

FANZINES NA SALA DE AULA: EXPRESSIVIDADE E AUTORALIDADE

Sandro Silva de Andrade / PPGAV – Universidade Federal de Pelotas

Nádia da Cruz Senna / Universidade Federal de Pelotas

RESUMO

Inseridas no âmbito ampliado da cultura, as produções artísticas contemporâneas estabelecem articulações com outras linguagens, se fundamentam em explorações coletivas de mundo comuns, para potencializar e multiplicar sentidos. O ensino de artes visuais comprometido em ativar interações criativas busca proporcionar contextos de experimentação e acesso a essas produções. Nesse estudo destacamos propostas pedagógicas transformadoras que utilizaram o fanzine como ferramenta ativadora da expressividade e autoralidade. Apresentamos um breve histórico dos fanzines, discutimos processos e resultados alcançados nas oficinas, acrescidos de depoimentos de um fanzineiro/professor/pesquisador.

PALAVRAS-CHAVE

fanzines; conexões interativas, processo autoral

ABSTRACT

The contemporary artistic productions, inserted into the expanded scope of culture, establish links with other languages; they are based on collective explorations of common world, with the intention of maximizing and multiplying senses. The teaching of visual arts focused on enabling creative interactions should provide experimental contexts and access to these productions. In this study we highlight transformative educational proposals that used the fanzine as activating tool of expression and authorship. We present a brief history of fanzines, we discuss processes and results achieved in the workshops, plus testimonials of a fanzine maker/ teacher / researcher

KEYWORDS

fanzines; interactive connections, authoring process

Na contramão da rigidez que permeia o contexto educacional, apoiado no racionalismo e no cientificismo excessivo, constatamos mudanças operadas por professores que exploram a potencialidade da arte para o desenvolvimento pleno e significativo dos alunos, estabelecendo conexões entre os conteúdos da aprendizagem, cultura e vida pessoal. O presente estudo se debruça sobre experiências transformadoras que utilizaram o *fanzine* como ferramenta libertária e de autoconhecimento inseridas no processo educativo. Interessa apontar os aspectos cognitivos e sensíveis do processo, refletindo sobre o papel do professor que atua em prol da formação de autonomies e valoração das relações interativas.

Conforme destaca Duarte Jr (1983, p. 72) as Instituições de ensino, na sua maioria, ainda insistem na aquisição do saber disciplinado, baseado na mera transmissão de conteúdos. Ficando distanciadas da sua primordial função, que seria a de possibilitar aos sujeitos criarem sentidos para a vida a partir de suas realidades concretas, revisitando suas trajetórias de formação, compartilhando vivências pessoais e exercitando a livre expressão e o saber sensível.

A sinuosidade da vida só pode se manifestar através de canais outros, flexíveis, de acordo com abordagens cognitivas que possibilitem a manifestação do sensível através da plena expressão e a troca de experiências. Assim, o encontro com o conhecimento humano precedente pode se dar de forma vívida, transversal, proporcionando o ir e vir no processo educativo. Ao contrário das operações mecanicistas que não estabelecem nenhuma ligação com as experiências que cada um carrega em sua bagagem.

“A arte como uma linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por intermédio de nenhum outro tipo de linguagem, tais como a discursiva e a científica”, afirma Ana Mae Barbosa (2012, p.18). Apesar das mudanças e avanços constatados pela nossa pioneira da arte-educação, muito precisa ser feito para ampliar a inserção da arte nos currículos, estimular a formação continuada e propiciar experiências sensíveis para professores e alunos, abrindo lugar para o prazer em/no aprender/ensinar. Sem isso nenhum processo pode ser

reconstrutor, transformador, capaz de promover o reconhecimento de si e do outro, e assim, garantir o crescimento mútuo, ampliando o conhecimento.

O pensamento crítico dos sujeitos, acerca dos sentidos de si e da realidade na qual estão inseridos, começa, pois, pela livre expressão de seus imaginários, no reconhecimento de que são as “suas coisas”, pelo deslocamento de si mesmos. Interações com esse mundo maior tornam-se mais abrangentes partindo da expressão de seu acúmulo de experiências empíricas, para então dar lugar à troca, à interação, à socialização com o meio, com o ambiente escolar, com o conteúdo programático e consigo mesmos.

Para garantir uma educação transformadora é preciso flexibilidade, abrir espaço para a descoberta, propor conexões entre saberes, promover interações e compartilhamentos. Essa intenção tem mobilizado professores a trazerem para sala de aula suas próprias experiências como artistas e suas vivências culturais, instaurando aproximações com o universo de seus alunos e situações de aprendizagem.

Nosso fascínio pelo universo dos quadrinhos, pelas narrativas e sistemas que articulam imagem e texto, tem nos direcionado aos projetos, produções e pesquisas em arte-educação que priorizam o tema, em diferentes perspectivas. Apreciamos o didatismo inerente à linguagem, a riqueza de imaginários e a inventividade artística capazes de proporcionar experiências estéticas, conhecimento e expressão pessoal.

Selecionamos propostas de ensino focadas na experimentação com fanzines para refletir sobre propostas autorais e alternativas, articulação crítica e desenvolvimento cognitivo e expressivo.

Breve panorama dos fanzines

Fanzine ou apenas *zine* é uma publicação artesanal e alternativa que prima pela autoralidade, geralmente financiada pelo próprio autor ou autores e distribuída por estes. Por seu caráter libertário e anárquico, procura não se enquadrar em categorias estéticas ou comunicacionais estabelecidas.

Henrique Magalhães faz uma distinção entre fanzine e revista alternativa

O fanzine apresenta-se como um boletim, veículo essencialmente informativo, órgão de fãs-clubes ou de aficionados. Ou seja, a matéria-prima do fanzine é a informação, como artigo, entrevista, matéria jornalística. Na revista alternativa encontra-se a produção artística propriamente dita: contos, poesias, ilustrações, quadrinhos, etc. (MAGALHÃES, 1993, p.15)

Os fanzines surgiram nos Estados Unidos da América, na década de 30 do século XX. O primeiro fanzine que se tem notícia, publicado por Ray Palmer para o *Science Correspondence Club*, em maio de 1930, tinha o nome de *The Comet* e tratava de ficção científica. A denominação fanzine, que só foi aparecer em 1941, cunhada por Russ Chauvenet, trata-se de um neologismo formado pelo amálgama de dois termos da língua inglesa: *fanatic* e *magazine* (revista do fã).

Em meados dos anos 60, o quadrinista norte-americano Robert Crumb inaugura os quadrinhos *underground*, em sua *Zap Comix*. A revista, de caráter independente não se enquadrava no perfil das grandes editoras. A *Zap* e o movimento dos quadrinhos *underground* inauguram outro período nas publicações alternativas, estreitando seu relacionamento com as histórias em quadrinhos.

Na metade dos anos 70 do século XX, com o advento do movimento *punk*, os fanzines assumem uma identidade muito forte de contestação dos valores da sociedade de consumo. O primeiro fanzine punk, "*Sniffin' Glue*" (inglês) estabeleceu a estética anárquica ao universo dos fanzines, a qual é muito forte ainda hoje. Misturava textos datilografados, colagens acidentais, textos escritos à mão com uma crua grafia numa total negação aos padrões estéticos impostos pela imprensa oficial. Propagando o lema do "faça você mesmo" disseminou uma verdadeira avalanche de zines pelo mundo.

No Brasil, os fanzines surgiram antes mesmo do advento desta denominação. Aqui o primeiro registro que se tem notícia, é o "Ficção", fanzine sobre ficção científica criado por Edson Rontani em Piracicaba (SP) no ano de 1965. Sua impressão, de cerca de trezentos exemplares, era feita em mimeógrafo a álcool (MAGALHÃES, 1993, p.39).

Produção e distribuição

A produção de um zine é muito fácil pelo simples fato de que não há padrões a seguir ou regras a serem cumpridas. Seus autores, sendo eles além de criadores também os editores das publicações, gozam de total liberdade estética e temática em sua produção. Colagens, recortes de material (já veiculado em revistas da mídia oficial), textos escritos à mão, dobraduras e inusitadas são procedimentos habituais da prática da fanzinagem.

Quanto à temática, o fanzine se presta a todo tipo de enunciação: desde poesia, autobiografias, quadrinhos, crítica, rock, anarquismo, etc.

O fanzine é um material de fácil reprodução, feita geralmente à base de fotocópias. Para burlar sua possível padronização estética determinada pelo aspecto técnico, são utilizadas as mais variadas soluções. Sendo quase que invariável o uso da impressão p&b para o miolo dos zines e um papel colorido como suporte para a capa, gerando uma estética crua, simples e de caráter voluntariamente amador.

A distribuição geralmente é feita de mão em mão, através do próprio autor. Hoje em dia, a internet é uma dinâmica ferramenta de divulgação, sendo a aquisição do fanzine feita via correios. Por não ser uma publicação que visa o lucro, o fanzine é comercializado para custear a próxima edição. Além disso, algo comum entre os *zineiros* é a troca de zines, proporcionando uma profunda interação de universos e estéticas.

Hoje os e-zines, ou zines virtuais também ganharam espaço. Não tendo o mesmo caráter de objeto de culto do zine impresso, o zine virtual e a internet se configuram, porém, como potente aliado à divulgação dos fanzines, dinamizando contatos e trocas de informações.

Por conta desse conjunto de características, os fanzines vêm sendo explorados como recursos didáticos e suportes para experimentações artísticas e críticas acerca de formação de alunos e professores. Selecionamos algumas dessas experiências, refletindo sobre os resultados alcançados.

Biograficine

A experiência promovida junto ao Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo foi mediada pelo saudoso professor Elydio dos Santos Neto, e pelo professor Gazy Andraus, ambos reconhecidos pelo investimento em prol dos quadrinhos como linguagem poética, objeto cultural e didático. Ocorreu em duas etapas, durante o Seminário Temático “Formação de Educadores, narrativas autobiográficas e histórias em quadrinhos”, em 2008; e no Seminário Temático “Cultura Visual e Formação de Educadores: um estudo a partir das histórias em quadrinhos, em 2009.

A proposta do *Biograficine* integrou as atividades de formação continuada, constituindo um espaço lúdico e criativo para os professores refletirem sobre suas trajetórias, formatadas como um fanzine. O título brinca com a ideia de juntar palavras, para construir novos sentidos: biografias e fanzines. Assim, esse fanzine em particular é voltado para as grafias de si, são as experiências de vida e de formação que compõem a narrativa. A intenção dos propositores foi promover o autoconhecimento, o compartilhamento, o trabalho com imagens e o processo autoral.

Salientando que o domínio intelectual do conteúdo que um professor, não dá conta da realidade atual do processo educativo, os autores da proposta defendem a busca pelo autoconhecimento como a lanterna regente de todo um percurso de busca pela “capacidade dialogal”, “escuta sensível”, “autonomia e autoralidade”.

A experiência *Biograficine* constituiu em um exercício de flexibilização das relações pessoais no ambiente escolar. A escolha pelo formato fanzine, não foi casual, essa transgressão aliada ao objeto, interessava, já que a motivação era derrubar burocracias e entraves, e promover um “encontro entre pessoas na relação pedagógica”. Os propositores apostam na revisitação da própria trajetória de formação pessoal e no compartilhar de experiências de vida com outros colegas, para fomentar o aprendizado a partir das trocas sensíveis. (ANDRAUS; SANTOS NETO, 2011).

Os fanzines têm uma longa história enquanto publicações alternativas e revistas temáticas independentes e extremamente criativas, apresentando uma diversidade que não obedece a nenhuma regra pré-estabelecida. Misturam elementos de várias escolas artísticas, literárias, etc., formando um mosaico atemporal e inclassificável. Essa inventividade justifica sua utilização como ferramenta para uma manifestação crítica e expressiva. Seguindo por essa trilha os autores destacam:

Como (a oficina) foi desenvolvida num ambiente de mestrado em educação, foi necessário estar atento àquilo que são objetivos deste segmento formativo: a formação do pesquisador na área da educação e o aperfeiçoamento de sua ação como docente do ensino superior. Para isso encontramos em Antonio Nóvoa (1988), Christine Josso (1988) Franco Ferrarotti (1988) e Paulo Freire (1982) elementos teóricos que nos guiaram no trabalho com histórias de vida e formação. (ANDRAUS; SANTOS NETO, 2011, p.1459)

Para atender as metas projetadas a metodologia previu diferentes etapas para a elaboração individual do *Biograficzine*. Foram oferecidas aulas expositivas e práticas contextualizando o fanzine (inserção e construção), quadrinhos, revistas alternativas e universo *underground*. A prática, propriamente dita, se deu na sequência, compreendendo a construção do roteiro, desenho, recorte e colagens, composição, diagramação e finalização. Para concluir, abriu-se espaço para apresentações e discussões. Como resultado positivo da oficina, os autores destacam o *biograficzine* produzido pelos alunos Maria Helena Negreiros e José Luis O. Junior (Figura 1):

A ilustração da capa do *biograficzine* já é por si só, uma imagem e uma metáfora muito interessante da profissão professor/a: Helena se equilibra sobre uma pilha de livros e, ainda, equilibra três pratos girando sobre varetas em cada uma das mãos e em um de seus pés. A imagem sugere a tensão, o esforço, o cansaço, o empenho permanente de equilíbrio para manter-se como professor/a. Será possível suportar isso o tempo todo? (idem, p. 1460)



Capa do Zine comentado
Fonte: ANDRAUS; SANTOS NETO, 2011.

No relato oferecido pelos autores, além de ressaltarem o mérito da experiência diante dos resultados e avaliações recebidas, eles destacam a importância em promover o autoconhecimento e valorar experiências pessoais como forma primeira de interação social, para fazer avançar o aprendizado e o aperfeiçoamento docente, que reverberará positivamente em sala de aula, e na sociedade como um todo.

Boneco de pauzinho: aventuras no mundo das histórias em quadrinhos

Constitui uma pesquisa que vem sendo desenvolvida pelo colega mestrando em Artes Visuais, UFPel, Fabrício Gerald Lima, companheiro de quadrinhos e fanzines de longa data. De forma resumida, trata-se de uma metodologia desenvolvida para atender o desejo das crianças das séries iniciais de fazer quadrinhos, superando dificuldades e frustrações, uma vez que considera o nível de expressão gráfica e o potencial criativo das crianças.

A fundamentação do autor se deu a partir dos estudos de Analice Dutra Pillar, Rosa lavelberg e Edith Derdik, que evidenciam os equívocos que se incorre ao tentar medir ou limitar o potencial gráfico das crianças de acordo com padrões

estabelecidos por adultos e ressaltam a flexibilidade necessária aos arte-educadores para identificar o processo criativo das crianças, dentro das capacidades e características de sua própria faixa etária. Estas noções constituem o conceito do desenho cultivado, uma ressignificação da produção infantil em desenho espontâneo, considerando a evolução da linguagem gráfica na criança, a influência da cultura visual e o contexto em que ela se encontra.

Essa fundamentação permitiu elaborar e testar métodos para ensino de quadrinhos que melhor se adaptassem ao nível de interpretação e expressão das crianças. Considerando, ainda, os trabalhos de autores dedicados ao ensino dos quadrinhos e aspectos da cultura visual em sala de aula.

Apresentamos uma breve descrição de como funciona o método "Boneco de pauzinho" e os conceitos que referenciam a proposta. A metodologia consiste na produção de uma HQ metalinguística, onde o protagonista é um esboço primário denominado como "Boneco de Pauzinho", que "nasce" dentro da HQ, com a consciência de que é um personagem de quadrinhos e os conhecimentos sobre seu mundo são adquiridos de forma gradual. Os códigos da linguagem dos quadrinhos (balão, onomatopéias, metáforas visuais, personagens coadjuvantes, etc.) vão surgindo na medida em que são necessários fazendo avançar a narrativa. A HQ é construída de forma lúdica, estabelecendo a cumplicidade entre os alunos e o protagonista, já que o boneco de palito, também é uma criança aprendendo sobre Quadrinhos (Figura 2).



Página realizada por aluna (9 anos) da escola pública
Fonte: LIMA, 2013

Para reforçar o aspecto lúdico, a narrativa é realizada ora em tons de fábula, ora como conto de humor, conforme escolha das crianças, também podendo contar com uma interpretação mais performática (variação de vozes, emprego de noções de teatro e inserção de elementos dos jogos de interpretação). A HQ tem um total de 10 páginas, já dispostas em seis quadrinhos por folha, e distribuídas com essa grade já pronta para os alunos, com o propósito de agilizar o processo de produção do fanzine final.

Os conteúdos abordados consistem em noções de representação visual de efeitos sonoros, onomatopéias, luz e sombra, perspectiva e metalinguagem. Em cada aula, há a retomada breve do conteúdo da aula anterior, se valendo da própria natureza das HQs, muitas delas seriadas e com a necessidade de atualizar o leitor a cada capítulo.

A segunda parte da prática de Boneco de pauzinho compreende a produção de uma HQ de autoria dos alunos. Dessa forma, é possível avaliar o grau de assimilação da proposta anterior, reconhecendo os pontos do conteúdo de maior assimilação e analisando quais conceitos acarretaram maiores dificuldades, para assim, conceber melhores estratégias de aplicação.

Essa pesquisa se encontra em desenvolvimento, várias oficinas foram ministradas pelo colega, para comunidades com maior ou menor grau de informação acerca de quadrinhos e fanzines, comparando questões de identidade, gênero, aspectos socioculturais e cognitivos que serão abordados pelo pesquisador em sua dissertação. Cabe ressaltar que essa experiência também foi formatada e oferecida como atividade de formação continuada para professores de arte, com apoio da Secretaria Municipal de Educação da cidade de Pelotas. E, tal como a proposta vivenciada em São Paulo, o foco se deu sobre a trajetória profissional/pessoal e as narrativas do cotidiano escolar, rendendo em autoconhecimento, reflexão e postura crítica a respeito de processo de ensinar e aprender arte.

Fanzine: da publicação independente à sala de aula

Essa experiência, embora não tenha sido realizada em aulas de arte, foi selecionada porque demonstra o potencial didático do fanzine e seu caráter interdisciplinar. Foi desenvolvida pela professora/pesquisadora Fernanda Ricardo Campos (2009), interessada em investigar o uso do fanzine em sala de aula, enquanto ferramenta auxiliar no desenvolvimento da produção textual. A autora defende o fanzine como uma nova linguagem e um recurso diferenciado no processo de ensino-aprendizagem, como uma espécie de manifesto, lugar apropriado para o exercício da expressão e da crítica.

A pesquisa-ação compreendeu uma oficina realizada com alunos do Ensino Médio em 2008, em uma escola federal, de Belo Horizonte, MG. Foi descrito o processo de produção de fanzines, e a diversidade de temáticas abordadas por eles. A autora comenta que

Propor aos alunos a produção de textos em uma situação em que a escrita cumpra sua função social é um desafio para o educador. É importante tornar público o texto do aluno, o resultado final do

processo de trabalho: comunicar, convencer, explicar, ou seja, fazer com que o texto seja lido. (CAMPOS, 2009, p.1)

Tal qual o professor Lima, Campos destaca o papel do lúdico como aliado na didática, trazendo o teatro e os jogos de interpretação de personagem (RPGs), como auxiliares do professor em sala de aula, favorecendo a imaginação, abrindo espaço para a fantasia e o exercício criativo. É nesse contexto que o fanzine, por seu caráter libertário, permitindo uma escrita livre de amarras e de modelos pré concebidos, pode ser visto como mais um instrumento que ajuda o professor a aproximar os alunos da expressão escrita.

O aluno que aprende a produzir um fanzine aprenderá a se expressar não apenas para a comunidade escolar como um todo, mas também para a comunidade extra-escolar (amigos, família, parentes), entendendo a comunicação como divulgação direta da ideia de quem produz sem visar ao lucro, o que mantém o que está escrito no papel mais próximo da intenção do autor. Os fanzines são uma mistura de veículo de comunicação e obra literária, possuem um caráter socialmente agregador, já que buscam a troca entre os produtores. (CAMPOS, 2009, p.1)

Nas palavras de Campos, o fanzine enquanto veículo

tão contaminado de rua e de vida, pode despertar os alunos para um fato óbvio (e, talvez exatamente por esta razão, tão pouco explorado): o de que todos temos algo a dizer e maneiras particulares de fazê-lo. O universo do zineiro e o universo do professor, ambos lidam com a linguagem e têm algo a ser transmitido. Enquanto o professor, por meio de um cronograma pré-estabelecido e dividido em áreas busca repassar conhecimentos da cultura humana, o zineiro, fruto mais que vivo (pois parte de descobertas empíricas) desta mesma cultura, espontaneamente organiza seu conteúdo, seu método e seu público. (CAMPOS, 2009, p.2)

A autora destaca a satisfação pessoal compreendida no processo: um fanzineiro não é preparado e nem remunerado, seja para fazer e/ou distribuir fanzines. Ele o faz por prazer, pela necessidade de expor sua opinião ou de divulgar notícias sobre os assuntos que cultua e assim encontrar outros com gostos similares.

Um fanzine é diferente de uma revista tradicional justamente porque não se preocupa com o mercado editorial nem com o lucro que possa ocorrer. É uma forma de expressão livre, feita em função dos direcionamentos dados pelo grupo de editores. Publicação

independente e livre, o fanzine pode ser reproduzido e pode também dar origem a outros fanzines. (CAMPOS, 2009, p.2)

Fernanda Campos constatou a potência dos fanzines para desenvolver um olhar crítico sobre o cotidiano escolar, a experiência proporcionou uma discussão sobre os conteúdos das disciplinas. Também a interação de imagens e textos, característica forte nos fanzines, foi destacada como geradora de soluções criativas. O fator socialização é inerente à produção de zines, visto que não há muito sentido em se produzir fanzines para si mesmo, ou seja, um dos princípios da fanzinagem é a troca, o compartilhamento de ideias.

O fanzine como veículo de divulgação de uma produção

No início dos anos de 1990, antes da proliferação da internet, os fanzines ainda se caracterizavam como fortes elementos da mídia alternativa, e muitas vezes como única forma de ter acesso a informações sobre determinados assuntos. Nessa época, Sandro Andrade, um dos autores deste texto e o citado colega Fabrício Gerald Lima, organizaram um grupo e começaram a produzir fanzines, na cidade de Pelotas. Em vista da intensa produção dos dois autores, esse tipo de publicação alternativa se apresentava como veículo perfeito para a divulgação de suas histórias em quadrinhos.

A primeira experiência mais ampla se deu na confecção do fanzine de poesia coletivo *Zaratustra* (agosto de 2000), o qual deu origem a um grupo de fanzineiros que passou a buscar caminhos para uma produção em conjunto e fora dos grandes circuitos de arte e informação na cidade de Pelotas. *Zaratusta* trazia poemas, textos e ilustrações de sete autores. Outras pessoas que não tinham ligação anterior com a fanzinagem foram se envolvendo com esta cultura e divulgando seus próprios fanzines, contaminados pelo caráter libertário da filosofia do “faça você mesmo”. As publicações eram divulgadas em shows de rock, na rua, nos bares, faculdades e colégios. Foram proporcionados encontros de fanzineiros e promovidos muitos eventos e oficinas que tinham como foco o fanzine. Após dois anos de atividade, o grupo se diluiu, embora houvesse parcerias esporádicas. Essa vivência referenciou uma produção em quadrinhos autorais, embora nada regular. Ora intensa, ora muito

lenta, a produção de zines teve que disputar espaço com outras responsabilidades, e até se transmutar em pesquisa.

O pesquisador e fanzineiro Sandro Silva de Andrade, mestrando em Artes Visuais e co-autor do presente artigo, tem longa trajetória no universo dos fanzines, atuando de forma esporádica no meio ainda hoje.

Dentre muitas oficinas ministradas destacar-se-á no contexto das proposições levantadas, uma experiência vinculada ao Projeto Mais Educação, em uma Escola pública local.

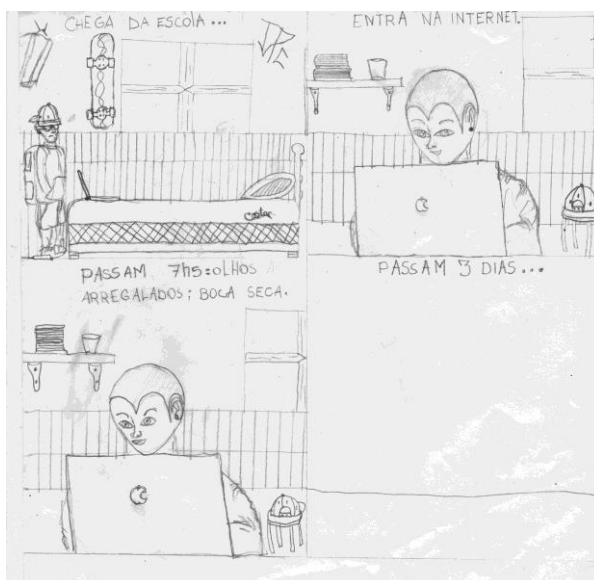
No período de agosto de 2013 a dezembro de 2014 Sandro atuou como professor de desenho e história em quadrinhos através do Projeto Mais Educação, na Escola Estadual de Ensino Médio Coronel Pedro Osório, em Pelotas.

Durante esse tempo foram formados grupos para a produção coletiva de um fanzine de história em quadrinhos. As temáticas dos grupos variavam, com uma incidência recorrente à fantasia medieval e aos relatos autobiográficos. A história principal do zine versaria sobre um fictício acampamento escolar no qual os protagonistas seriam os próprios alunos envolvidos na concepção da HQ. Dividimos os responsáveis pelo roteiro, e aqueles que se dispunham mais ao desenho. Por meses desenvolvemos as HQs. O fluxo criativo sempre foi muito interessante, porém, havia dias em que o debate não fluía tão facilmente, com habituais descontentamentos e divagações de alunos pré-adolescentes e adolescentes. Tomaremos como exemplo, portanto um daqueles dias em que a falta de frescor se instaurou na turma, e ninguém estava muito disposto a produzir, fosse através da escrita, fosse através do desenho. A paisagem que se apresentava na sala de aula era a quase absoluta presença dos celulares a postos, e o interesse habitual nas postagens do *Facebook*. Esse contexto possibilitou um *insight* do mediador, o qual propôs que se realizasse uma discussão sobre a dependência psicológica de muitas pessoas a esta rede social específica.

Após os relatos e opiniões dos alunos, os quais se reconheceram em muitas situações de dependência, perdendo potenciais situações de interação concreta e

afetos mais palpáveis do que os possibilitados pela realidade virtual, propôs-se que fosse então produzida uma experiência plástica sobre o assunto. Esta poderia ser um desenho, história em quadrinhos de uma página, poema, música, etc.

Assim, todos participaram da atividade intensamente, notando-se a preferência majoritária pela história em quadrinhos (figura 1) como veículo de expressão visual, seguido do desenho e da letra de música (freqüentemente o *rap*) e/ou relato pessoal. Nessa experimentação pode-se notar a insurgente autonomia advinda do próprio processo de auto-expressão e distanciamento de si, no compartilhamento de experiências.



Página realizada por aluno (10 anos) de escola pública
Fonte: ANDRADE, 2013

Considerações finais

Esse levantamento foi desenvolvido como estudo preliminar para situar referências, observar experiências diferenciadas que se detiveram sobre o uso de fanzines, quadrinhos autorais, compartilhamentos e interações entre linguagens como recursos didáticos para o ensino de artes. Esse trabalho constitui um resumo breve, e uma seleção restrita do panorama levantado, pois nos atemos às propostas que evidenciavam as características nas quais estávamos interessados. É preciso ressaltar o protagonismo dos quadrinhos e fanzines no ambiente acadêmico do

século XXI, alavancados pela valorização da flexibilidade, inventividade e diversidade multicultural, fundamentais para a sobrevivência no mundo contemporâneo.

Referências

ANDRAUS, Gazy. SANTOS NETO, Elydio dos. *Dos zines aos biograficzines: narrativas visuais no processo de formação continuada de docentes-pesquisadores*. Anais IV Seminário da Pesquisa em Artes e Cultura Visual, UFG, 2011. V1, p.1457-1461. Disponível em: <http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/Arquivos/2011/Anais-SNAPCV-2011-.pdf> Acessado em 27/05/2015.

ANDRAUS, Gazy. *A independente escrita-imagética caótico-organizacional dos fanzines: para uma leitura/feitura autoral criativa e pluriforme*. Trabalho apresentado ao Eixo 14 – Escritas, imagens e criação. Diferir no 17º COLE. Campinas, julho de 2009. <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem05/COLE_3861.pdf>. Acessado em: 15/05/2015.

BARBOSA, Ana Mae (org.). *Inquietações e Mudanças no ensino da arte*. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

BIVAR, Antonio. *O que é punk*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. *Fanzine: da publicação independente à sala de aula*. Pôster apresentado no III Encontro Nacional sobre Hipertexto. Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009. <<https://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/b-f/fanzine.pdf>>. Acessado em: 02/06/2015.

DUARTE JR, Francisco. *A montanha e o videogame: escritos sobre educação*. Campinas: Papirus, 2010.

GALLO, Márcia. *A parceria presente: a relação família –escola numa escola da periferia de São Paulo*. São Paulo: LCTE Editora, 2009.

GUIMARÃES, Edgar. *Fanzine*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LIMA, F. G.; SENNA, N. C. *Quadrinhos na educação: HQs em aulas de arte e metodologias para séries iniciais*. Anais VII Encontro de Pesquisa em Arte. Montenegro: FUNDARTE, 2013. v. 1.

LOURENÇO, Denise. *Fanzine: procedimentos construtivos em mídia tátil impressa*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC, 2006.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. *A nova onda dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

NASCIMENTO, Ioneide Santos do. *Da marginalidade à sala de aula: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico*. In: Muniz, C. (Org). *Fanzines*

autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: edições UFC, 2010. p. 121-133.

OLIVEIRA, José Guilmar M (org.). O ensino da educação física na educação básica: relações com a Antropologia. São Paulo: CEPEUSP, 1992.

TODD, Mark; WATSON, Esther Pearl. *Watcha mean, what´s a zine?: the art of making zines and mini-comics*. Boston: Graphia, 2006.

2º ANUÁRIO DE FANZINES, ZINES E PUBLICAÇÕES ALTERNATIVAS. São Paulo: Ugra Press, 2012.

Sandro Silva de Andrade

Mestrando do Curso de Artes Visuais da UFPel, Bacharel em Artes Visuais pela UFPel.

Nádia da Cruz Senna

Professora Adjunta do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, atua junto aos cursos de Graduação e Mestrado em Artes Visuais, com interesse em poéticas e didáticas que compreendam desenho, quadrinhos, estudos culturais e de gênero. Vice-Coordenadora do PPGMAV/UFPel e coordenadora do Projeto Arte na Escola-Polo Pelotas.