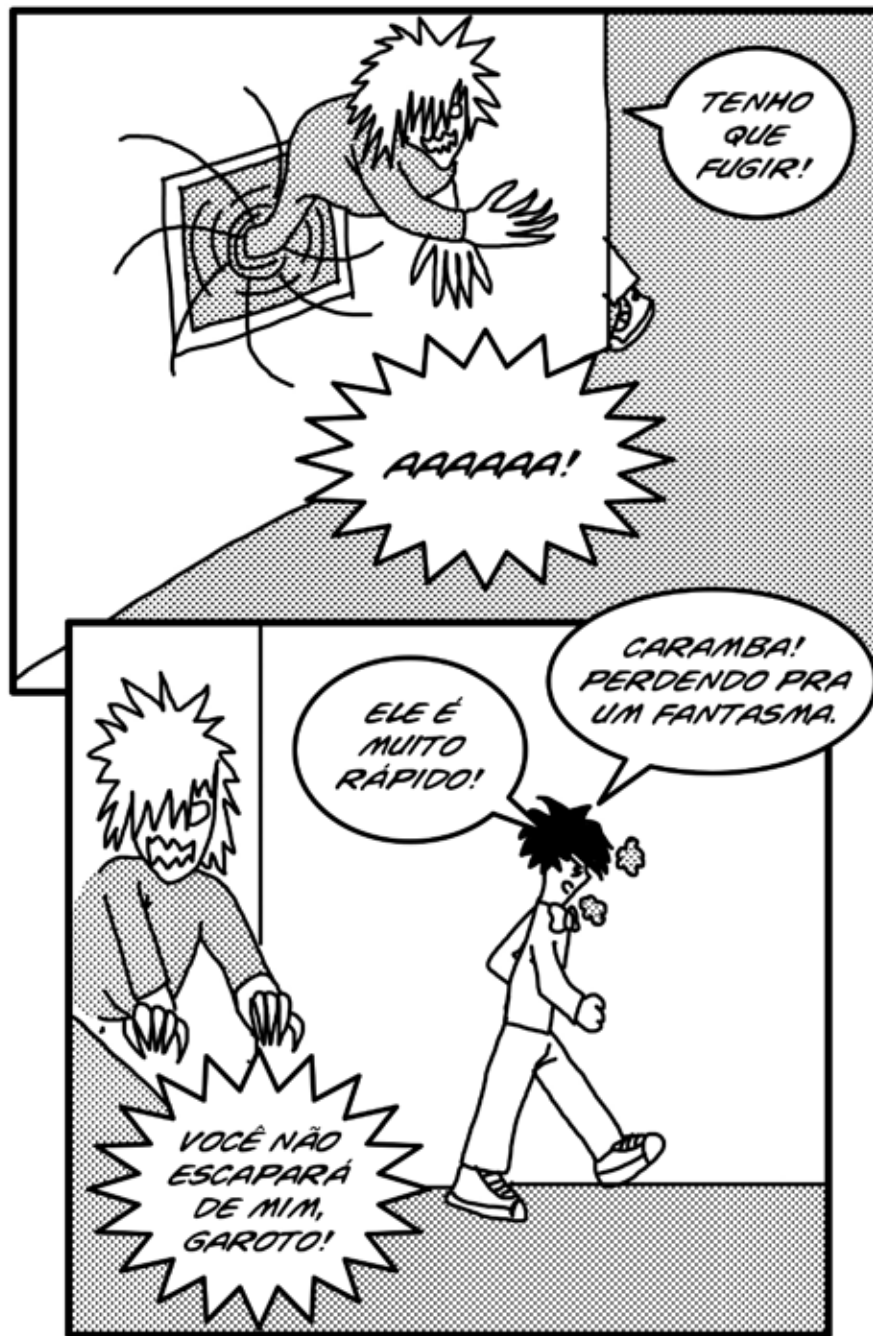
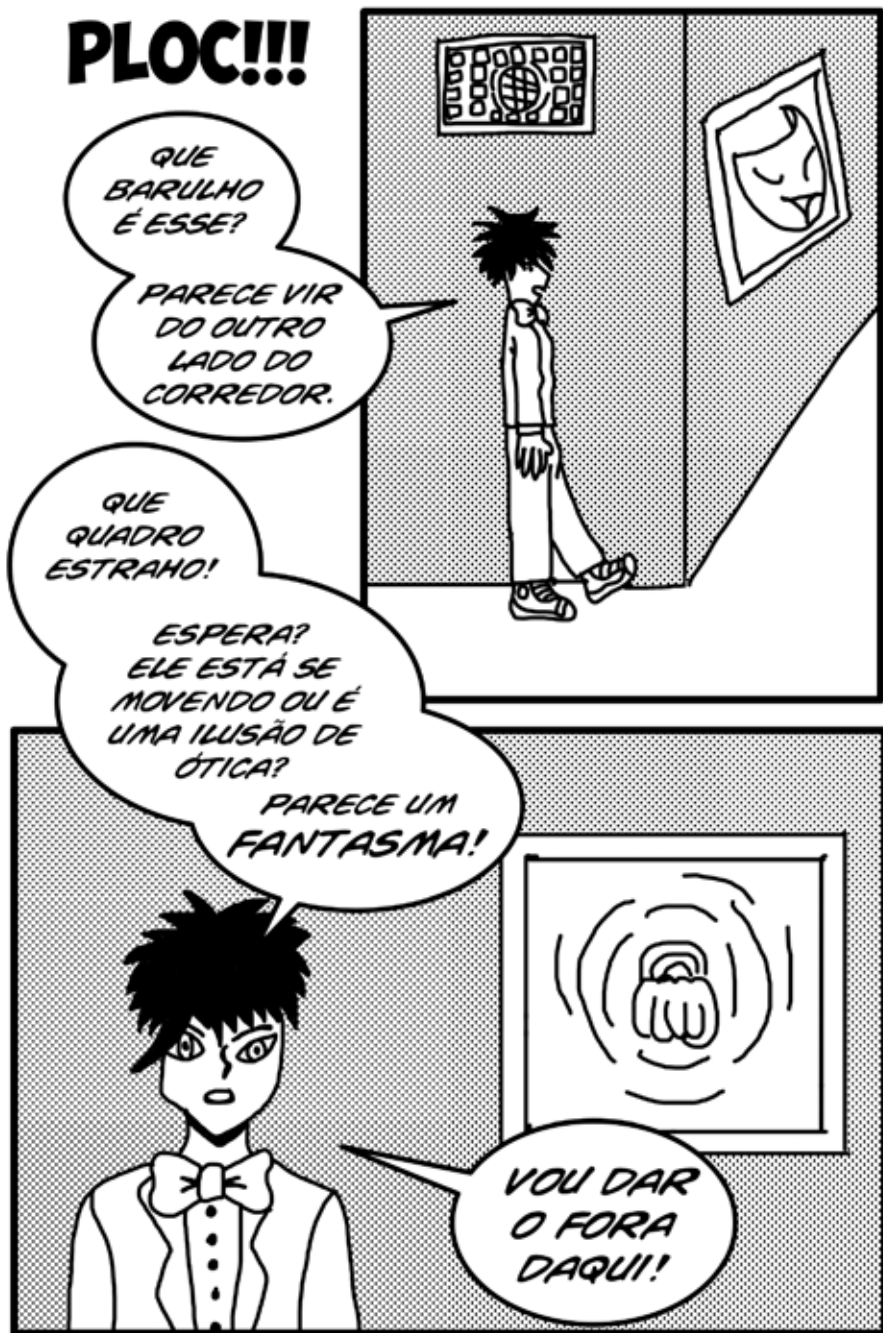


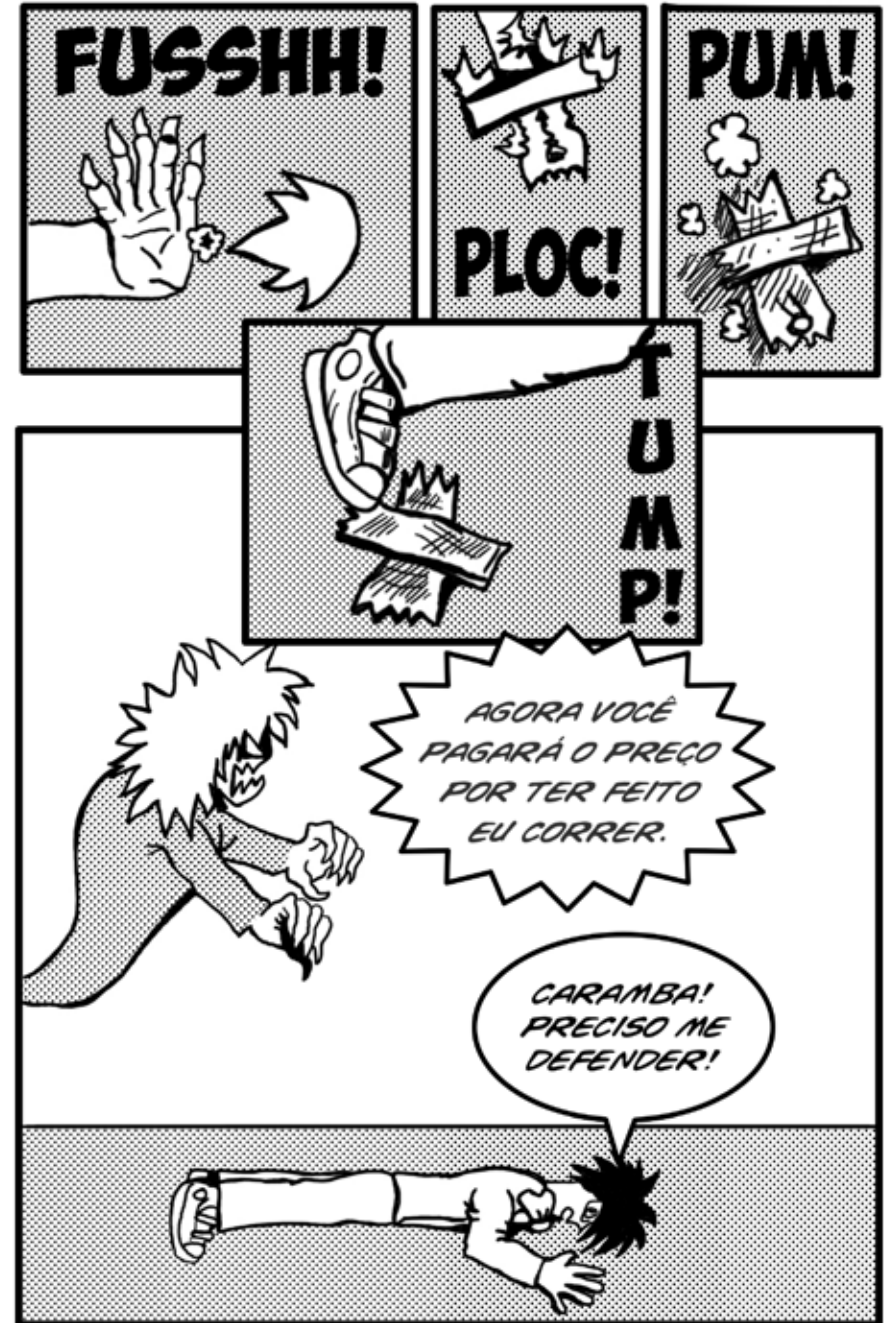


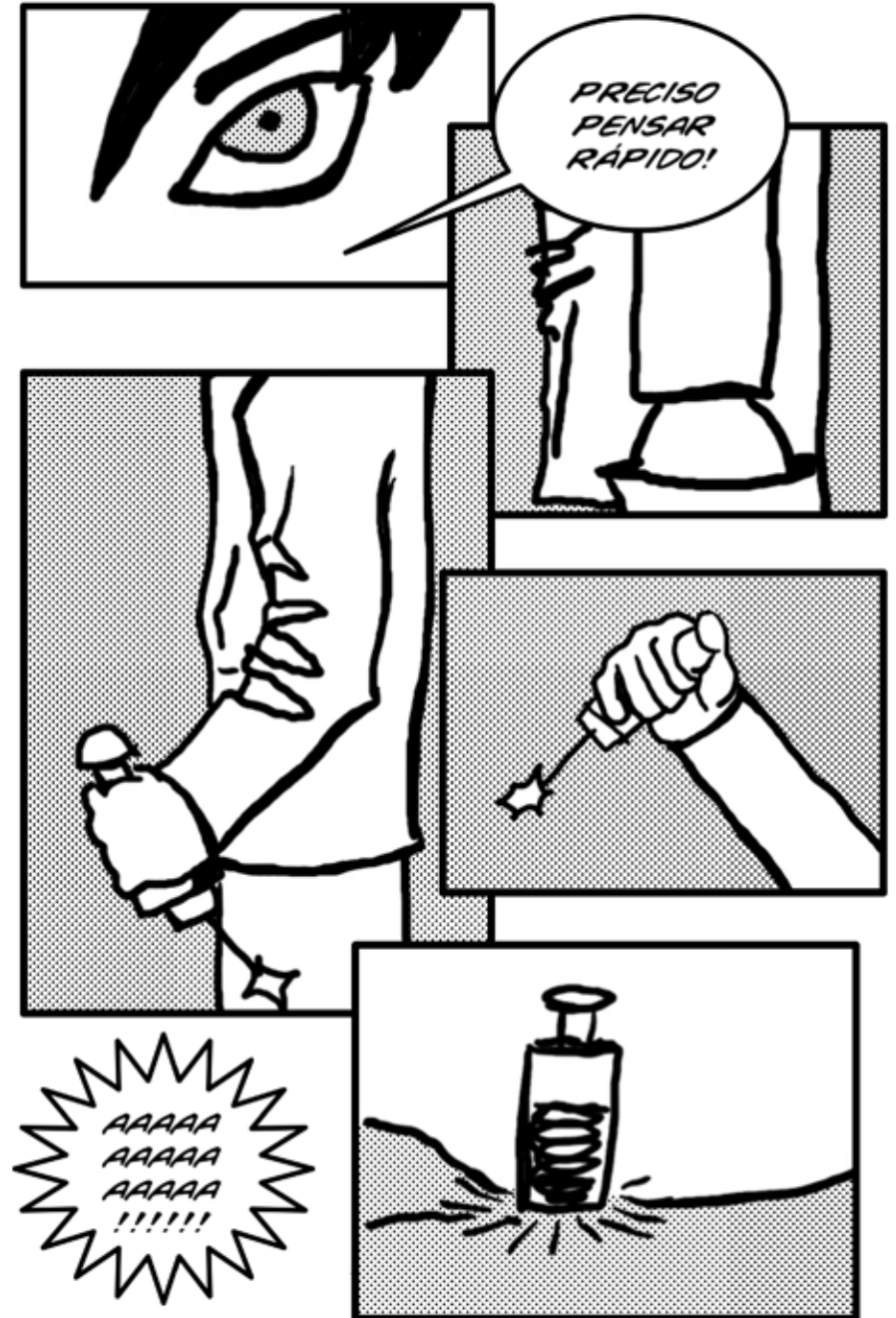


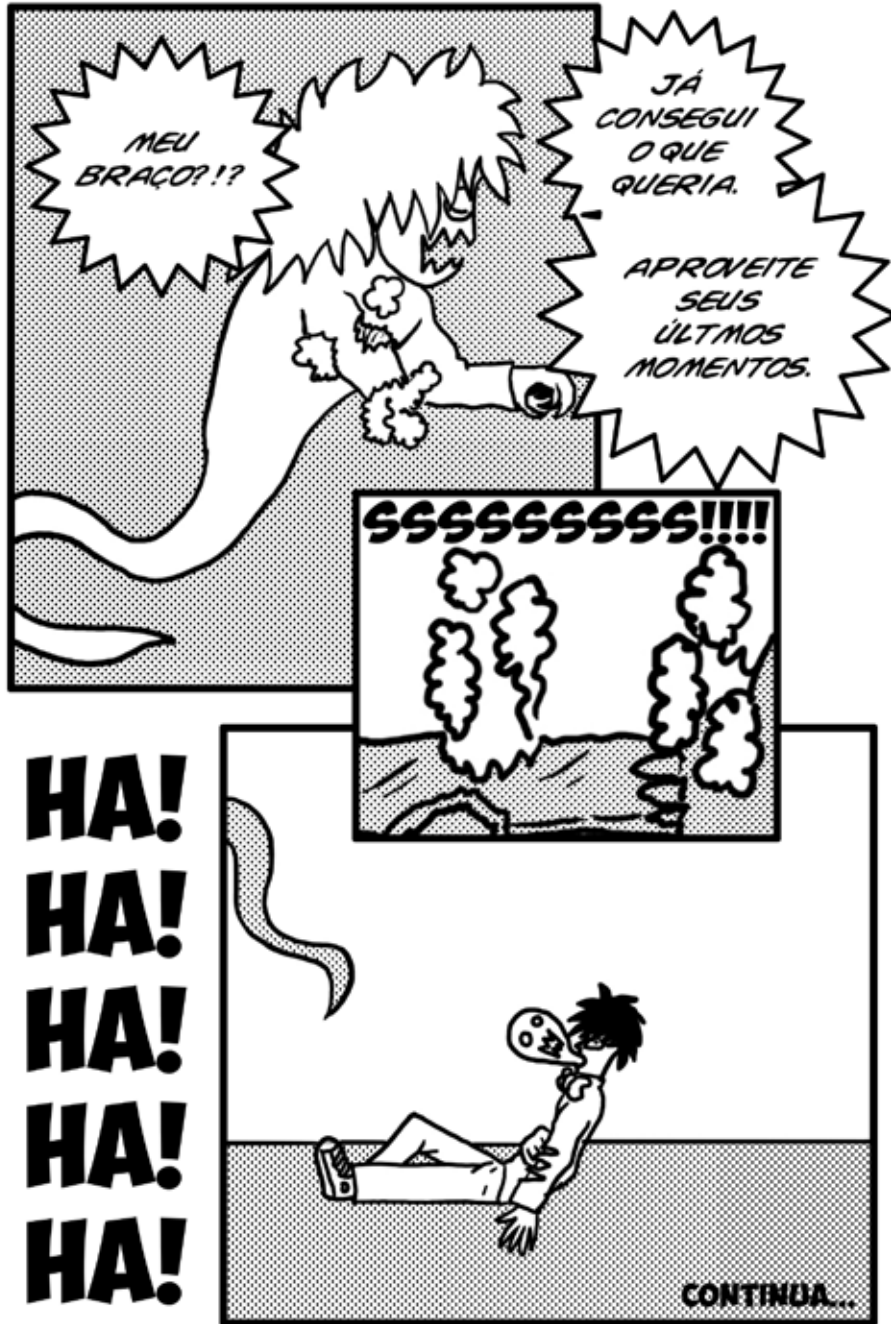










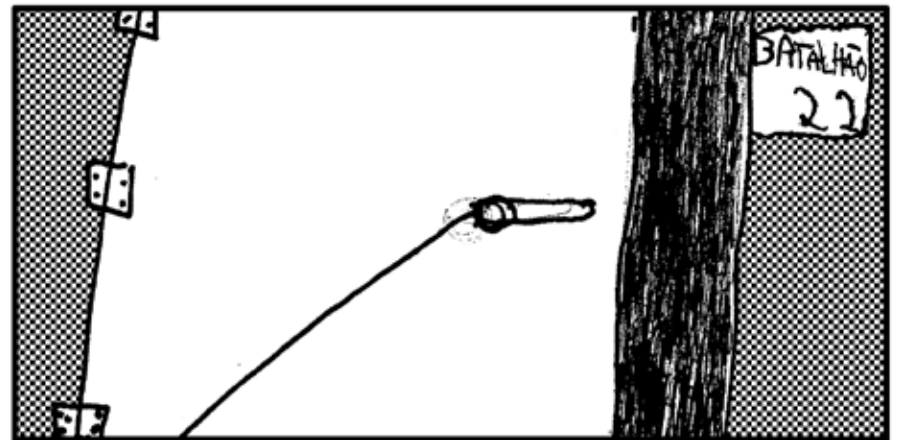
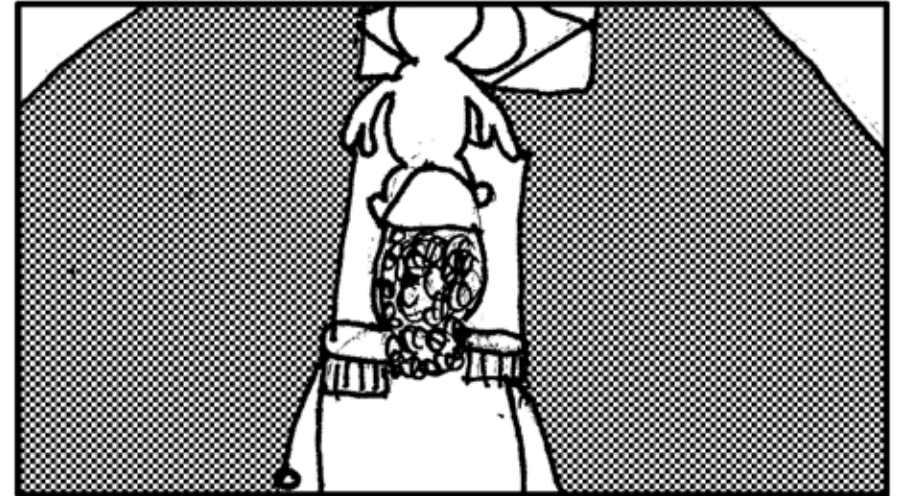
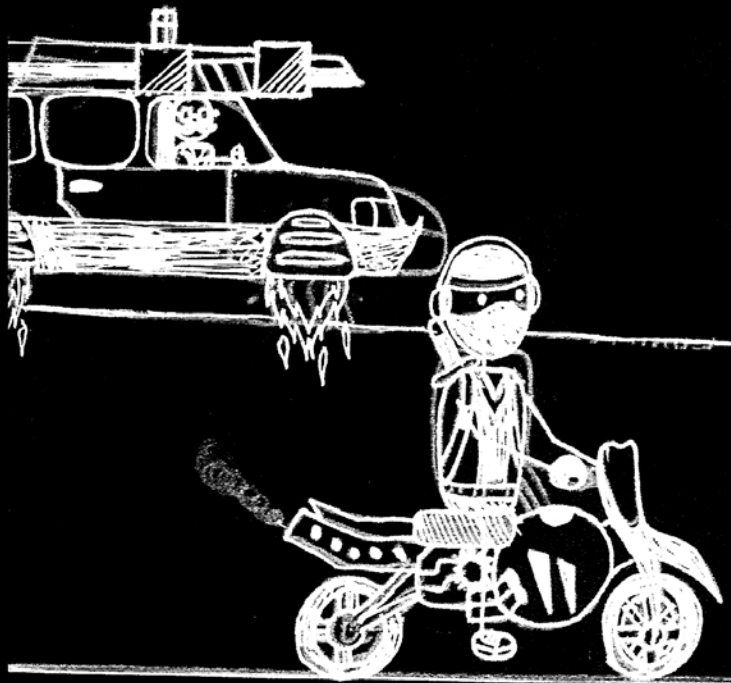


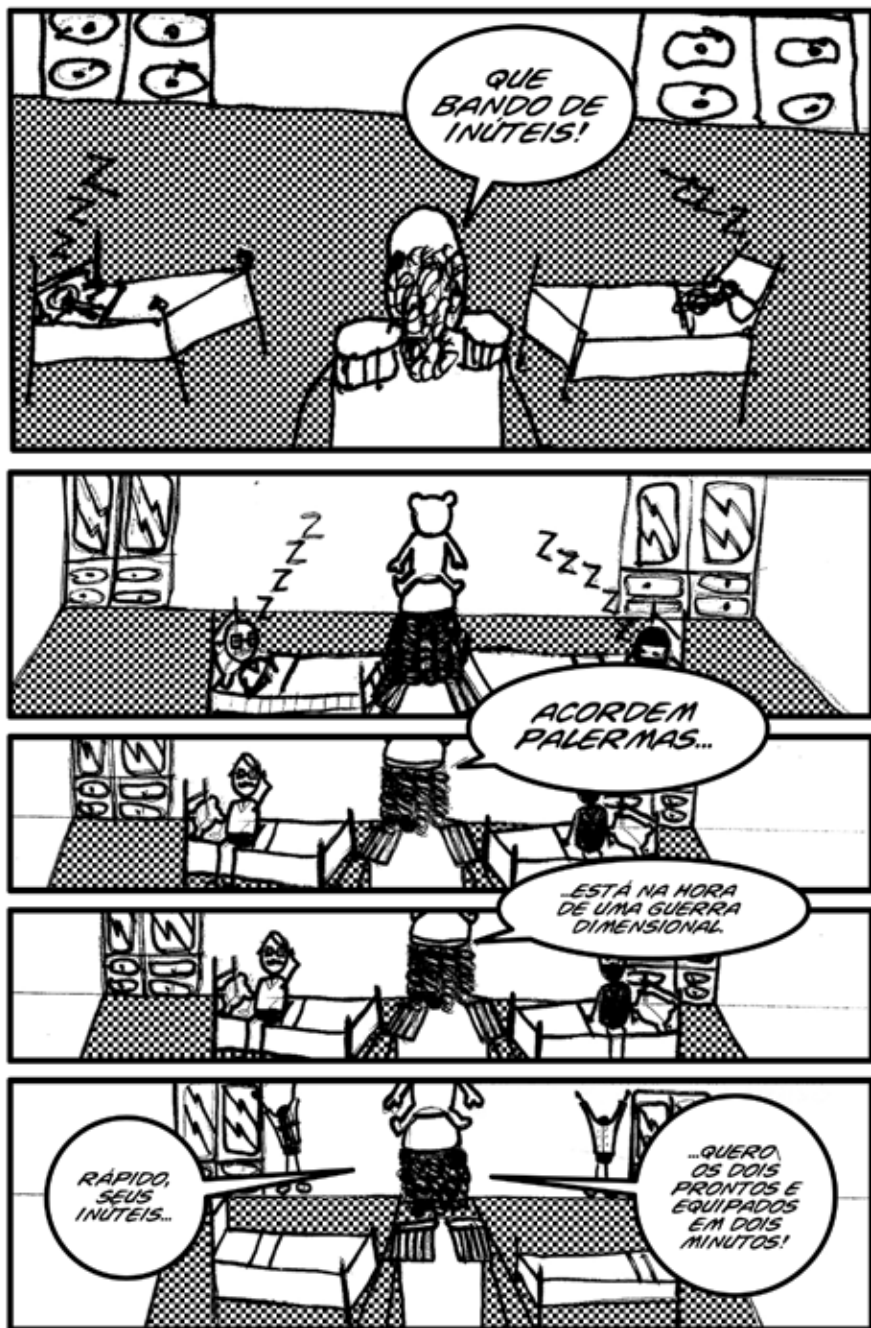
NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ VENDA NOVA

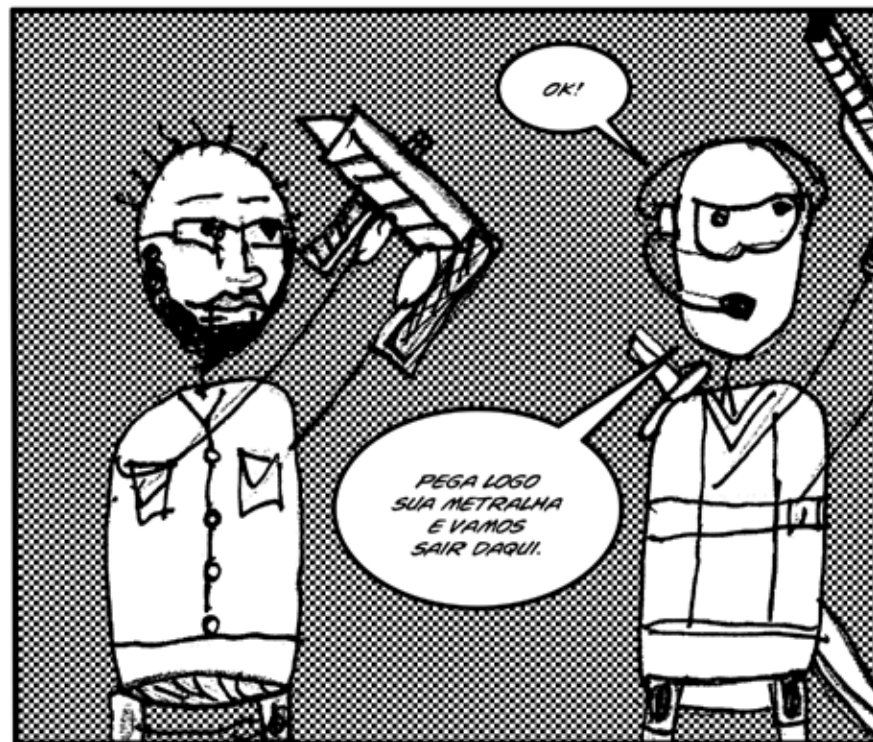
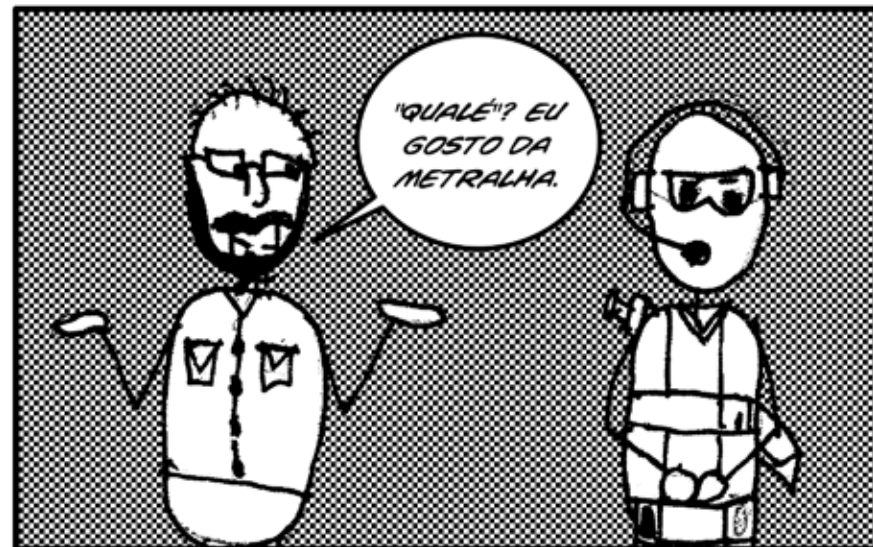
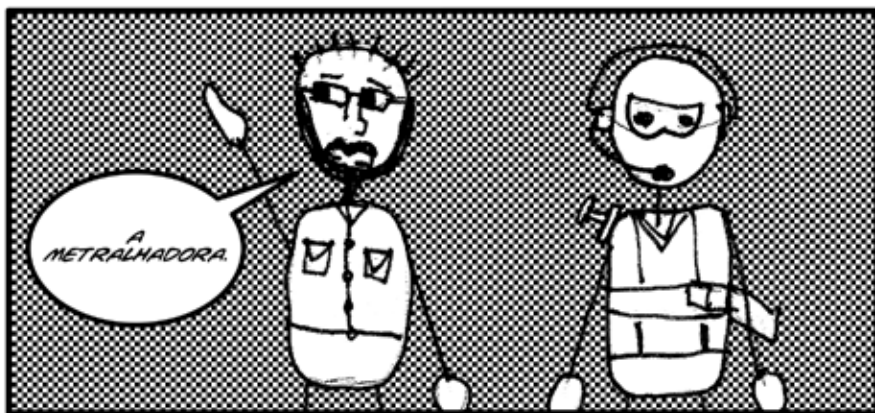
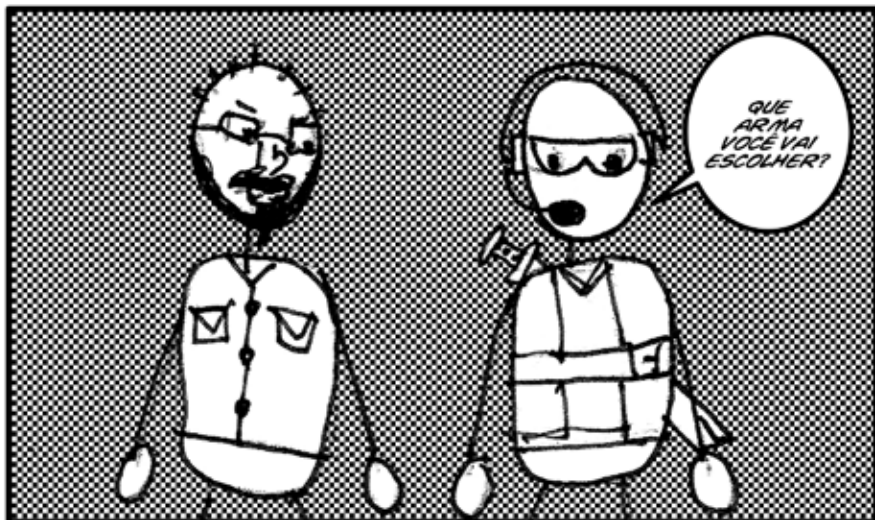
GERRA DIMENSIONAL

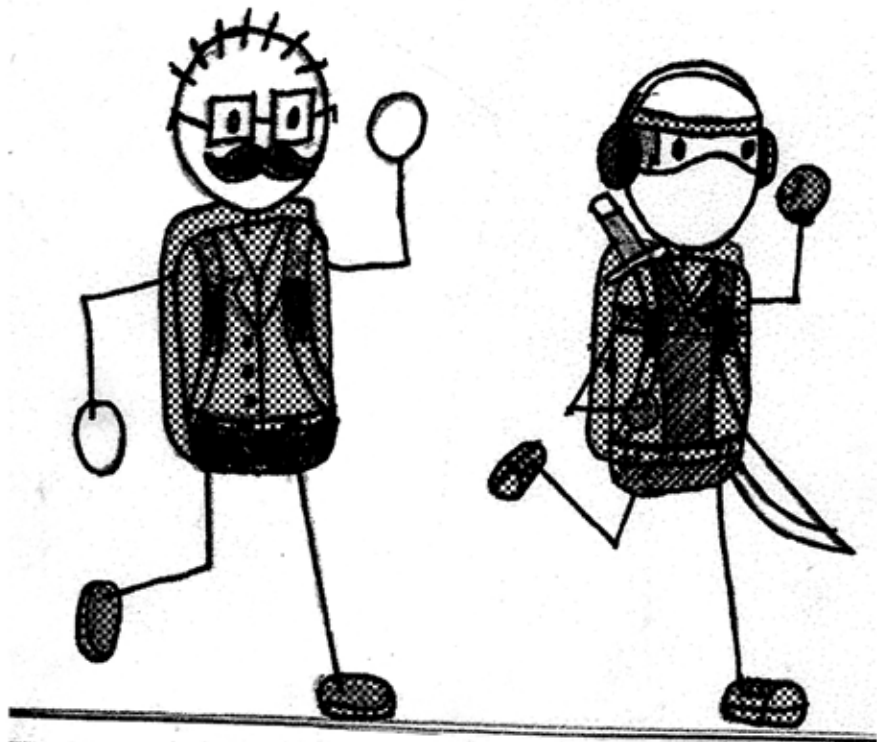
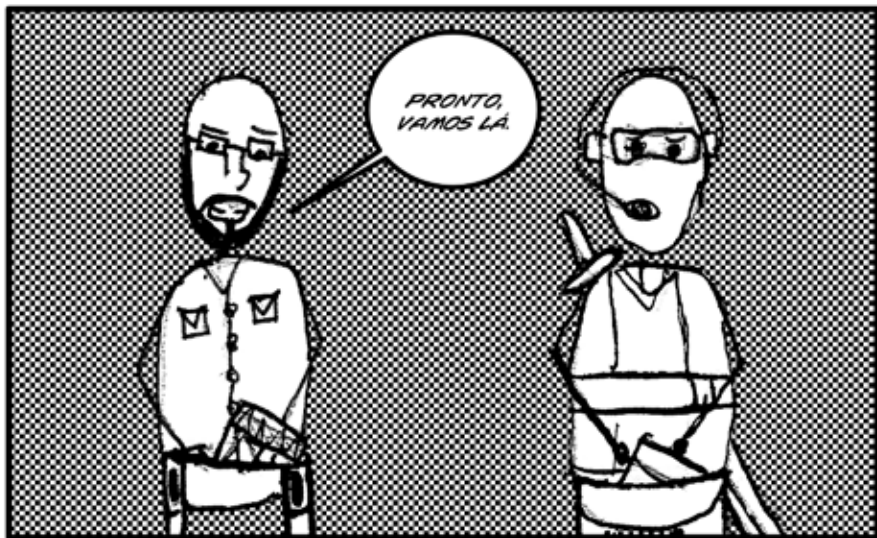
Alexander Lima

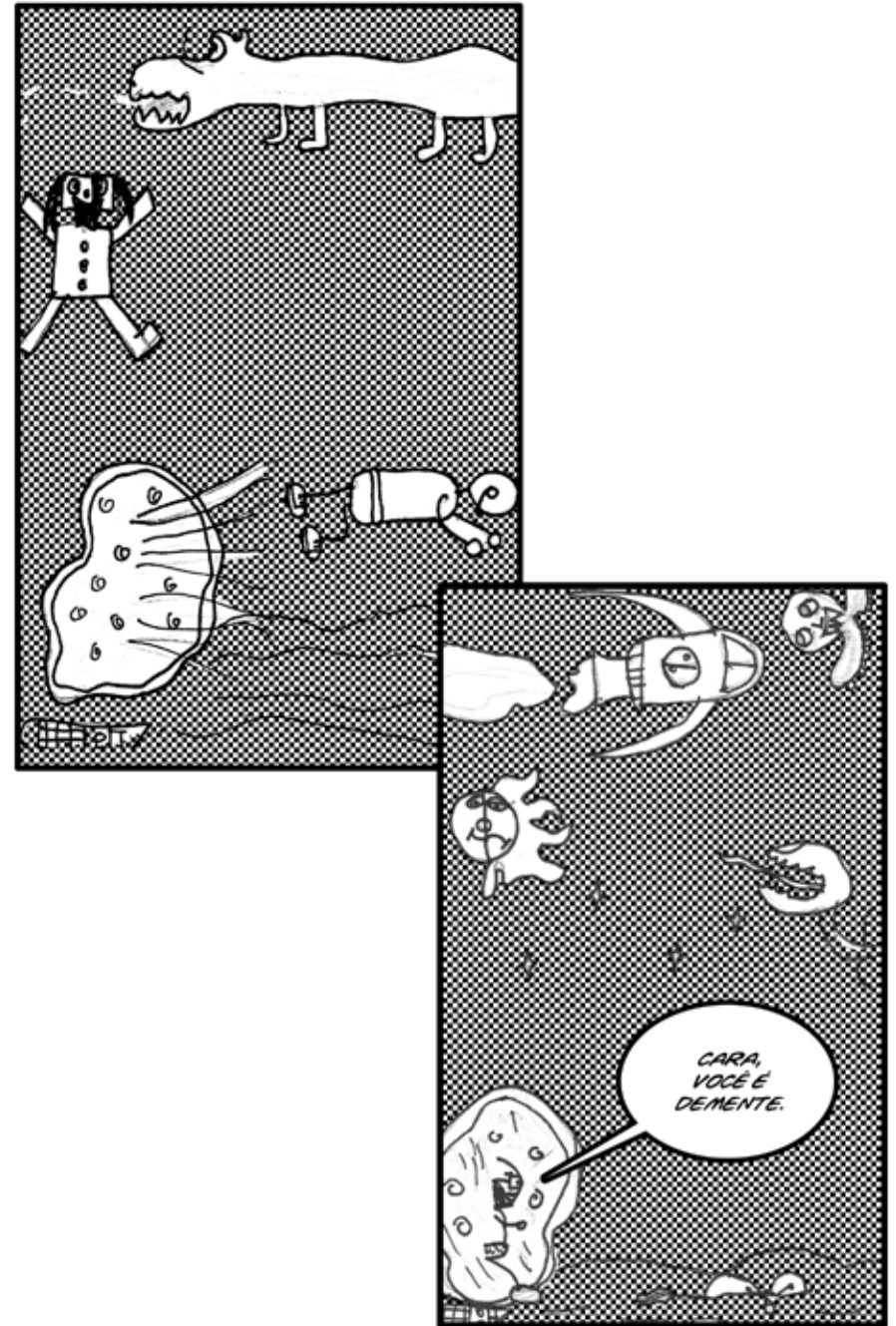
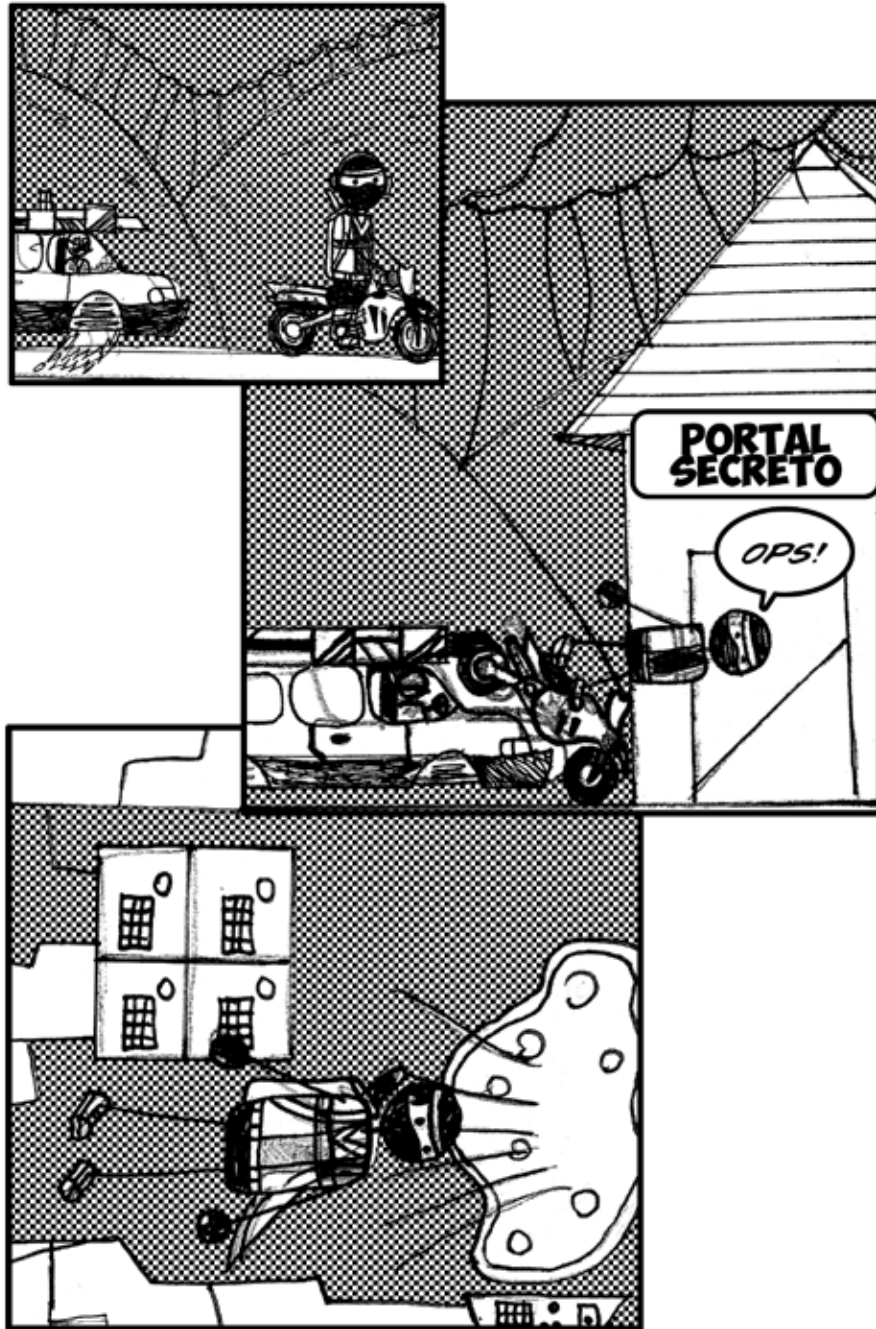
Juan de Souza Falcão



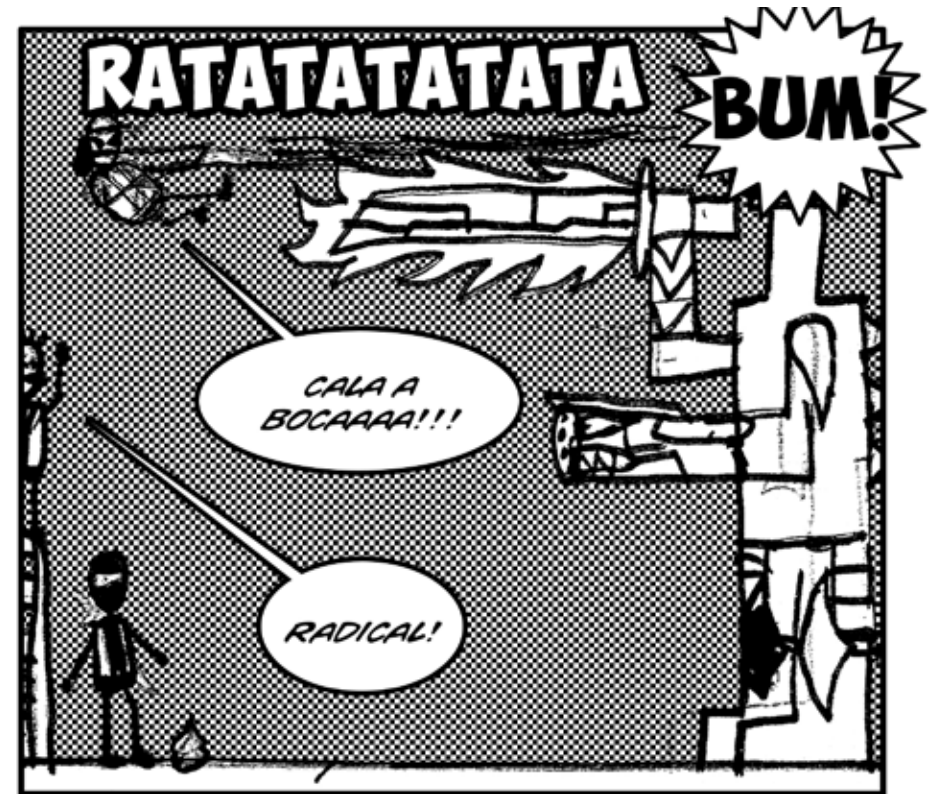
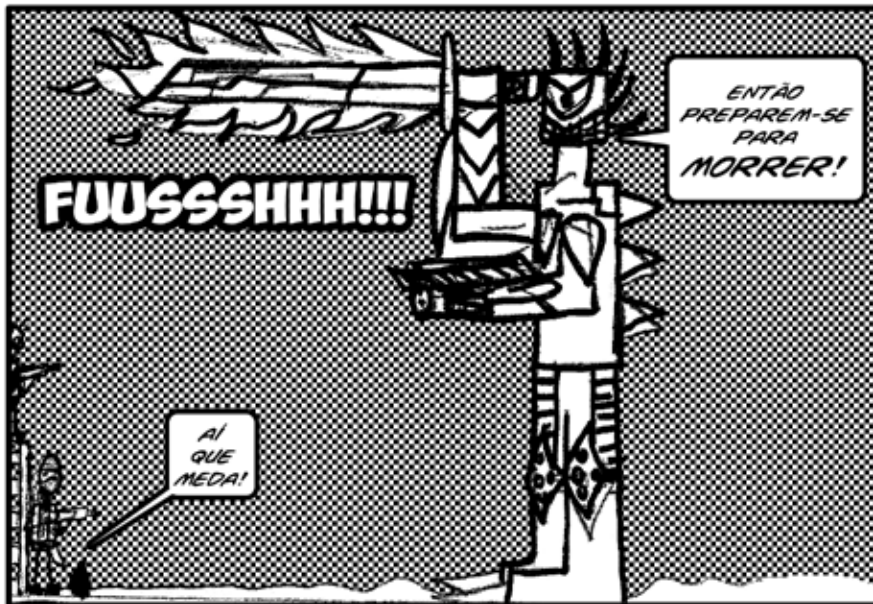
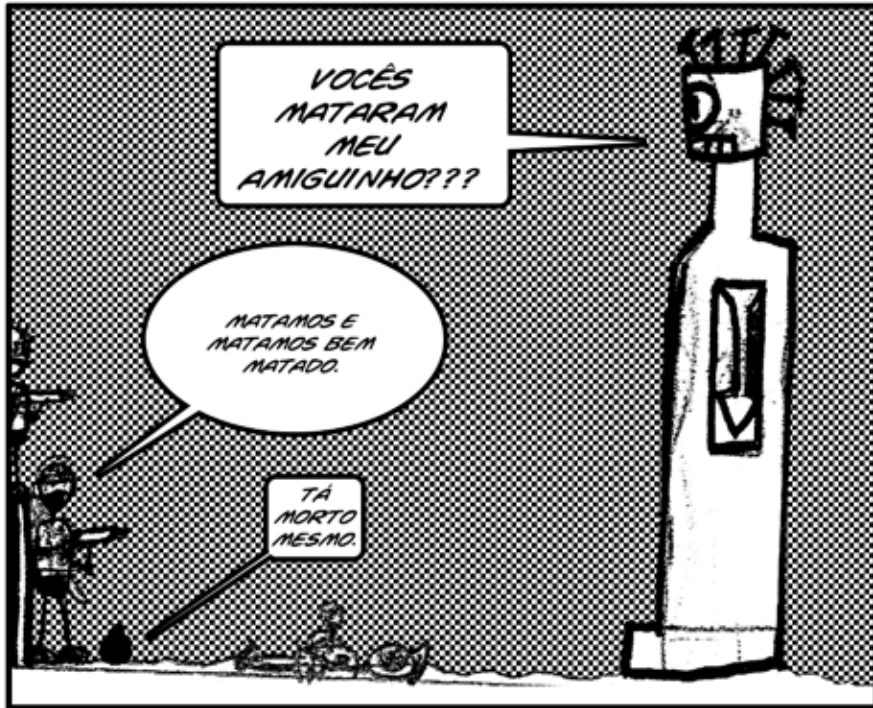


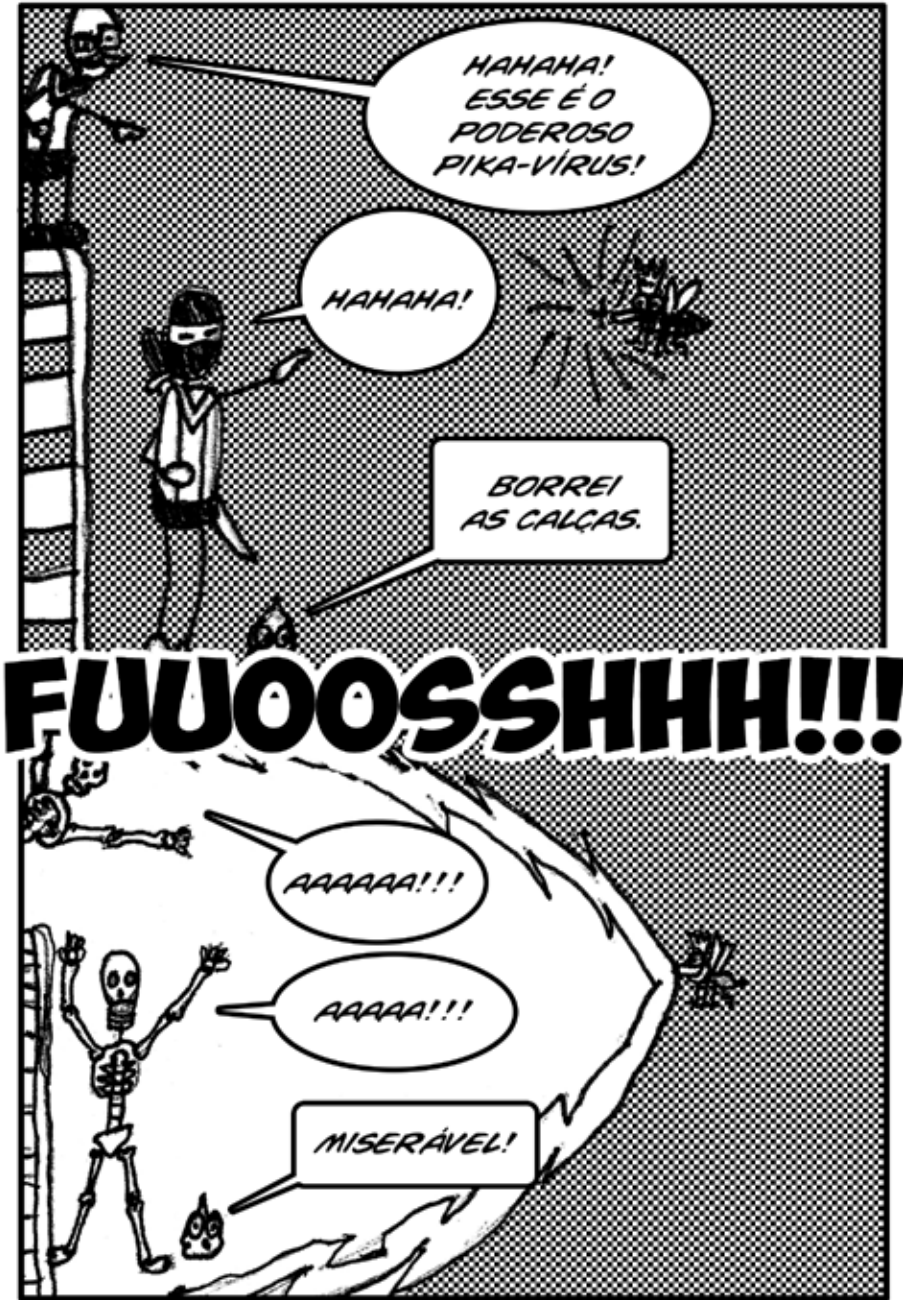
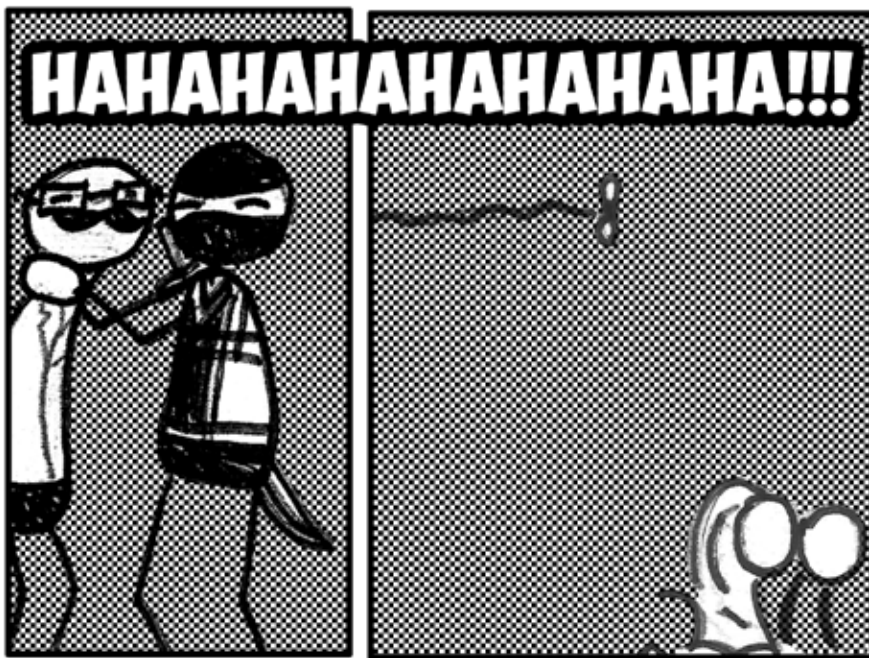














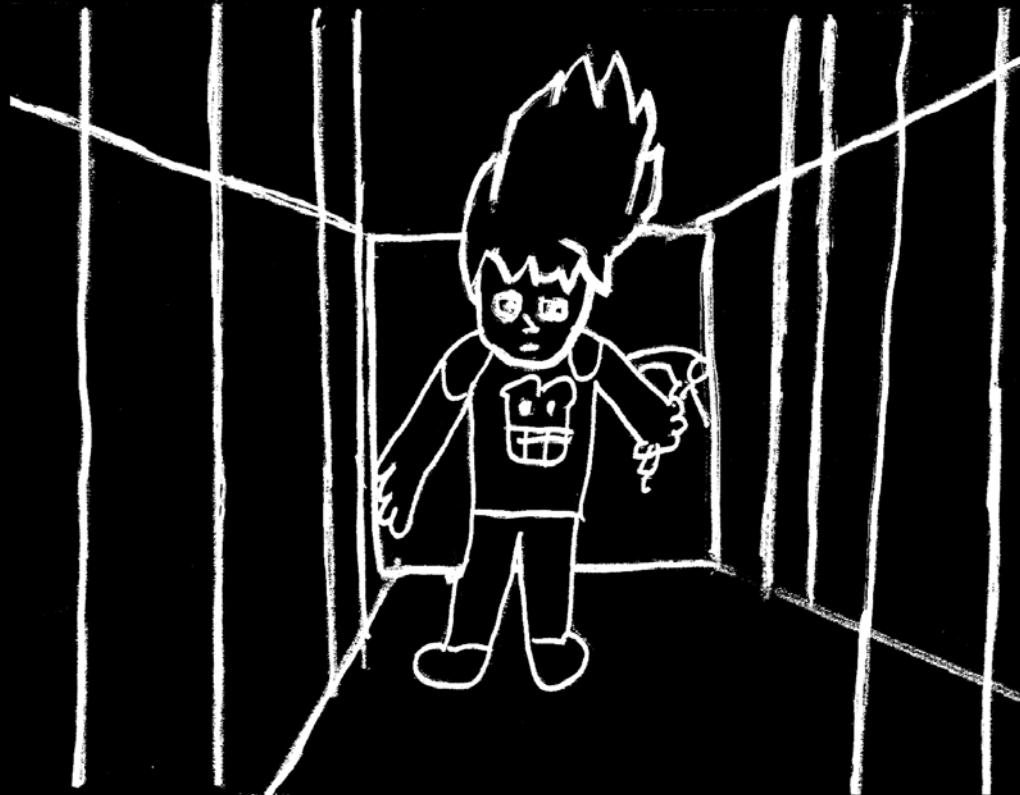
BADABUM!

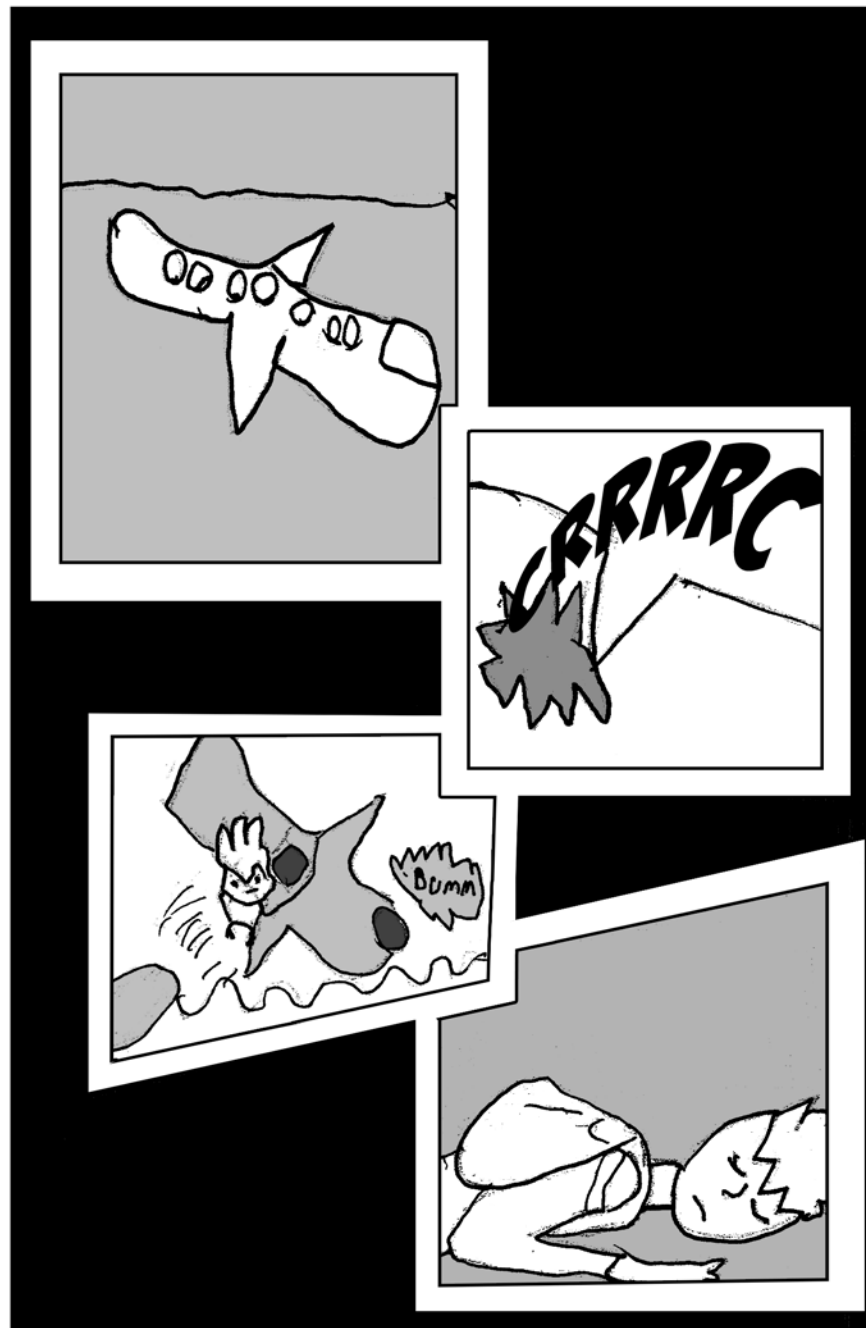
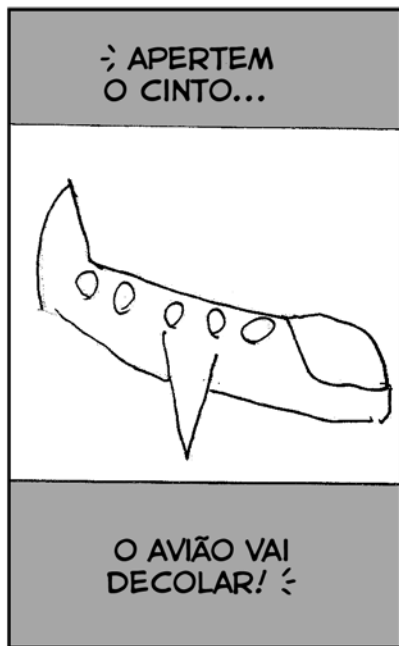


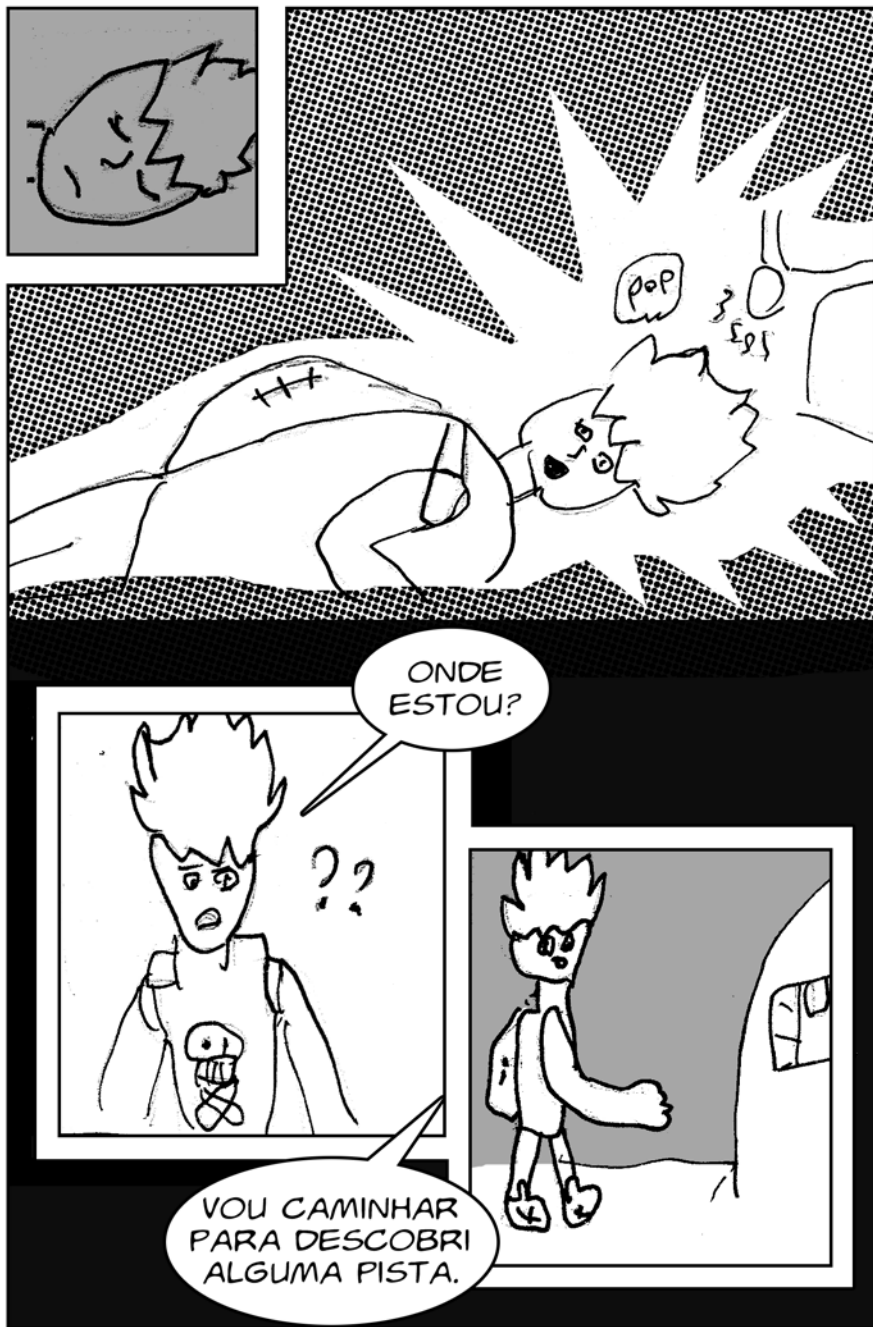
**NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ
LAGOA DO NADO**

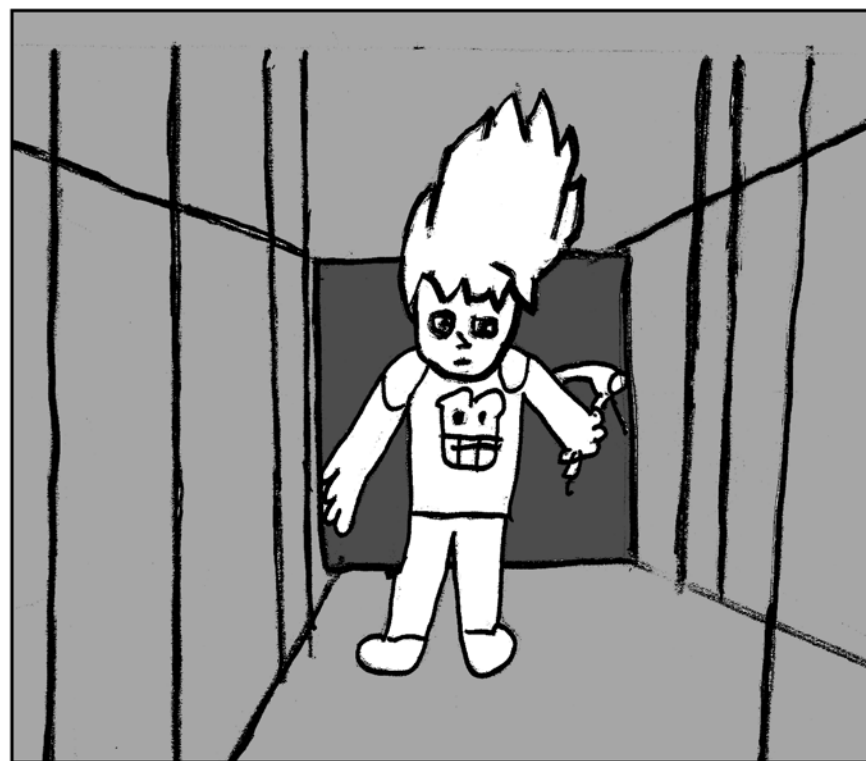
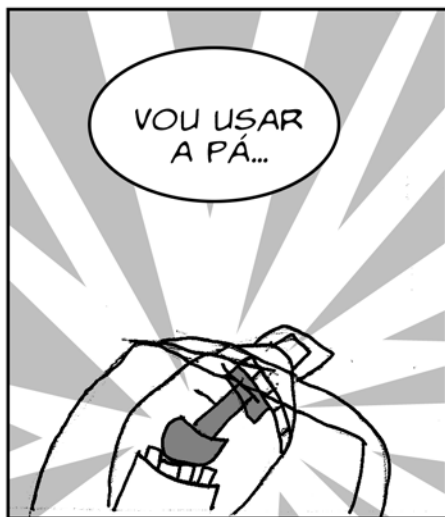
**VIAGEM AO CENTRO DA TERRA
VIAGEM AO COTOCO CENTRAL**

Rafael Barcelar







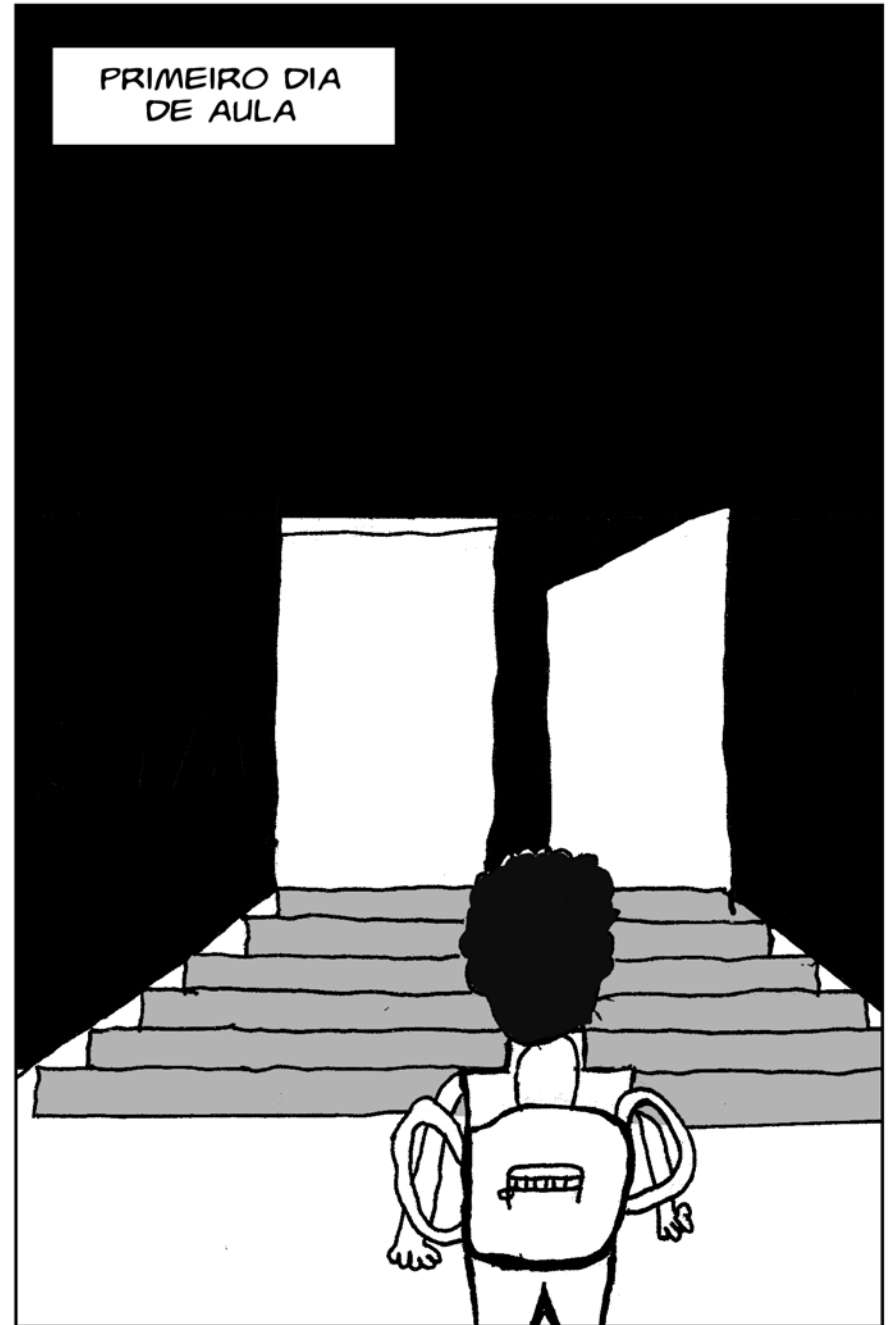


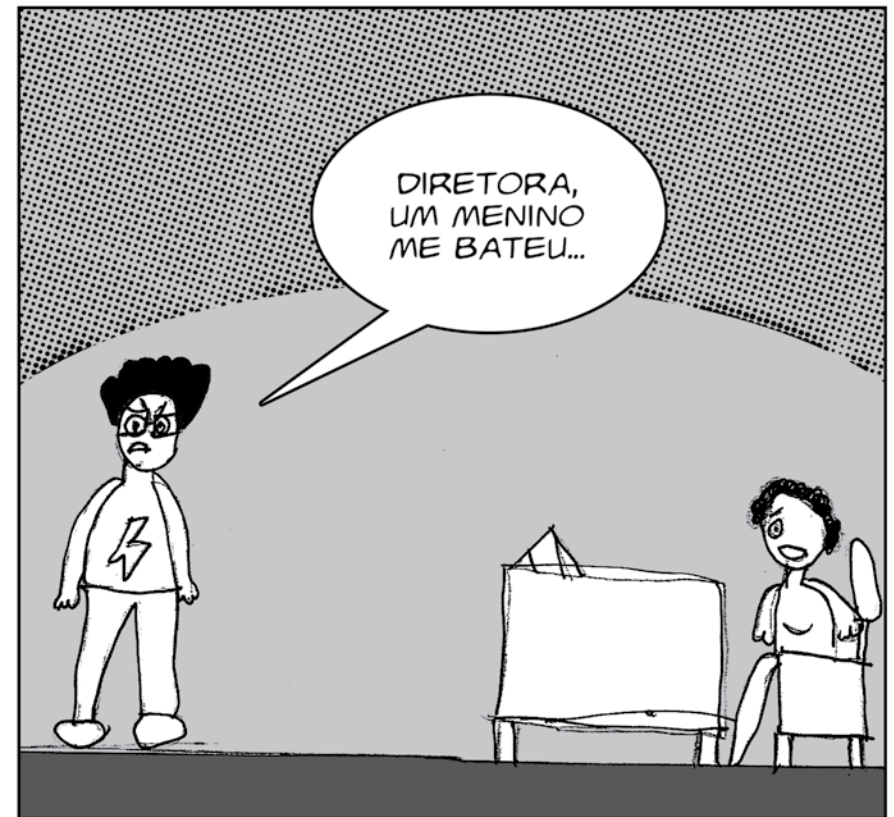
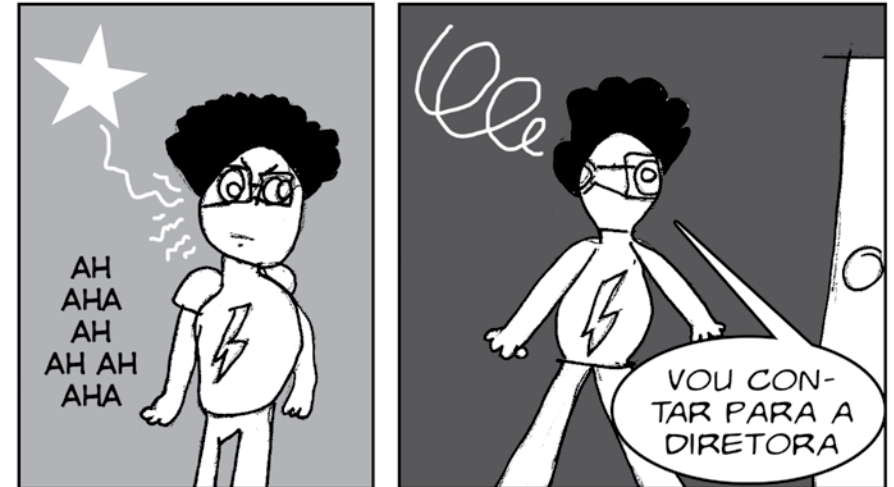
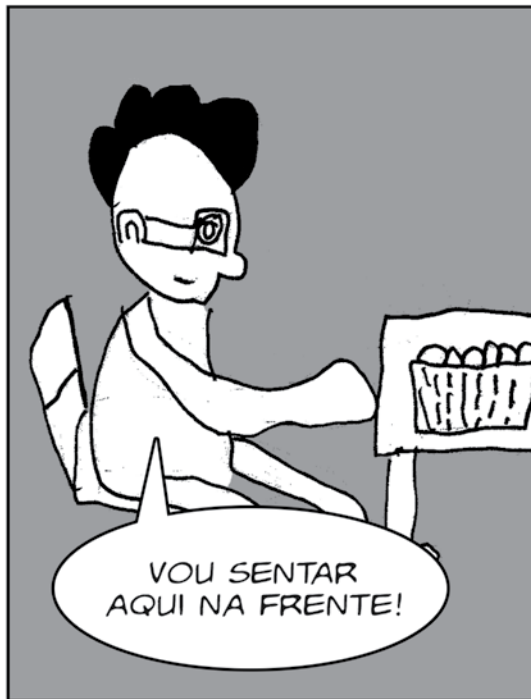


NÚCLEO DE QUADRINHOS NAÇÃO HQ LAGOA DO NADO

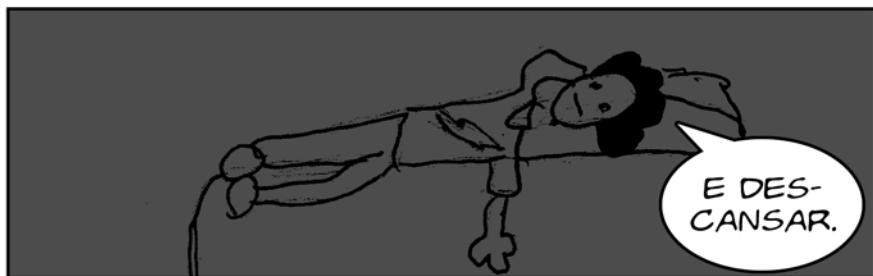
TE PEGO LÁ FORA

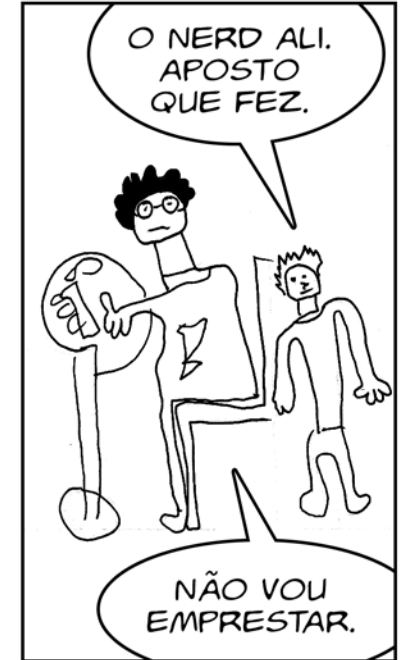
Cauã Allan Borges Marinho
Gustavo
Vitor

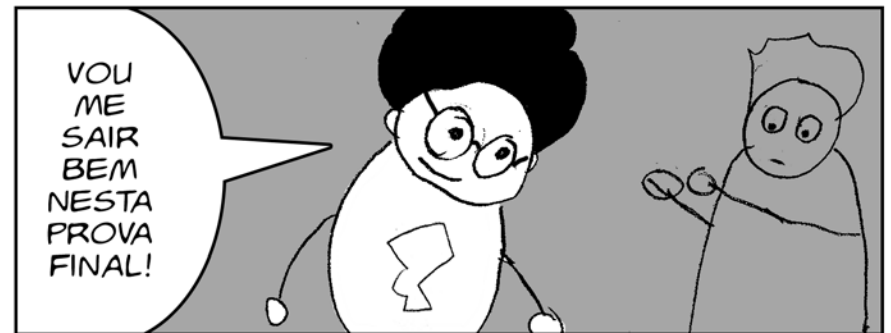
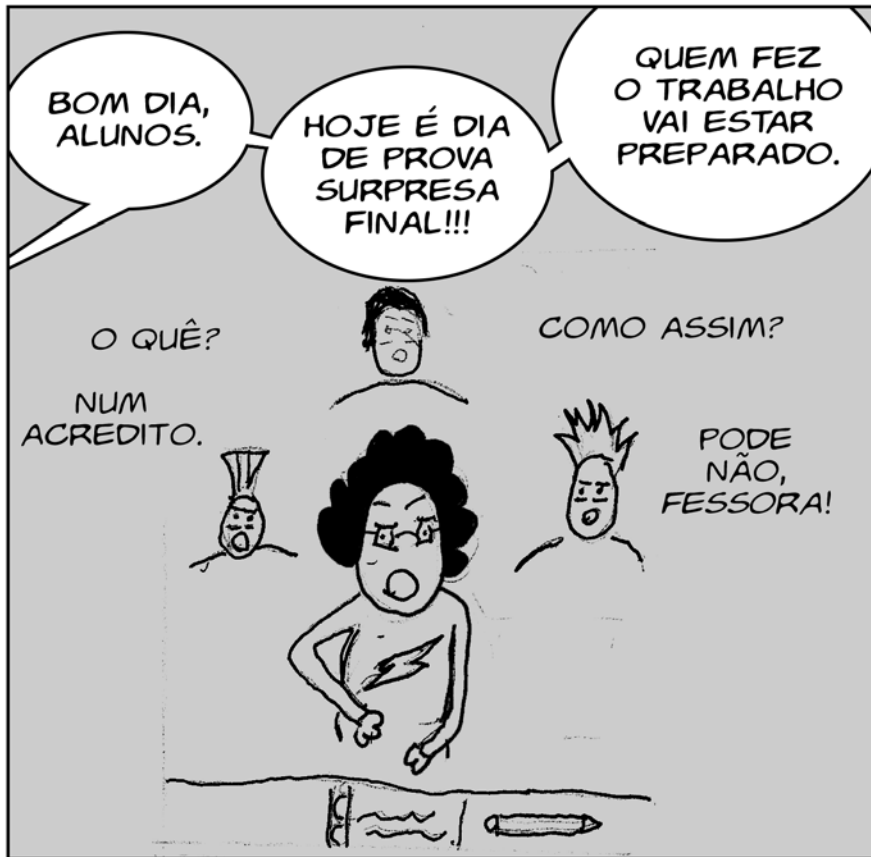


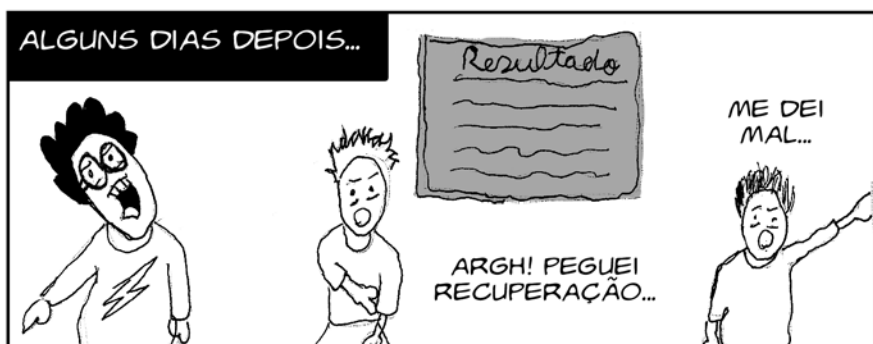












NAÇÃO HQ

A Associação Cultural Nação HQ é um coletivo composto por apaixonados por quadrinhos.

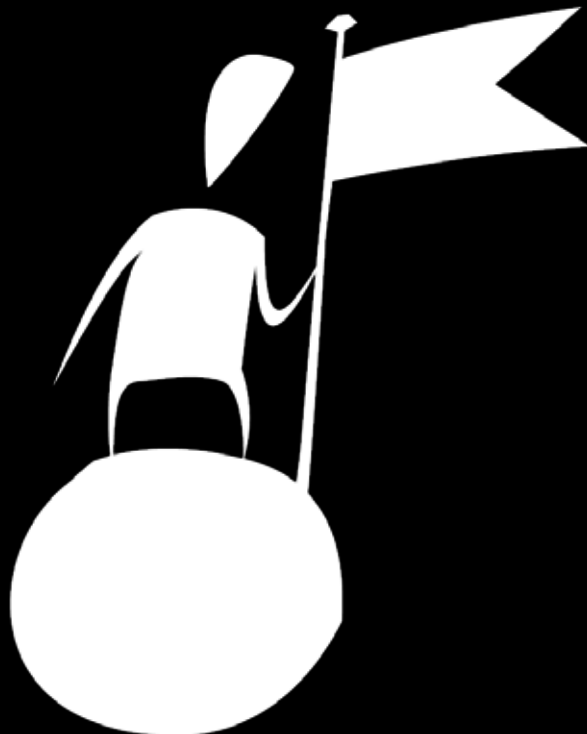
Além de atuar em publicações de revistas, entre os nossos objetivos estão a pesquisa de temas ligados as narrativas gráficas; a promoção de eventos para a valorização das histórias em quadrinhos; e no trabalho para implantação de uma política de preservação da memória dos quadrinhos em Minas Gerais.

Histórico

Em 1991, um grupo de fanzineiros se reuniu para criar o **Mutanóides Associados**, o primeiro zine digital de BH. Membros dessa iniciativa passaram a colaborar no cenário cultural da cidade. Em 1998 aconteceu a primeira atividade que trazia o nome Nação HQ, com a gravação do **Documentário Nação HQ** na **Feira Nacional de Quadrinhos**, evento realizado no Shopping Norte, com presença de jovens e veteranos quadrinistas.

Em 2001, o coletivo decide organizar o **1º Festival Nação HQ**, na Escola Municipal Geraldo Teixeira da Costa, localizado na região de Venda Nova. Em 2002, volta a essa escola municipal para realizar a **1ª Mostra Nação HQ**.

Depois a E.M. Paulo Mendes Campos, região leste da cidade,



recebe três eventos: o **2º Festival Nação HQ**, em 2002; a **2ª Mostra Nação HQ: Amostra Grátis**, em 2003; e o **3º Festival Nação HQ: Nação Convergente**, em 2004.

2004 marca a fundação da associação cultural. Nesse ano, em parceria com o Bahia Shopping, é implementado a **Gibiteca Nação HQ** e acontece nesse espaço o **4º Festival Nação HQ: Terra da Nostalgia**. Em 2005, a Nação retorna a Venda Nova na E.M. Geraldo Teixeira da Costa com o evento **Anime City**.



Gibiteca Nação HQ - 2004

A partir de 2006, a Nação HQ introduziu no calendário cultural de Belo Horizonte a comemoração do **Dia do Quadrinho Nacional**, realizando o evento no dia 30 de janeiro, dia da publicação de Angelo Agostini, acontecida em 1869, considerada a primeira história em quadrinhos brasileira. Em 2011, a Pre-

feitura de Belo Horizonte reconhece a comemoração sancionando a lei nº 10.071, inserindo a data no calendário oficial da capital mineira.

Nos últimos anos, trabalhamos a valorização da linguagem através de diversos cursos e oficinas, realizados em escolas, centros culturais, bibliotecas públicas e no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte.

No edital da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de 2014 a experiência com oficinas foi reconhecida e o projeto de criação de **Núcleos de Quadrinhos Nação HQ** foi selecionado, resultando nesta revista.

Nação HQ
www.nacao.net



Foto: Sílvia Romero

INTEGRANTES:



Wilson Gontijo - Professor

Presidente da Nação HQ, roteirista, quadrinista e animador. Um dos membros fundadores da Associação Cultural Nação HQ, seu nome tem constado em diversas de nossas atividades ao longo dos 10 anos de existência da associação. Foi o quadrinista responsável pelas revistas “Sanka, o samurai jamaicano” e “O Tratado da Autêntica Cereja”. Hoje, trabalha no desenvolvimento de material audiovisual para cursos de ensino à distância. Formado em Artes Visuais pela UFMG com habilitação em Cinema de Animação.



Paloma Leite - Editora

Vice-presidente da Nação HQ, Editora, Redatora, Tradutora e Publicitária.

Formada em Publicidade e Propaganda pela Newton Paiva em 2012, tem experiência em planejamento de mídia pelas agências de Belo Horizonte. Integrante da Nação HQ desde 2010, é responsável pelo anime.com.br, site integrante da Nação, mesmo sendo uma mãe relapsa. Trabalha como tradutora para um site de entretenimento que oferece seriados asiáticos. Após 8 meses de treinamento em Marketing e Vendas na província de Yamanashi, no Japão, atualmente pesquisa sobre sucesso do cliente e inbound marketing, coletando informações para um futuro projeto de mestrado. Não faz ideia de como veio parar aqui, mas faz ideia de onde quer parar depois disso.



Sílvio Romero - Professor

Quadrinista e Designer Gráfico

Em 1991, com 16 anos, integrou o grupo de fanzineiros *Muta-nóides Associados*, criando o primeiro zine digital de BH. Atuou em grupos de Belo Horizonte como *Estúdio HQ* e *Emcomum Estúdio Livre*. Participou da criação da *Nação HQ*. Residiu no Ceará, onde fez quadrinhos com o *Grupo Gattai* (Sobral/CE). Em 2015, doou toda a sua coleção de hqs para a *Gibiteca de Fortaleza* e retornou para BH onde trabalha como Designer Gráfico freelancer, colaborador e professor de quadrinhos na *Nação HQ*, participa de alguns fanzines como desenhista/roteirista e nas horas vagas gosta de tocar Blues na sua guitarra.



Ric - Coordenador do projeto

Quadrinista e cartunista

Formado em Licenciatura em Desenho e Plástica - Escola de Design/UEMG, com pós-graduação em Projetos Editoriais Impressos e Multimídia. Trabalha com designer gráfico e ilustração através de seu *Estúdio Nanquim* - www.nanquim.com.br. Atual pela *Nação HQ* desde 2004 na defesa de políticas culturais voltadas para os quadrinhos.



Marcela Werkema - Ilustradora da capa

Ilustradora e animadora

Formada em Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação pela UFMG, atuou por vários anos como diretora de arte e de animação no projeto Universidade das Crianças - UFMG. Atualmente trabalha como animadora e ilustradora freelancer. Seu trabalho pode ser visto em www.marcelawerkema.com



Alex Soares - Revisor da revista

Fotógrafo

Formado em Designer Gráfico pela Escola de Design/UEMG. Roteirista da revista *Meltalgênese*



Andrezão - Maldito aldeão camponês do vilarejo

A gente sabe pouco sobre ele e sua origem.

Também não sabemos qual a sua função na Nação HQ. Só sabemos que ele é indispensável.

Esta revista foi composta na fonte Calibri,
impressa em papel offset 90g/cm²,
na gráfica O Lutador, em março de 2017.