



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

CHARLES LIMA OLIVEIRA ALMEIDA

**(DES)ENQUADRANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: FANZINES,
EDUCAÇÕES E FILOSOFIAS**

Feira de Santana
2021

CHARLES LIMA OLIVEIRA ALMEIDA

**(DES)ENQUADRANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
FANZINES, EDUCAÇÃO E FILOSOFIAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Feira de Santana, para a obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientadora: Elenise Cristina Pires de Andrade

Feira de Santana – BA
2021

Ficha catalográfica - Biblioteca Central Julieta Carteado - UEFS

Almeida, Charles Lima Oliveira
A445d (Des) enquadrando as histórias em quadrinhos: fanzines, educações e filosofia / Charles Lima Oliveira Almeida. - 2021.
98f.: il.

Orientadora: Elenise Cristina Pires de Almeida

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Feira de Santana.
Programa de Pós-Graduação em Educação, 2021.

1. Educação. 2. Filosofia. 3. Fanzine. I. Almeida, Elenise Cristina Pires de, orient. II. Universidade Estadual de Feira de Santana. III. Título.

CDU: 37:82-93

Rejane Maria Rosa Ribeiro – Bibliotecária CRB-5/695



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
Autorizada pelo Decreto Federal Nº 77.496 de 27/04/1976
Reconhecida pela Portaria Ministerial Nº 874/86 de 19/12/1986
Recredenciada pelo Decreto Estadual Nº 9.271 de 14/12/2004
Recredenciada pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

CHARLES LIMA OLIVEIRA ALMEIDA

“(DES) ENQUADRANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: FANZINES, EDUCAÇÃO E FILOSOFIA”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Feira de Santana, na linha de Cultura, diversidade e linguagens, como requisito para obtenção do grau de mestre em Educação.

Feira de Santana, 01 de setembro de 2021.

Prof. Dra. Elenise Cristina Pires de Andrade
Orientadora – UEFS

Prof. Dr. Fernando Bonadia de Oliveira
Primeiro Examinador - UFRRJ

Prof. Dr. Antônio Almeida da Silva
Segundo Examinador – UEFS

RESULTADO: APROVADO

Dedico esse trabalho a todos os moradores de todas as periferias desse planeta: Cité Soleil, Soweto, Queimadinha e tantas outras quebradas por aí.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por enviar os mentores espirituais para me auxiliarem nessa jornada. Minha família foi fundamental nisso tudo, minha mãe Eudi, meu irmão e companheiro de todas as horas, Cairo Lima. Meu curumim Jean Tolstoi que foi inspiração nesse percurso de 20 anos de parceria, desde que nasceu (talvez antes). Minha companheira Joyce Santana pelo afeto e carinho.

Não posso esquecer minha turma querida, pela partilha e tudo que vivemos e enfrentamos juntos, vocês são incríveis. Sou muito grato aos meus professores: Marco Barzano, Gláucia Trinchão, Ivan Faria, Alexandra Freixo, Solange Lucas, Rita Brêda e Maria Helena Besnosik.

O que dizer da minha orientadora, pró Elenise? Uma alma dessa envergadura, acolheu a pesquisa, o pesquisador e todas as causas justas desse mundo. Ela é inspiradora, Elenise não aponta caminhos, ela caminha junto, é uma guerreira Jedi contra todos os impérios. Sou eternamente agradecido por tudo que fez por mim, serei seu eterno padawan.

Gratidão profunda à Fapesb que financiou essa pesquisa como gesto de confiança e crença em sua relevância. A bolsa de estudos foi muito importante para esse percurso.

Se ninguém fala de nós. Nós fala ué...
(Zé Carneiro, personagem do Sítio do
Picapau Amarelo)

RESUMO

A partir de um interesse precoce que venho nutrindo por Histórias em Quadrinhos, inicialmente como leitor, colecionador e pesquisador, esse trabalho propõe discutir temáticas que interseccionam educações, culturas e expressões visuais. Diante do potencial epistêmico que atravessa os quadrinhos, mobilizando questões filosóficas na experiência com educação, sintetizei uma pergunta de pesquisa: Quais relações imprevisíveis entre pensamentos, imagens, imaginação são provocadas na criação, experimentação e entendimento do fanzine enquanto espaço/tempo educativo (des)enquadrado? Na vontade de provocar uma experimentação junto à possibilidade de relações de coabitação entre pensamentos e imagens havia sido planejadas oficinas de fanzine junto a estudantes do Ensino Médio em uma escola situada na periferia de Feira de Santana- BA, o que se tornou inviável por conta da pandemia do Covid – 19. A partir desse cenário, propus ser o oficinairo de mim mesmo. Trazer à superfície da artesanaria de fanzines experimentações de pensamentos. A educação acontece dessacralizada de lugares institucionais, tornando-se um movimento que sugere trilhas que possam levar a possíveis caminhos para as reflexões educacionais e(m) filosofias. A (Polis)feria é apresentada como um percurso do estudo e investigação que qualifica esse território como movimento de saberes pulsantes que manifesta na superfície dos fanzines seus próprios significados. Fazem parte do referencial teórico Nietzsche, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Silvio Gallo e autores que auxiliaram a pensar na atmosfera da (Polis)feria, espaço-tempo de resistência por onde colhi os elementos que forjaram novas subjetivações, desenquadrando os quadrinhos, a filosofia e a educação.

Palavras-chave: filosofia – educação – fanzine

ABSTRACT

From an early interest I have nurtured in Comics, initially as a reader, collector and researcher, this work proposes to discuss themes that intersect education, cultures and visual expressions. Given the epistemic potential that runs through the comics, mobilizing philosophical issues in the experience with education, I synthesized a research question: What unpredictable relationships between thoughts, images, imagination are provoked in the creation, experimentation and understanding of the fanzine as an educational space/time (un) framed? In the desire to provoke an experiment with the possibility of cohabiting relationships between thoughts and images, fanzine workshops had been planned with high school students in a school located on the outskirts of Feira de Santana- BA, which became unfeasible due to the pandemic of Covid – 19. From this scenario, we proposed to be my own workshop. Bringing to the surface of the craftsmanship of fanzines thought experiments. Education takes place desecrated from institutional places, becoming a movement that suggests paths that can lead to possible paths for educational reflections and(m) philosophies. The (Polis)feria is presented as a path of study and investigation that qualifies this territory as a movement of pulsating knowledge that manifests its own meanings on the surface of fanzines. The theoretical framework includes Nietzsche, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Silvio Gallo and authors who helped to think about the atmosphere of the (Polis)feria, space-time of resistance through which I gathered the elements that forged new subjectivations, out of frame with the comics, the philosophy and education.

Key words: philosophy – education – fanzine

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Garimpendo no centro de Feira de Santana - BA.....	13
Figura 2 - Professor Foucault.....	25
Figura 3 - O tijolo de Deleuze.....	26
Figura 4 -Thanos e Marx.....	27
Figura 5 - Objetivos	29
Figura 6 -Código de autocensura criado nos anos 50.....	38
Figura 7 – Cartilha do M.P.L.A. 1	40
Figura 8 - Cartilha do M.P.L.A. 2.	41
Figura 9 – Cartilha do M.P.L.A. 3	41
Figura 10 – <i>Graphic Noveldo</i> anti- herói do Sertão	42
Figura 11 – “O carinha que mora dentro do meu cérebro”	43
Figura 12 – As crianças rejeitam espontaneamente o uso do véu nas escolas do Irã em 1980..	44
Figura 13 – Arte de Jim Steranko. Edição Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D # 7, publicada em 1968.....	47
Figura 14 - Fanzine: movimento Punk.....	53
Figura 15 - Fanzine	53
Figura 16 - Fanzine	53
Figura 17 - Fanzine	53
Figura 18 - Sócrates	57
Figura 19 – Pequenos pedaços dos livrinhos feitos a mão, tamanho cordel	64
Figura 20 – Serigrafias aquareladas.	65
Figura 21 - Governamentalidade.....	70
Figura 22 - (Des)governamentalidade.....	71

Figura 23 – Banalização da Filosofia: Todo mundo no mesmo pacote !	72
Figura 24 - Aula de Filosofar	73
Figura 25 – A teia do Eu	74
Figura 26 – Traços, Diagramáticos, Personalísticos i Intensos	75
Figura 27 - Filograficizine.....	76
Figura 28 – Pedagozinar o olhar.	77
Figura 29 – Nietzsche- se	78
Figura 30 – Aforismos de Aruanda !.....	79
Figura 31 – (Arte)fatos de um Feminismo Gráfico.....	80
Figura 32 - (Arte)fatos de um Feminismo Gráfico 2	81
Figura 33 - (Philos)feria	82
Figura 34 - Um país chamado Oníria.....	83
Figura 35 –Movimentos e trajetórias de uma orientação em Cine- Quadrinhos.....	84
Figura 36 –Nietzsche: o famoso rouba brisa.....	88
Figura 37 –Fanzine para a nova geração.....	90
Figura 38 – Caos social/ esteja preparado.....	91
Figura 38 - Exposição de Quadrinhos da PerifaCom.....	91

Sumário

INTRODUÇÃO.....	12
CAPÍTULO 1 - HQs, FANZINES, EXPRESSÕES.....	33
1.1. Arte-fatos em resistência: cangaço, holocausto, Palestina, guerrilha.....	39
1.2. Arte-fatos em re-existência: fanzines, (Polis)feria.	44
CAPÍTULO 2 - FILOSOFIAS E EDUCAÇÃO.....	50
CAPÍTULO 3 – (DES)ENQUADRANDO O PENSAMENTO DO CATIVEIRO DAS FORMAS.....	64
CAPÍTULO 4 – ARTEFATOS POLISFÉRICOS.....	68
CAPÍTULO 5 - AS AVENTURAS DAS FILOSOFIAS E(M) EDUCAÇÃO NA (POLIS)FERIA.....	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS - NA “FRONTEIRA FINAL” DO ESPAÇO POLISFÉRICO.....	91
REFERÊNCIAS	94

INTRODUÇÃO

Pode parar qualquer pessoa na rua e perguntar: ‘ O que é arte? ’. Ela vai responder: ‘Ora, pintura a óleo, isso é arte. E gravura – isso é arte’. Mas e as séries de imagens em sequência com palavras e texto sobrepostos? Ela vai dizer: ‘Ah, isso não é arte. Isso é gibi”.

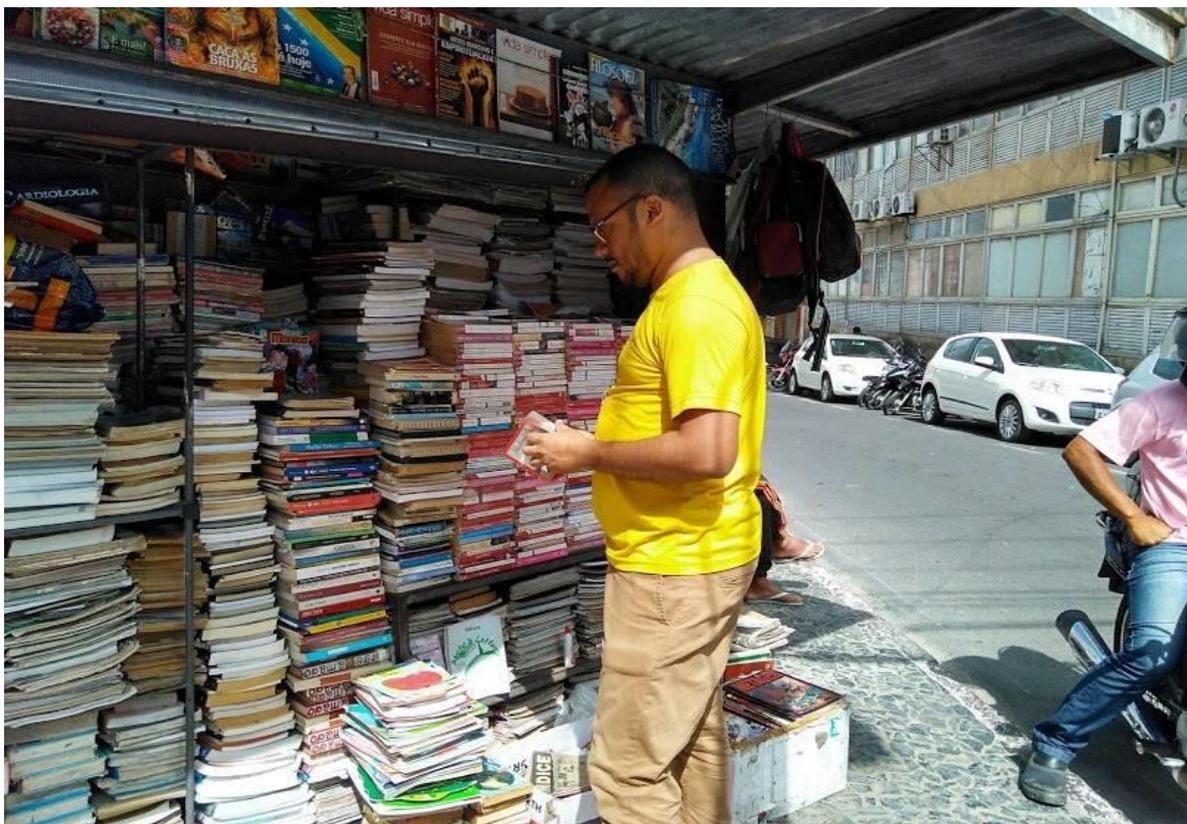
Will Eisner

As narrativas em quadrinhos decididamente fazem parte da minha vida desde o início. Seus autores e personagens ajudaram a tecer essa teia à qual pertencço. Fui alfabetizado por minha prima Débora, usando revistas da Turma da Mônica numa experiência de “brincar de escola”. Tivemos os primeiros rudimentos de leitura através dos gibis cujos personagens eram igualmente infantis, “amigos imaginários” naquelas tardes. Foi em meados de dezembro de 1989 que o melhor aconteceu: ganhei o primeiro¹ quadrinho da coleção. Momento mágico, a imaginação de um menino é uma experiência anímica. Banda desenhada despertou em mim atributos criativos quase que divinos, em cada folha que virava era um convite a um mergulho profundo. Naquelas páginas, ouvia músicas, dublava mentalmente as vozes dos personagens, sonorizava as onomatopeias, onde só havia o silêncio de imagens em preto e branco.

As bancas que frequentava eram de revistas usadas, comércio muito comum naqueles tempos de recessão econômica. Frequentada por um público mais amplo, o acervo era de quadrinhos lançados há alguns anos. Nessas bancas negociava-se o dinheiro da merenda e o vale transporte por gibis, além de trocar duas edições por uma. Era possível garimpar revistas de editoras extintas como a Sampa, Vecchi e títulos cancelados da Bloch. A experiência de conhecer colecionadores de todas as idades foi muito importante na construção do leitor de HQ.

¹ NOLITTA, Guido. A origem de Zagor. Rio de Janeiro: Record, 1989.

Figura 1 - Garimpando no centro de Feira de Santana - BA



Fonte: Acervo particular

Havia as bancas de revistas novas localizadas no centro da cidade, onde comercializava os lançamentos. Reinava nessa época o império editorial da Abril Civita, que por décadas acumulava inúmeros títulos com controle contratual de selos das grandes corporações estadunidenses: Marvel, DC Comics, Disney e Hanna Barbera, incluindo os nacionais: Maurício de Souza e outros. Em tempo, o mercado brasileiro de quadrinhos é marcado por monopólios editoriais. Nos dias atuais temos o exemplo da Panini, que não publica tudo, mas dispõe de uma boa parte dos títulos que circula no mercado, incluindo mangás japoneses.

Já apresentada a aproximação com a temática inicial dessa pesquisa de Mestrado, a relação com a educação tem lugar quando, aluno regular do ensino médio da escola básica, era muito comum ajudar os amigos nas avaliações finais de recuperação, me ajudando a pensar sobre os movimentos do ensinar/aprender. As afinidades com as ciências humanas me motivaram nos idos de 1998 a prestar vestibular na UESC (Universidade Estadual de Santa Cruz). Bastante participativo, a graduação de

Filosofia foi intensa. Membro do Centro Acadêmico, militei no movimento estudantil em defesa da universidade pública, gratuita e de qualidade. Interessado na pesquisa em filosofia, participei do programa de iniciação científica, no projeto Tendências Epistemológicas da Pesquisa Educacional sob a direção do Prof. Dr. Adolfo Ramos Lamar. O ambiente da pesquisa me ofertou leitura de autores importantes na área da Filosofia da Ciência como Thomas Kuhn e Karl Popper. Conversas informais com o Professor Dr. Paulo S. Terra, autor do *Pequeno manual do anarquista epistemológico* (2010), contribuíram para uma introdução às ideias do filósofo Paul Feyerabend.

O militância anticolonial foi me afastando dos quadrinhos, tachados de alienantes pelo radicalismo do movimento estudantil, certamente influenciado por Ariel Dorfman e Armand Mattelart². Nesse contexto, meu novo ciclo de referências eram os anarquistas Daniel Guérin, Mikhail Bakunin, Piotr Kropotkin, Pierre-Joseph Proudhon e Sílvio Gallo. Os estudos da obra de Gallo em 1999, *Educação Anarquista: Um Paradigma para Hoje*, orientou-me no cumprimento das disciplinas pedagógicas do curso, sendo essa a principal referência bibliográfica do trabalho monográfico que desenvolvi em 2002.

Entusiasta do trabalho pedagógico solidário desde os tempos da graduação, a primeira oportunidade surgiu em um cursinho popular de pré-vestibular vinculado ao Pre-afro³, onde fui convidado a participar do projeto como professor de História Geral e Atualidades. Nesse período surgiu a possibilidade em ministrar as primeiras oficinas de acordo com as demandas do curso, os temas eram escolhidos em reuniões da coordenação em concordância com os estudantes: Ditadura Militar no Brasil, Revolução Russa, Nazi-Fascismo e outros assuntos. As experiências dessas atividades despertaram a importância da criatividade e da experimentação em sala de aula. Nas oficinas utilizávamos músicas, filmes, exposição de selos postais, textos, quase sempre com as abordagens fixadas na perspectiva em ser aprovado no exame do vestibular, já que estávamos na década de 2000. Nas aulas expositivas as análises dos fenômenos políticos

² *Para ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Matterlart, obra escrita nos anos 1970 em que os autores acusam os quadrinhos Disney de instrumento ideológico do imperialismo americano.

³ ONG fundada por iniciativa de moradores da comunidade do bairro Maria Pinheiro na cidade de Itabuna que visa desenvolver atividades de intervenção cultural com crianças e jovens em situação de risco. Localizada no Bairro Maria Pinheiro, comunidade penalizada pela falta de água, precarização nas condições de moradia e pelo racismo institucionalizado. O cursinho pré-vestibular que leva o mesmo nome do projeto, já aprovou dezenas de jovens no ENEM e vestibular. Geralmente a UESC é a instituição pública que mais absorvia essa demanda, por ser a universidade mais próxima, localizada no eixo rodoviário entre Itabuna e Ilhéus. Pelo menos era o que a os coordenadores da ONG constatavam ao traçar o perfil dos estudantes na época.

e sociais recaíam quase sempre em categorias gerais, fundamentadas no pensamento eurocêntrico, via de regra, universalista. Os fenômenos culturais eram submetidos a determinismos de ordem social e econômico.

Em algum momento esses determinismos começaram a me incomodar, era algo repetitivo. Percebia que quando a cultura ficava em segundo plano, as diferenças também eram negligenciadas. Os esquemas explicativos não davam conta da complexidade que são as experiências culturais. No mestrado, nas aulas da disciplina Cultura e Educação comecei a entender todo aquele mal-estar de outrora. Os textos trabalhados, entre eles *A centralidade da cultura* de Stuart Hall, destaca:

A velha distinção que o marxismo clássico fazia entre a “base” econômica e a “superestrutura” ideológica é de difícil sustentação nas atuais circunstâncias em que a mídia é, ao mesmo tempo, uma parte crítica na infraestrutura material das sociedades modernas, e, também, um dos principais meios de circulação das ideias e imagens vigentes nestas sociedades (HALL, 1996, p. 17).

Um fenômeno que ajuda a ilustrar as concepções de Hall, as experiências de luta e resistência, movidas por questões políticas e econômicas, acabam por criar simbologias e ícones representativos entre música, personagens fictícios, imagens. Mesmo no campo político, a cultura e a arte são preponderantes na demarcação de identidades. O super-herói da Marvel, Pantera Negra inspirou a criação do partido revolucionário de mesmo nome nos Estados Unidos dos anos 1960. Esse partido tinha Bruce Lee e seus filmes como referência identitária. Outro exemplo bem conhecido foi o caso envolvendo Martin Luther King e a série Jornada nas Estrelas⁴.

Os temas culturais entraram no rol do interesse profissional paulatinamente. Atraído por narrativas e visualidades, comecei a estimular juntamente com alguns colegas a criação de cineclubes independentes. O trabalho com filmes na escola⁵ acontecia durante as disciplinas de Filosofia e Sociologia que ministrava, mas acabou transbordando para além da sala de aula. As exposições tratavam de temáticas raciais e histórias de vida, promovendo discussões e debates. Após participar de dois cursos

⁴ O pastor Martin Luther King destacava o significado político do papel interpretado pela atriz afro-americana Nichelle Nichols na série Star Trek, sua personagem a Tenete Uhura canalizava afetações de um público carente de representatividade. O próprio reverendo fez um emocionado apelo para que a atriz não deixasse a série.

⁵ Colégio Estadual Inácio Tosta Filho, Localizado em Itabuna – Bahia.

sobre história do cinema alemão, promovido pelo Instituto Goethe⁶ o interesse por essas produções artísticas só aumentou.

Em meio ao envolvimento com as atividades tanto no colégio onde trabalhava como no Pré-afro, surgiu em 2009 um convite da Secretaria da Educação do município de Itabuna, uma proposta de ministrar uma oficina pedagógica para os professores da rede com o tema “O negro na sétima arte”⁷.

Por força das circunstâncias fui me afastando da militância política e aprofundando o envolvimento com o trabalho na escola, desenvolvendo projetos culturais⁸. Nesse contexto de militantismo cultural o interesse por quadrinhos era retomado com a promoção entusiasmada de encontros de colecionadores e fãs leitores, do colégio Inácio Tosta Filho.

Sofrendo um processo de expansão de mídia, os quadrinhos adquiriram um status próprio, com adaptações para o cinema e TV. O reencontro com os quadrinhos provocou uma reviravolta nos processos envolvendo minha prática pedagógica. O papel da imagem na leitura de mundo adquiriu proeminência nas aulas de filosofia como um estímulo ao senso crítico e introdução aos textos filosóficos. A partir da interação com os estudantes, passamos a intensificar, referências à cultura pop, sempre relacionando situações- problemas do cotidiano às narrativas dos super-heróis.

Com serviços eventualmente prestados à Secretaria de Educação do município de Itabuna, ministrava oficinas e palestras sobre quadrinhos para professores em formação continuada e ressaltou que esses eventos contribuíram muito para o amadurecimento do olhar sobre cultura e educação, pensar essa relação nas diversas modalidades de ensino, incluindo a EJA (Educação de Jovens e Adultos), onde acumulei no turno noturno certa experiência. Outra vivência interessante foi trabalhando com a disciplina L.P.T⁹ (Leitura e Produção de Texto) quando começamos a levar revistas em quadrinhos para as aulas, fomentando a prática da leitura e estimulando a capacidade dos alunos em criarem seus próprios gibis, com os quadrinhos integrando os

⁶ Os cursos foram ofertados pelo Instituto Goethe em parceria com a FTC (Faculdade de Tecnologia e Ciências/ Salvador) em 2005.

⁷ O tema foi sugerido pela secretaria municipal de educação.

⁸ Difusão da cultura dos quadrinhos através de palestras, oficinas e cosplayers.

⁹ A criação dessa disciplina com carga horária de 2 horas – aula por semana foi uma iniciativa da Secretaria de Educação do Estado Bahia, com o objetivo de estimular a leitura e escrita dos alunos do ensino fundamental.

planos de aula nas turmas do ensino fundamental do 6º, 7º e 8º ano do Colégio Estadual Inácio Tosta Filho, Itabuna.

No ensino médio, ministrando aulas nas disciplinas de Filosofia e Sociologia por mais de dez anos, o trabalho com HQs possibilitava um grau diferente de imersão. *Graphic Novels* como *V de Vingança* (2012) e *Watchman* (2019) haviam chegado às telonas do cinema, sentia que precisava aproveitar tal acontecimento. O selo da *Vertigo*¹⁰ tomou fôlego tornando-se referência.

As histórias em quadrinhos vinham superando fórmulas tradicionais na sua estrutura narrativa. Mesmo as grandes corporações se viram provocadas pelos novos tempos. Segundo os estudos de Maria Beatriz Rahde, o herói de histórias em quadrinhos da pós-modernidade nega sua invulnerabilidade, mergulhado numa profunda e angustiada solidão, ao contrário do herói da modernidade que, mesmo só, utilizava seus poderes com naturalidade, imbuído de sua missão inquestionável (RAHDE, 2004, p.2). A desconstrução do *ethos* do herói de moral inabalável quase kantiana, fundada no dever e pelo dever, racionalmente construído e politicamente justificado, tão presente nos personagens da era de ouro (compreendida pelas décadas de 40 e 50 do século XX) vem cedendo lugar a novas composições. Podemos citar Wolverine e John Constantine (criações de Len Wein e Alan Moore respectivamente). Tenho observado, enquanto leitor e colecionador de quadrinhos, que instinto e magia, indisciplina e irreverência são características recorrentes nos super-heróis atuais.

Morando em Feira de Santana desde 2017 comecei a frequentar os ambientes da UEFS, participando de cursos de extensão na área de Biblioteconomia e Arquivologia, de onde me prontifiquei para trabalhar como voluntário na biblioteca do Colégio Estadual Edelvira de Oliveira, localizado na comunidade da Queimadinha, onde moro atualmente. Nessa mesma comunidade fomentamos a prática do jogo de xadrez na ONG Iluminarte, tendo como público alvo crianças em situação de vulnerabilidade. Em meio a essas experiências profissionais, surgiu a ideia em desenvolver um projeto para seleção do mestrado em educação. Pensar em nível acadêmico as possibilidades da prática do ensino de filosofia em diálogo com os quadrinhos, valorizando o possível papel dessa linguagem no processo de ensinar/aprender junto ao pensar filosófico.

¹⁰ *Vertigo* é um selo da editora de quadrinhos DC Comics que publica histórias voltadas para um público mais adulto, com temática como violência, nudez, exposição sexual, uso de drogas, palavrões, dentre outras. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Vertigo_\(DC_Comics\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Vertigo_(DC_Comics)).

A inserção no programa do mestrado de educação da UEFS foi um divisor de águas no olhar sobre o lugar dos quadrinhos na pesquisa em educação. O estudo de autores decoloniais na disciplina Cultura e Educação ministrada pela professora Elenise Andrade foi experiência imprescindível na tomada de novos caminhos para a pesquisa: Gilles Deleuze, Félix Guattari, Stuart Hall, Alfredo Veiga-Neto e Boaventura de Souza Santos. Convidado a pensar a cultura como algo central que significa substancialmente as ações humanas, Stuart Hall (2006) criou um contraponto às leituras que secundarizava o fenômeno cultural como resultante apenas das relações econômicas.

Os seres humanos são seres interpretativos, instituidores de sentido. A ação social é significativa tanto para aqueles que a praticam quanto para os que a observam: não em si mesma mas em razão dos muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros. Estes sistemas ou códigos de significado dão sentido às nossas ações. Eles nos permitem interpretar significativamente as ações alheias. Tomados em seu conjunto, eles constituem nossas "culturas". Contribuem para assegurar que toda ação social é "cultural", que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação. (HALL, 1997, p. 16).

Todas essas discussões provocaram um mergulho ainda maior nas questões que atravessam a minha pesquisa, ajudando a pensar a cultura como movimento epistêmico, orientando na formulação de uma pergunta de pesquisa que mobilize experimentação-reflexão entre Filosofia e Educação. No entanto, foi preciso visitar o histórico de pesquisas acadêmicas que formularam problemas nesse campo. Exercício importante para criar um diagnóstico sobre a minha própria pesquisa. Na disciplina Metodologia da Pesquisa em Educação, ministrada pelos professores Ivan Faria e Marco Barzano, foi solicitado um levantamento bibliográfico focado em trabalhos que foram publicados e que estão sintonizados no mesmo campo de interesses de nossas pesquisas. Esse exercício de investigação foi feito através de consultas aos bancos de dados das plataformas da ANPED, *Scielo* e BDTD.

Na Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED) fiz a cobertura dos anos 2013, 2015 e 2017. Visitei os GTs: 16 - Educação e Comunicação, 17 - Filosofia da Educação e 24 - Educação e Arte. Verifiquei a existência de apenas um trabalho que relaciona HQ a movimentos de aprendizagem, escrito por Raquel Leão Luiz, *O clube do Gibi! Letramento e Linguagem em um projeto escolar*, apresentado na 37ª edição do encontro nacional da associação (2015). Este

trabalho foi fruto de uma pesquisa aplicada em uma escola da rede pública municipal de Porto Alegre. A investigação foi focada no estudo das experiências de letramento e aprendizagem dos alunos que se reuniam no ambiente escolar para ler quadrinhos e desenhar.

Na plataforma da *Scielo*, encontrei alguns artigos interessantes. Estudos sobre o ensino, relacionando HQ e metodologias de ensino/aprendizagem, abarcando também outras problematizações. Merece destaque o artigo *Histórias em Quadrinhos e a ditadura militar brasileira: a triangulação metodológica com critério investigativo das ideias históricas de jovens brasileiros* de Marcelo Fronza (2019) que busca inventariar as histórias em quadrinhos que abordam o regime militar e que podem ajudar a entender a extensão estética e política da história de período. Procura-se, com esse inventário, as histórias em quadrinhos com temas relacionados à Ditadura Militar, que favoreça a criação de um instrumento de investigação que possibilita a construção de uma história em quadrinhos paradigmática sobre a Guerrilha do Vale do Ribeira.

Outro trabalho bastante relevante foi *Quadrinhos para a Cidadania*, publicado em parceria entre Francisco Caruso e Cristina Silveira (2009), onde os autores apresentam as possibilidades de criação de um novo método no campo do ensino das Ciências Sociais, articulando Histórias em Quadrinhos em um movimento pedagógico de inspiração bachelardiana para a qual o saber científico e artístico, mediado pelos quadrinhos, estimula a criatividade nos estudantes.

Após concluir a pesquisa na ANPEd e na base da Scielo, estendemos o levantamento também à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), onde encontrei vários trabalhos, usando os seguintes descritores; Educação, Quadrinhos e Fanzine. Registrei pela relevância aqueles trabalhos que, no geral, discutem questões de aprendizagem em diálogo com os quadrinhos e os fanzines, além de seus possíveis usos didáticos: *Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica* de Alberto Ricardo Pessoa (2006); *As histórias em quadrinhos na escola: a percepção de professores de ensino fundamental sobre o uso pedagógico dos quadrinhos*, de André Luis Marques Ferreira Rittes (2006); *A potencialidade dos quadrinhos na educação corporativa: gibi impressos, digitais e graphicnovels*, de Thiago Seiji Takahashi (2015); *Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação da consciência moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes*, de Gelson Vanderlei Weschenfelder (2011); *Fanzine: expressão cultural de jovens em uma*

escola da periferia de São Paulo de Hildebrando Penteado (2005). Duas dissertações me chamaram atenção por se aproximarem do meu campo de interesse, *A experiência dos fanzines em sala de aula e seus reflexos na construção de novas formas de pensar*, de Yuri Amaral de Barros de Araújo (2017) e *A leitura de textos e a produção de Fanzines como mediações da formação pelo conceito no ensino de Filosofia*, por Everton Marcos Grison (2019). A dissertação de Yuri Amaral de Barros foi realizada com objetivo de estudar o uso do fanzine em sala de aula numa perspectiva de pensar novos caminhos para a aprendizagem. Esse trabalho me chamou a atenção por relacionar os fanzines ao movimento do pensamento nos marcos de uma educação crítica e contra hegemônica. O trabalho de Everton Marcos Grison citado acima também merece nosso destaque, pelo fato dos fanzines, em sua pesquisa, possuírem um valor próprio na investigação filosófica numa dimensão estética. Essa dissertação leva em consideração a aproximação dos estudantes com os conceitos a partir de textos e da produção artística do fanzine, com base nos fundamentos teóricos de Theodor Adorno. Esses dois trabalhos sinalizam o potencial dos zines no movimento de pensar caminhos para aprendizagem, em uma intensiva aproximação com o conhecimento artístico.

O fanzine acontece, nessa pesquisa, a partir de movimentos de procura, de busca por algo que possa escapar das conclusões convencionais que condicionam ou dificultam a livre reflexão. O interesse por fanzines, nesse sentido, nos aproxima do caos que a racionalidade tenta evitar. Nesse aspecto, fanzines podem ser considerados artefatos rizomáticos que escrevem os pensamentos em imagens, criando (sub)versões de si mesmos. Entramos aí no terreno político de enfrentamento epistêmico contra os reducionismos, sedimentados no senso comum de que a Filosofia pertence exclusivamente aos profissionais ou que se deve unicamente a esses, o mérito do filosofar. Apostamos aqui em atitudes, experiências do filosofar, uma mestiçagem criativa entre o fazer artístico e o filosófico, o que pede uma mídia igualmente mestiça. Fanzines não deixam de ter um ecossistema que lhe é próprio com características particulares. Apesar disso,

[...] não devemos pensar as linguagens, portanto, como áreas separadas e totalmente independentes; certas linguagens são partes de outras, zonas específicas de linguagem mais genérica [...] há outras que tem características em comum; descendem talvez da mesma linguagem ancestral e continuam mantendo algumas de suas semelhanças. E há linguagens, enfim, que tratam de adaptar a seu sentir imagens de outras linguagens, de forma que pudessem valer-se de características que haviam sido

coletivamente construídas em outras, mas não em si mesmas (BARBIERI, 2017, p. 19).

As reflexões de Daniele Barbieri não me induzem ao interesse pela ancestralidade ou ponto comum da evolução das linguagens, mas me fazem entender as relações parentais entre os quadrinhos e os fanzines. Percebo as possibilidades do fanzine em se apropriar de alguns caracteres estéticos dos quadrinhos, no percurso da reflexão filosófica para pensar as questões da vida. Esse hibridismo midiático é inerente à própria natureza do fanzine, enquanto agitador da cultura da imagem. A atitude fanzínica está para além de ilustrar uma história, o artefato fanzínico é uma proposta de escrita visual e sensorial, onde o leitor passa da leitura/apreciação para a experimentação, tornando-se um criador.

Fanzines e quadrinhos estão relacionados e, em alguns casos, se confundem. Em 1933 Jerry Siegel e Joe Shuster publicaram *Science Fiction*, um fanzine que lançava o personagem que seria base para o Super-Homem. O mito fundador do universo de heróis em quadrinhos, tem origem nos fanzines¹¹. A *Glénat*, uma das maiores editoras de quadrinhos da Europa, surgiu no cenário editorial fazendo fanzines. “É tido que os fanzines surgiram no seio da ficção científica, mas não demorou muito para que esse tipo de publicação atingisse outros gêneros artísticos, de modo que o termo passou a denominar também publicações de aficionados por quadrinhos” (MAGALHÃES, 2013, p. 62).

Em aspectos mais gerais surgiram pesquisadores no Brasil que se dedicaram ao estudo dos quadrinhos dando grandes contribuições, destacando Carlos Patati. Mestre em Comunicação Social, ministrou a disciplina Introdução às Histórias em Quadrinhos na faculdade de comunicação social da UFRJ. Nos anos 1990 foi professor de Filosofia e trabalhava com fanzines em escolas de ensino médio. Embora atuando na área da educação, os estudos de Patati não discutiam Educação em primeiro plano, embora tenham adquirido importância entre colecionadores, estudantes e professores que aceitam o desafio de pensar o potencial dessa mídia. Encontramos diversas discussões de Carlos Patati a respeito das Histórias em Quadrinhos, por exemplo, *Manual dos Quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular* (2006), *1001 You must read*

¹¹ Fonte: <http://www.mappinguanerd.com.br/qual-papel-do-fanzine-hoje-no-cenario-dos-quadrinhos-papo-em-quadros/>

*before you die*¹²(2011), *La Bande Dessinée du Brésil. Nuit Blanche, Canadá- Internet* (1999).

Pesquisadores de Banda Desenhada¹³ a partir de diferentes matrizes epistêmicas, têm desenvolvido trabalhos cada vez mais específicos, explorando a diversidade nos quadrinhos. É o caso de Márcio Rodrigues e seu extenso estudo em história em quadrinhos africanos. Outro nome importante é Waldomiro Vergueiro que tem uma extensa produção acadêmica dedicada ao estudo dos quadrinhos. Fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos-OHQ, Vergueiro é professor titular da USP, tem escrito diversos livros, entre eles, *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula* (2004). Essa obra se tornou referência em estudos sobre a linguagem dos HQs e seu uso em escolas do ensino fundamental e médio. Dividido em seis capítulos, Vergueiro faz uma abordagem histórica chamando a atenção para alguns momentos de valorização dos quadrinhos no período da segunda grande guerra e a fase de declínio e perseguição no pós-guerra. Por força dos estudos culturais, o autor defende que os quadrinhos foram redescobertos e aproveitados para o uso criativo nas práticas educativas. Outra referência do mesmo autor a ser destacada é *Panorama das histórias em quadrinhos* (2017), que apresenta um levantamento das HQs em todas as suas fases, desde as primeiras charges, passando pelos suplementos semanais incluindo a heroica iniciativa dos editores brasileiros em publicar títulos nacionais, frente à poderosa influência da indústria estadunidense. Esse livro foi publicado originalmente em espanhol com o objetivo de apresentar ao público latino americano um perfil dos quadrinhos brasileiros.

Waldomiro Vergueiro é um entusiasta dos quadrinhos. Tem ministrado cursos e palestras sobre o tema, além de inúmeros artigos, onde se dispõe a discutir as mais variadas expressões dos quadrinhos. É notória a sua contribuição para a educação. Pensando nos espaços ocupados pelos quadrinhos, ele relata de forma celebrativa a normatização do uso das mídias na educação, incluindo os quadrinhos:

A data de 1996 é um marco importante para a trajetória de aceitação das histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica no Brasil. Nesse ano ocorreu a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da

¹² Trata-se de uma coletânea de resenhas sobre quadrinhos, Carlos Patati contribui com dois textos sobre: a Turma da Mônica de Mauricio de Souza e O dobro de cinco de Lourenço Mutarelli.

¹³ Um dos nomes atribuídos aos quadrinhos, assim como arte sequencial, narrativa gráfica, entre outras expressões.

Educação Nacional (LDB) que, de certa forma, propunha um pacto entre este produto cultural midiático e a educação formal. Nesse sentido, ela “[...] já apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinamentos fundamental e básico” (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10).

Não podemos negar o avanço significativo da educação amparada no uso das mídias e linguagens artísticas. O reconhecimento do potencial dessa mídia possibilita a superação do olhar preconceituoso que se tinha sobre as HQs. Se nos Estados Unidos no período macarthista¹⁴ houve uma cruzada contra os quadrinhos, no Brasil essa reação já se antecipava. Talvez essa conquista tenha inspirado pesquisas acadêmicas nesse campo e provocado um merecido entusiasmo.

Djota Carvalho documenta o início do estranhamento entre os quadrinhos e o ambiente escolar no Brasil: Aqui no Brasil, já em 1928, surgiram as primeiras críticas formais contra as historinhas: a Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto contra os quadrinhos, porque eles “incutiam hábitos estrangeiros nas crianças”. Na década seguinte, em 1939, diversos bispos reunidos na cidade de São Carlos (SP) deram continuidade à xenofobia, propondo até mesmo a censura aos quadrinhos, porque eles traziam “temas estrangeiros prejudiciais às crianças”. (VERGUEIRO apud CARVALHO, 2006, p. 32).

Após um histórico de ataques e perseguições, condicionar os quadrinhos em um lugar secundário, seja nos espaços culturais ou na educação, seria subestimar seu potencial e menosprezar um poder epistêmico por ele carregado. Quanto a isso, me refiro às próprias atividades que realizava na prática docente. Não percebia o papel da arte como provocadora nos movimentos de pensar através de suas singularidades. Quadrinhos não devem ser “muletas” para a aprendizagem de algo considerado “maior”, quadrinhos podem ser entendidos como percepções e sensações a nos atravessar nos exercícios do pensar/sentir.

¹⁴ [...] o senador Joseph McCarthy criou, em 23 de setembro de 1950, o Comitê contra as Atividades Antiamericanas: o período tristemente conhecido como "macartismo" (1950/1958). Essa caça às bruxas ocasionou denúncias e perseguições a todos aqueles considerados suspeitos de alguma coisa. Exatamente nessa era, surgiu o monstro que, até hoje, assola a liberdade de criação nos quadrinhos: o COMICS CODE (o Código de Ética).

No início dos anos 50, as revistas em quadrinhos de horror, crime ou qualquer outro tipo, sofriam ataques de educadores, imprensa, grupos de pais, legisladores, igreja, polícia e psiquiatras. Segundo eles, os *comics* glorificavam violência, crime e sexo. O número de delinquência juvenil estava aumentando e suspeitavam de que as HQs eram, de alguma forma, responsáveis pelo rápido declínio moral da juventude. Fonte: <https://www.legal.adv.br/zine/hq/hq03.htm> .

Os quadrinhos de autoria de Jean Tolstoi que veremos a seguir, expressa a potência que a linguagem dos quadrinhos pode oferecer, indo muito além de estereótipos ideológicos e reducionismos. Em um único tempo (quadro) o quadrinho surge como um fenômeno de catálise, estimulando velocidade na reflexão, provocando reações e novos deslocamentos de personagens que foram expropriados pelo autor. É nesse sentido que as HQs conquistam uma força política e artística, destruindo enquadramentos hostis. Despertando interesses anônimos pelo filosófico, a arte de Jean Tolstoi sinaliza que tais expressões artísticas não são “muletas de aprendizagem”, mas caminhos para a criação de novos espaços de habitação do pensamento.

Jean Tolstoi teve contato com a Filosofia Decolonial em um curso de férias ofertado pelo colégio onde cursava o ensino médio. Nesse percurso pôde tomar para si outro ângulo da Filosofia, desenquadrada da tradicional abordagem historicista-linear. Reflexões sobre o racismo estrutural, questões de gênero, foram um dos temas que lhe afetaram, bem como a leitura de autores como Gilles Deleuze, Frantz Fanon, Michel Foucault, Stuart Hall e Simone de Beauvoir. Nesse ínterim, demonstrou muito interesse por minha pesquisa, principalmente por envolver discussões que de alguma forma sempre nos acompanharam. Jean havia sido meu aluno no primeiro ano do ensino médio em duas disciplinas: Filosofia e Sociologia. Sempre tivemos iniciativas em comum. Ainda era um curumim quando me acompanhava de um lado para o outro em eventos de quadrinhos pela cidade, me assessorava nas oficinas e cursos com sugestões e apoio técnico. O seu interesse pela minha pesquisa vem de afinidades que atravessam a relação professor-aluno, pai-filho, mas sobretudo amizade, afeto e interesses comuns.

Figura 2 - Professor Foucault



Fonte: Arte de Jean Tolstoi.

Em conversações com Jean Tolstoi (meu filho) a respeito de alguns autores estudados no mestrado, propus a ele o desafio de criar quadrinhos como experiência conceitual. O que pode acontecer a partir de um HQ? Quadrinhos podem encarnar lutas e enfrentamento com a macro política, como também podem provocar brechas para manifestações de minorias, ou pelo menos, manifestar pensamentos em um regime visual que acolhe arte e filosofia sem dar contornos ou formas disciplinares. O espaço-tempo do quadrinho fanzínico pode propor em trabalhar um tema sem direcionamentos

conclusivos. O artefato de quadrinhos que apresento aqui, possui movimentos próprios, tencionando fronteiras do artístico com o conceitual. Miscigenando o ficcional e não ficcional, a HQ tem a força de impulsionar movimentos de criação, como por exemplo (re)criar um Foucault que pode vir a ser um híbrido de figura estética com personagem conceitual, ao mesmo tempo.

Figura 3 – O tijolo de Deleuze

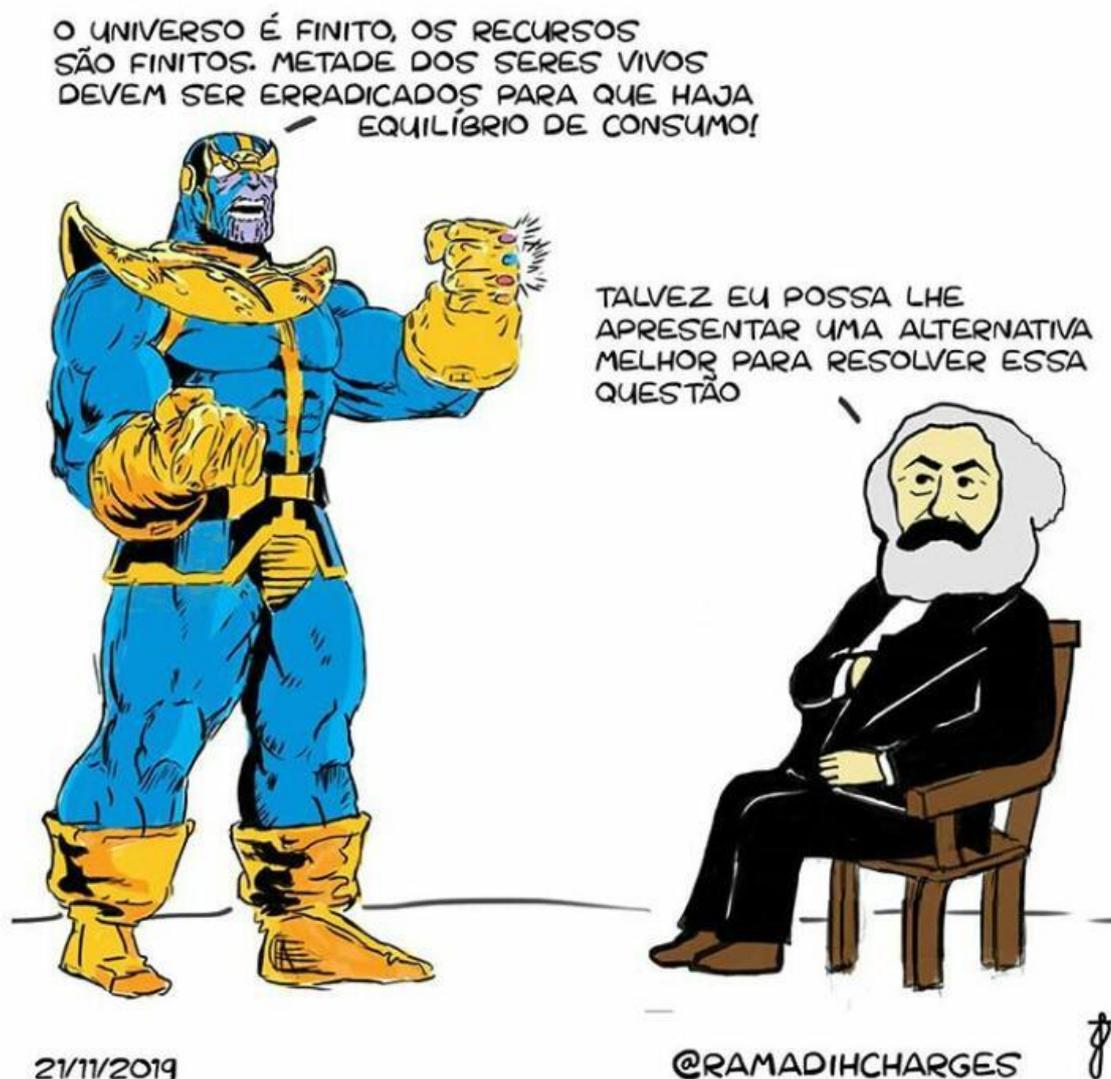


Fonte: Arte Jean Tolstoi

Na figura 3, Jean Tolstoi brinca com o jogo de Deleuze na sua definição de conceito. Assim como os tijolos, o conceito pode reforçar tradições sendo parte dela

como se fosse uma grande muralha para conter o caos. Mas um conceito também pode provocar fissuras se apoiando na criação e originalidade, a partir de novos ou antigos problemas.

Figura 4 – Thanos e Marx



Fonte: Arte Jean Tolstoi

Na figura 3 ele cria um diálogo entre Thanos (vilão do universo Marvel) e Karl Marx. Jean arrasta dois personagens de épocas e dimensões distintas no mesmo espaço/tempo imaginativo. Um espaço criado para debater problemas que lhe atravessa. No exercício aqui proposto com esses quadrinhos de Jean Tolstoi, atravessam-me

questões abordadas nas aulas de Cultura e Educação, quando o filósofo jamaicano Stuart Hall afirma que o político e toda prática social tem uma dimensão discursiva.

O quadrinho apresenta a relação entre a economia e a cultura com o diálogo articulado entre Marx e Thanos. Marx conversa com um personagem em quadrinhos se tornando ironicamente também um personagem de HQ, afinal de contas

Marx, cuja ênfase predominante estava, naturalmente, na primazia do econômico e material sobre o cultural e o simbólico, foi um dos primeiros cientistas sociais clássicos a reconhecer que o que distinguia a ação social humana da ação animal era que a ação e o comportamento humanos eram guiados e informados pelos modelos culturais (HALL, 1997, p. 31).

Pensar quadrinhos também é pensar a cultura como força epistemológica. O quadrinho da figura 3, cria uma sala de encontros onde duas figuras movimentam significados para além de definições sedimentadas. Seria o encontro entre o pop e o clássico? Nas reflexões da professora Elenise Andrade, quem seria o personagem clássico? Thanos? O papa Francisco, segundo ela, é tão pop quanto Marx, pois os Engenheiros do Hawaii já cantavam *que o papa é pop, o pop não poupa ninguém*¹⁵. O risco da classificação pode incorrer em sérios riscos em regular e hierarquizar o conhecimento e sua propagação assim como as expressões a eles articuladas.

No cenário anterior ao distanciamento social causado pela pandemia, o projeto de pesquisa estava centrado em oficinas de experimentação com estudantes de ensino médio do Colégio Edelvira de Oliveira. Após a compra do material, na segunda semana de observação, eis que surge a pandemia de Covid-19. No mês de março de 2020 as aulas foram suspensas e o vírus começava a se expandir pelo mundo, fazendo centenas de mortes pela Europa, antes de chegar ao Brasil. Feira de Santana foi a primeira cidade da Bahia a ter caso importado de contaminação pelo vírus. Com o decreto de fechamento das escolas, a oficina se tornou inviável. Pensei outras possibilidades, como o formato remoto, mas ao analisar as condições impostas pela realidade, não seria possível. Após tamanha frustração, continuei estudando os autores, lendo artigos e livros e à procura de saída para os obstáculos. Foi então que participei de um evento do TRACE, grupo de estudos em que faço parte, ministrando uma atividade coletiva, onde fabriquei um fanzine e essa experiência acabou me afetando. Surgiu então a ideia de ser

¹⁵ Versos da canção de Humberto Gessinger, O Papa é Pop, lançada em 1990 no álbum Engenheiros do Hawaii, O papa é Pop.

o oficinairo de mim mesmo, provocado pela minha própria pergunta de pesquisa e experimentando minhas próprias premissas. Desde então, comecei a trabalhar a empiria da pesquisa nesses artefatos.

Diante do potencial epistêmico que pode atravessar os quadrinhos, mobilizando questões filosóficas na experiência com a educação, sintetizei esse interesse em uma pergunta de pesquisa que se desdobra em objetivos. Ao propor caminhos experimentais para pensar educações e filosofias, questiono: quais relações imprevisíveis entre pensamentos, imagens, imaginações são provocadas na criação, experimentação e entendimento do fanzine enquanto espaço/tempo educativo (des)enquadrado?

A partir deste cenário, propomos os seguintes objetivos específicos:

Figura 5 - Objetivos



Fonte: Produção autoral

Com tamanhas possibilidades a serem exploradas nas expressões e linguagens dos quadrinhos, suas possíveis repercussões na educação filosófica, valorizando o cotidiano, espaço/território que abre caminhos para o pensamento e(m) experimentação, apresento a (Polis)feria a ser abordada nessa pesquisa como território epistêmico que foi invadindo os movimentos espaço/temporais dos fanzines produzidos por mim. Assim, também território estético, possibilitando emergir, das experimentações (des)enquadradas, possibilidades em educações e filosofias.

Se a Polis é o ambiente de convivência de cidadãos-amigos, espaço originário da Filosofia, o que define a (Polis)feria? Os contornos teóricos construídos a partir do olhar culturalista podem nos auxiliar em sua compreensão? As reflexões de Silvia Duschatzky e Carlos Skliar (2003) apontam alguns sinais desses contornos quando discutem sobre a diversidade e como tal análise pode auxiliar no entendimento da (Polis)feria como um território de aprendizagem das diferenças. Quando os autores abordam as sutilezas da diversidade para além do discurso pseudo multiculturalista da modernidade, podem nos convidar a enxergar a (Polis)feria como um espaço de educações. “Uma educação que aposte transitar por um itinerário plural e criativo, sem regras rígidas que definam os horizontes de possibilidades” (DUSCHATZKY; SKLIAR 2003, p.137). Vera Maria Candau aborda a difusão institucional de uma “[...] cultura comum de base eurocêntrica, silenciando ou invisibilizando vozes, saberes, cores, crenças e sensibilidades” (CANDAU, 2011, p. 242). Ao mesmo tempo, aponta caminhos que se aproximam do nosso exercício de pensar a (Polis)feria, “ter presente a dimensão cultural, é imprescindível para potencializar processos de aprendizagem mais significativos e produtivos para todos” (CANDAU, 2011, p. 242).

Essa relevância da dimensão cultural abre caminhos para pensar experiências de educações que valorizam aquilo que os (não)cidadãos da (Polis)feria já possuem, levando em consideração suas particularidades, expressividades, interesses, poderes, conhecimentos. Nesse sentido a (Polis)feria seria uma contra polis, ao localizar-se fora de qualquer marcação de homogeneização ou uniformização? Queimadinha, onde moro, acolhe imigrantes, refugiados, desempregados, remanescentes de quilombos... na periferia, lugar onde reflito sobre essas questões, é o território das multiplicidades.

Na contemporaneidade presenciamos a continuação, embora sem a unanimidade de antes, do discurso da primazia grega sobre a Filosofia e sua origem. A exclusividade do homem europeu sobre a reflexão filosófica tem sofrido questionamentos de todas as

áreas que abrangem o pensamento, principalmente nas ciências humanas. Hoje fala-se em Filosofia africana, brasileira, jamaicana, etc. Penso que com a crise da centralidade europeia, transbordamentos vêm acontecendo em direção à criação de novas epistemologias: feminista, racial, etc.

A (Polis)feria é um território epistêmico que tem provocado rachaduras. Sua ascensão provoca relativismos, questionando as hierarquias. Apontando conseqüentemente em direção a novas (des)centralidades. A periferia manifesta (re)criações, (re)significações, a esse território chamamos de (Polis)feria. Território atravessado por uma multiplicidade de afetos, turbilhão de acontecimentos, que misturam alegria, dor, (des)ilusão, prazer, tristeza, encontros com o outro numa mestiçagem de corpos. A (Polis)feria promove encontros imprevisíveis que enfrentam dualismos entre sujeito e objeto, certo e errado, filosofia e não filosofia.

Deleuze coloca em linha de combate o primado de uma ontologia do Ser e do dualismo que separa o Uno e o múltiplo, o sujeito e o objeto, para consagrar uma filosofia do “E” e do devir. Na arena desse confronto, ele visa suprimir as formas, essências, ou substâncias únicas que organizam o mundo em graus e hierarquias, para então conceber um único plano da natureza, um plano de univocidade da vida que é a afirmação da imanência: na univocidade o um não provém do múltiplo como uma síntese, mas também o múltiplo não está subordinado ao um como um gênero superior e comum capaz de englobá-lo, pois isto significa que o um não é mais que o diferenciante das diferenças (ZAMARA, 2013, p. 121).

A (Polis)feria traz marcas que em si mesma manifesta suas diferenças, emaranhados infinitos de entradas e saídas. O território polisférico é rizomático, entrecorta e desorganiza um mundo pretensamente ordenador. A periferia (re)inventa, criando a si mesma e suas próprias narrativas. As experiências de grafiteagem, rodas de samba, cantigas de candomblé, cantos da capoeira, são expressões, narrativas de si, cosmologias de vida. Aqui a vida não é uma síntese, a vida é insubordinação criadora, a vida é movimento, um microcosmo povoado por insurgentes. “Umberto Eco defende que a construção de um romance é um fato cosmológico. Quem escreve um livro cria um universo.” (FRANCO, 2013, p. 14). Tecer reflexões existenciais, produzir movimentos polisféricos entre o centro e as bordas, entre o filosófico e não filosófico, criar territórios de sensibilidade. Explorar o potencial criativo recorrendo à arte é um estratagema político, quase que guerrilheiro... Quando penso na produção de fanzines,

me conecto com a ideia desse universo, um quadrinho polisférico, um romance cosmológico de imagens caóticas, o romance da periferia.

O texto dissertativo conta com 5 capítulos distribuídos em subseções de acordo com a necessidade da abordagem. No primeiro capítulo *HQs, Fanzines, Expressões*, apresento os quadrinhos como um fenômeno visual que manifesta grandes potencialidades, um território de disputa narrativa. Atravessado por movimentos de rupturas e cerceamentos, o percurso dos quadrinhos é marcado por transbordamentos e entrelaçamento com diversas linguagens, entre elas, o fanzine, no qual nutre grandes laços de parentesco. Os fanzines são abordados aqui como espaço de experimentação. Quadrinhos e fanzines são validados como artefatos de resistência e insistência criativa.

No capítulo 2, *Filosofias e Educações*, procurei traçar um panorama das minhas experiências com imagens em movimentos de educação. As contribuições de Sílvio Gallo e Friedrich Nietzsche no aporte teórico do capítulo são fundamentais para pensar questões que envolvem o ensino de filosofia. O terceiro capítulo, *(Des)enquadrando o pensamento do cativo das formas*, começa apresentando ao leitor alguns questionamentos acerca da filosofia. Nesse capítulo tento apresentar os fanzines como exercício na busca de articulações entre pensamento e imagem, catalisando os movimentos da cotidianidade da (Polis)feria. Essa estratégia surgiu a partir das provocações do meu território de pesquisador, a periferia.

O quarto capítulo apresenta uma escrita fanzínica em que me arrisco experimentar. O capítulo *Artefatos polisféricos* arrasta para a superfície visual os pensamentos e afetações que me atravessam. O último capítulo, *As aventuras das filosofias e(m) educações na (Polis)feria* não caminha para uma conclusão, mas acrescenta elementos às reflexões que foram amadurecendo ao longo do processo de pesquisa. Aceitar o convite de Sílvio Gallo na busca de uma educação do múltiplo tornou-se mais legível e consistente após a oficina de fanzines. Nesse capítulo as questões insistem em serem pensadas, não seria essa a marca dos filósofos?

Nas considerações finais são apresentados os movimentos de criação de espaços autônomos de educação. Uma educação (des)pedagogizada, despertada por fazeres artísticos e (não)filosóficos em um território rizomático de entradas e saídas, por onde emanam pensamentos em todas as direções, o território da periferia. A periferia tomou proporções epistemológicas, tornando-se a (Polis)feria, que é apresentada nesse capítulo de conclusão como um resultado de pesquisa, fruto do estudo e investigação que

qualifica esse território como movimento de saberes pulsantes que manifesta na superfície dos fanzines, seus próprios significados. Foi na atmosfera da (Polis)feira que colhi os elementos que forjaram novas subjetivações, desenquadrando os quadrinhos, a filosofia e a educação.

CAPITULO 1

HQs, FANZINES, EXPRESSÕES

Os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso da história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisão direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista pelos quadrinhos.

A terra já era azul nos capítulos domingueiros, em cores, de Buck Rogers, Brick Bradford e Flash Gordon.

(MOYA, 1977, p.23).

Will Eisner rompeu com alguns moldes de fazer quadrinhos. Havia um condicionante da indústria em pré-estabelecer na prancha o número determinado de quadros. Podemos verificar nas HQs de Albert Urdezo e René Goscinny esse pré-requisito quase normativo. Will Eisner e suas *graphic novels* trazem novas experiências de visualidade em quadrinhos. Rompendo com a calha, seus quadrinhos possuem uma dinâmica quase cinematográfica.

Nos trabalhos de Will Eisner podemos encontrar uma riqueza de abordagens dos problemas humanos que atravessam as minorias e a periferia das grandes metrópoles estadunidenses: judeus, desempregados, imigrantes, mulheres e crianças adquirem o direito a narrarem a si mesmas enquanto personagens. Segundo o autor, “[...] quadrinhos são uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1985, p. 5). Essas narrativas, dramatizadas nos quadrinhos de Eisner, têm despertado e provocado reflexões sobre as dificuldades da vida no cotidiano da *pólis* contemporânea. Autor de longas histórias, suas narrativas gráficas (estilo criado por ele) romperam com padrões estabelecidos, despertando nos adultos e pesquisadores o interesse por quadrinhos. Deixando uma carreira longa de muita produção e criação, podemos citar algumas *graphic novels*: *Um contrato com Deus* (1978), *A Força da Vida* (1988),

Pessoas Invisíveis (1993), *Pequenos Milagres* (2000), *Nova York: A grande cidade* (2000), *Fagin, o Judeu* (2003), *Sundiata, o Leão de Mali* (2003).

Os quadrinhos se tornaram um fenômeno cultural muito curioso. Sua potência narrativa tem seduzido outras linguagens, provocando expansões e recriações no cinema, TV e Game. Mix cultural de ecletismo e experimentações, as Histórias em Quadrinhos manifestam intensidade, despertam sinestesia e comunicam significados diversos. Quadrinhos são experiências artísticas que manifestam um jogo de símbolos e sentidos, com vantagens em ser sutil e explícito, ao mesmo tempo, naquilo que propõe manifestar, (entre)cortar saberes, sentimentos, pensamentos. Entendo quadrinhos como um movimento da imagem que, em certo aspecto, torna-se quase um ritual imagético. Existe entre os colecionadores, uma mística em torno da revista, da capa, do pôster. Esse interesse do fã, do leitor é ação do seu interesse, sua vontade, liberação dos seus pensamentos pela infinitude da imaginação, afinal de contas, “[...] a imagem do pensamento só retém o que o pensamento pode reivindicar de direito. O que ele seleciona, é o movimento do infinito. E ele constitui a imagem do pensamento” (DELEUZE; GUATTARI, 1994, p. 53). E o que o pensamento reivindica? Vontade? Liberdade? Talvez remendar-se dos rasgos provocados pela violência da vida, como diz o poeta, cada um sabe dos remendos que precisa.

O pensamento só acontece, necessariamente, quando o pensar é violentado, diferenciando-o de um processo que se daria por boa vontade [...] o pensar só se produz quando é forçado por certa violência nos encontros; ele se dá ao gestar outra imagem do pensamento, que perfura inclusive o já pensado, enquanto re cognição, doxa. Assim, não se pensa por boa vontade, mas porque é forçado a pensar (BOMTEMPO; GUIDO, 2017, p. 1629).

Pensar, remendar, desenhar, roubar personagens, criar movimentos de uma aprendizagem através dos sentidos. Os estudos sobre a imagem, o lugar que a cultura vem ocupando na pesquisa em Educação tem apontado novos horizontes na reflexão sobre as linguagens. A linguagem é uma espécie de condomínio que abriga ideias de diferentes faixas etárias. “Habitar uma linguagem significa estar dentro dela, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas” (BARBIERI, 2017, p. 18). Os amigos dos quadrinhos já vivem essa intimidade. O leitor de quadrinhos tem familiaridade e sentimentos de pertencimento ao universo que ajuda a criar. O leitor entra no quadrinho e participa com convicção dos acontecimentos.

A valorização de movimentos culturais, bem como o estudo de novos territórios da linguagem na educação e fora dela, tem exigido uma cartografia sensível e atenta a tais fenômenos que se conecta cada vez mais àquilo que convenhamos chamar de centralidade da cultura. Aberta ao estudo desses fenômenos, as tendências culturalistas fornecem subsídio teórico para entender a pertinência desses processos e o talento autoexplicativo e valor epistêmico que possui a cultura.

As dinâmicas e transformações que vêm sofrendo os quadrinhos, por força da virada cultural, ao longo da contemporaneidade, estimulou a reflexão de autores que nos ajudam a entender por ângulos mais generosos a ascensão da cultura, sua centralidade e a importância das narrativas de quadrinhos como parte desse movimento. A ousadia de alguns quadrinistas em mexer com fórmulas tradicionais como o clichê do bem contra o mal ou mesmo a moral redentora do herói inquestionável. Esses autores¹⁶ vêm abrindo caminhos para problematização de questões que podem ser um elemento interessante para pensar a relevância das histórias em quadrinhos no interior da cultura, contribuindo para questionamentos indispensáveis. Uma revolução criativa vem acontecendo nos quadrinhos, o surgimento de heróis LGBTQIA+, heroínas pretas, personagens asiáticos vêm quebrando tabus e demonstrando a força da cultura na transformação de mentalidades.

No seu sentido epistemológico, a centralidade da cultura repousa nas mudanças de paradigma que a “virada cultural” provocou no interior das disciplinas tradicionais, no peso explicativo que o conceito de cultura carrega, e no seu papel constitutivo ao invés de dependente, na análise social (HALL, 2017, p.32).

Os quadrinhos, enquanto manifestação cultural, carregam em sua estrutura um complexo de conexões em que agrega várias linguagens ao mesmo tempo: cores, balões, onomatopeias, quadros, textos. No início do século XX, em sua fase de ouro as HQs eram um espelho fiel da modernidade. Hoje, tornou-se provocador na desconstrução desses fundamentos. Principalmente no que se refere à própria estrutura do herói, figura tradicional da narrativa ficcional. “Na modernidade, o ser/herói era o indivíduo, único solidamente construído; na pós-modernidade, esta unidade cedeu lugar a deuses desconstruídos” (RAHDE, 2004, p.10). Referências de quadrinhos pós-modernos não faltam. Entre centenas, podemos citar *A queda de Murdock*, de Frank Miller e David Mazzucchelli e *A morte do Superman* de Roger Stern e outros autores. É nessa seara da

¹⁶ Alan Moore, Grant Morrison, Dennis O’Neil, Mark Millar e outros.

pós-modernidade que os quadrinhos apresentam novas narrativas com esses deuses desconstruídos. Os super-heróis vistos por um ângulo desmistificador daquela áurea masculina e anglo-eurocêntrica. Assim, surgem heróis mais humanos e menos divinos. Personagens com deficiência visual protagonizando títulos importantes na Marvel e um Superman que morre pelas mãos de outro alienígena. O ponto alto dessas criações foi *Watchmen* e *V de Vingança*, ambos de Alan Moore.

Os estudos de Stuart Hall nos ajudam a entender melhor a linguagem dos quadrinhos no contexto da virada cultural. Os seres humanos são interpretativos e criadores de significados, a cultura dos quadrinhos com seus símbolos e influência atravessam dimensões sociais e econômicas. Os quadrinhos têm presença no cotidiano de forma cada vez mais abrangente e por vezes conflituosa. Os artifícios virtuais encurtam distâncias, crescem os serviços de streaming, as grandes corporações, como a Disney, se agigantam produzindo conteúdos com distribuição para um público global.

As produções cinematográficas que têm seus roteiros adaptados das histórias em quadrinhos se tornaram um novo nicho que desperta interesse em um público diverso e ávido pelo próximo lançamento que provavelmente estará cheio de *cliffhanger*¹⁷, sendo mais um exemplo de como os quadrinhos trilharam vários caminhos e têm ocupado espaços na disputa narrativa. Vale observar que contribuições locais, obras de artistas brasileiros, ajudam a criar diferenças e resistência criativa aos processos de uma globalização homogeneizante: Flávio Colin com suas *Estórias Gerais* (2012)¹⁸ explorando a saga do cangaço no sertão mineiro; Marcelo D'Saete, ao trazer para o conhecimento do público as lutas do povo preto e sua heroica trajetória de resistência. O quadrinho de D'Saete é um espaço de conquista narrativa, *Angola Janga* (2018) e *Cumbe* (2018) merecem destaque pelo diferencial que oferecem com novas imersões, não apenas no tempo histórico da época dos quilombos, mas de uma demarcação de novos espaços de apresentação gráfica.

Tal movimento de resistências a uma 'monocultura da expressão' vem acontecendo em muitos lugares, trazendo visibilidade às minorias e apresentando a

¹⁷ *Cliffhanger* (em português, literalmente, "à beira do precipício" ou "à beira do abismo") é um recurso de roteiro utilizado em ficção, que se caracteriza pela exposição do personagem a uma situação limite, precária, tal como um dilema ou o confronto com uma revelação surpreendente. Geralmente, o *cliffhanger* é utilizado para prender a atenção da audiência e, em casos de séries ou seriados, fazê-la retornar ao filme, na expectativa de testemunhar a conclusão dos acontecimentos que o público espera ser chocante. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cliffhanger_\(roteiro\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cliffhanger_(roteiro)).

¹⁸ Essa *graphic novel* foi amplamente distribuída nas bibliotecas da rede pública de ensino.

intensidade de suas próprias narrativas. Um exemplo que podemos lembrar aqui é *O árabe do futuro*, um trabalho de Riad Sattouf que apresenta questões que atravessam o mundo árabe contemporâneo, sem estereótipos, valorizando a história de vida de um estudante na Síria de Hafez al-Assad.

Se hoje histórias em quadrinhos gozam de notoriedade e reconhecimento, não podemos esquecer que essa mídia foi alvo de ataques reacionários de amplos setores hegemônicos.

Figura 6 - Código de autocensura criado nos anos 50



Fonte: <https://www.terrazero.com.br/2018/10/comics-code-authority/>

O caso mais lembrado foi a histeria provocada pelo livro do psiquiatra Frederic Wertham, *Seduction of the innocent*, que mobilizou o senado americano no combate aos quadrinhos, resultando no *comic code*, um regime de autocensura imposto às editoras.

Naquele final dos anos 1940, entraram no momento mais difícil de sua história, combatidos ferozmente por educadores, psicólogos, padres, alarmistas profissionais da imprensa, políticos, guardiões da alta cultura, direitistas, stalinistas e moralistas de todo tipo como causa da delinquência juvenil, armas da subversão esquerdista, instrumentos de lavagem cerebral imperialista norte-americana, inimigos da educação, “uma desgraça nacional” (segundo o crítico literário Sterling North), empecilho para a alfabetização das crianças, refugio da indústria cultural, “marijuana intelectual” (segundo Marya Mannes, editora da Vogue), porta de entrada para todos os vícios, “extremamente perigosos nas mãos de uma criança instável” (segundo J. Edgar Hoover, o diretor do FBI), “veneno em forma de imagens para crianças” (segundo Louis Pauwels, que anos depois publicou quadrinhos na sua revista Planète), sementes da perversão sexual e, como costuma acontecer nesses momentos de histeria social no Ocidente, parte da conspiração comunista-judaica (CAMPOS, 2015, p. 13).

Reações às posições descritas acima não faltaram entre fãs, autores e editores. Fãs ardorosos dos quadrinhos tentavam em esforços hercúleos provar a legitimidade do gosto por quadrinhos atestando-lhe o status de arte. Reivindicando respeitabilidade, acabaram por provocar espaços alternativos de disseminação dessa mídia.

Sem apoio governamental, sem o suporte de universidades [...] sem bibliotecas e museus onde pesquisar, tinham apenas suas próprias coleções guardadas desde a infância. Foram esses fãs que naquela época começaram a criar as convenções, montar as exposições e escrever artigos em defesa dos quadrinhos [...] Os Defensores lutavam para que os quadrinhos fossem considerados dignos de atenção, dignos de estudo, que fossem considerados arte, ainda que no final da fila: a “nona arte” (pelo menos à frente de “modelismo ferroviário”, que, em uma dessas listas de artes, fica em décimo lugar, empatado com vídeo game) (CAMPOS, 2014, p. 13).

Os Defensores venceram e os quadrinhos viraram moda, tema de exposição e obrigatórios em acervos e coleções particulares, inclusive se tornando cátedra na universidade (CAMPOS, 2014, p. 15). Já não são necessárias justificativas para legitimar o interesse por quadrinhos.

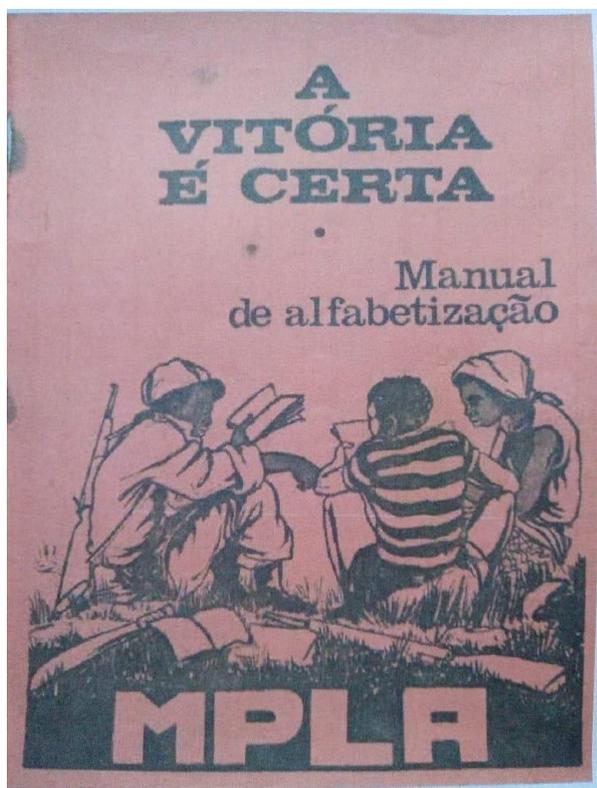
A mídia dos quadrinhos, desde o final do século XIX, vem se recriando em diversas línguas e países. A partir dos estudos de Rogério de Campos, autor de *Imageria – o nascimento das histórias em quadrinhos*, podemos perceber o quanto é remota e imprecisa a sua origem. A arte sequencial se manifesta por diversas terminologias de acordo com o país: histórias aos quadrinhos (Angola), comic book (Estados Unidos e Canadá), historietas (Argentina), bande dessinée (França), banda desenhada (Portugal), fumetti (Itália), manhwa (Coreia), mangá (Japão). Quadrinhos possuem diversos formatos: tirinha, fotonovela, novela gráfica, revista em quadrinhos, webcomics e fanzine. A relação tortuosa com o poder, demonstra o quanto a cultura dos quadrinhos é importante, influente e potente em sua capacidade narrativa. Regimes das mais diversas matrizes ideológicas já se esforçaram em enquadrá-lo em alinhamentos e controle direto, passando por manobras de censuras e sabotagem econômica.

1.1. Arte-fatos em resistência: cangaço, holocausto, Palestina, guerrilha...

Nesta sub-seção trarei alguns exemplos de publicações em quadrinhos que abordam as identidades e luta das minorias em suas periferias, intensificando a emanção do movimento epistêmico e estético de uma (Polis)feria.

Quando li a cartilha da MPLA (Movimento Popular de Libertação de Angola) fiquei profundamente afetado por um artefato tão intenso e criativo. Trata-se de um material em quadrinhos produzido pela guerrilha angolana. Expressões artísticas articuladas com uma pedagogia popular. O título, *A Vitória é Certa*¹⁹ é carregado de otimismo e entusiasmo revolucionários. Os quadrinhos aqui são incorporados em um novo território, numa trincheira de luta da periferia contra a metrópole manifestando a resistência daqueles que lutaram contra o etnocídio estruturado, promovido pelos estados da Europa. Movimento sincrético em experimentação.

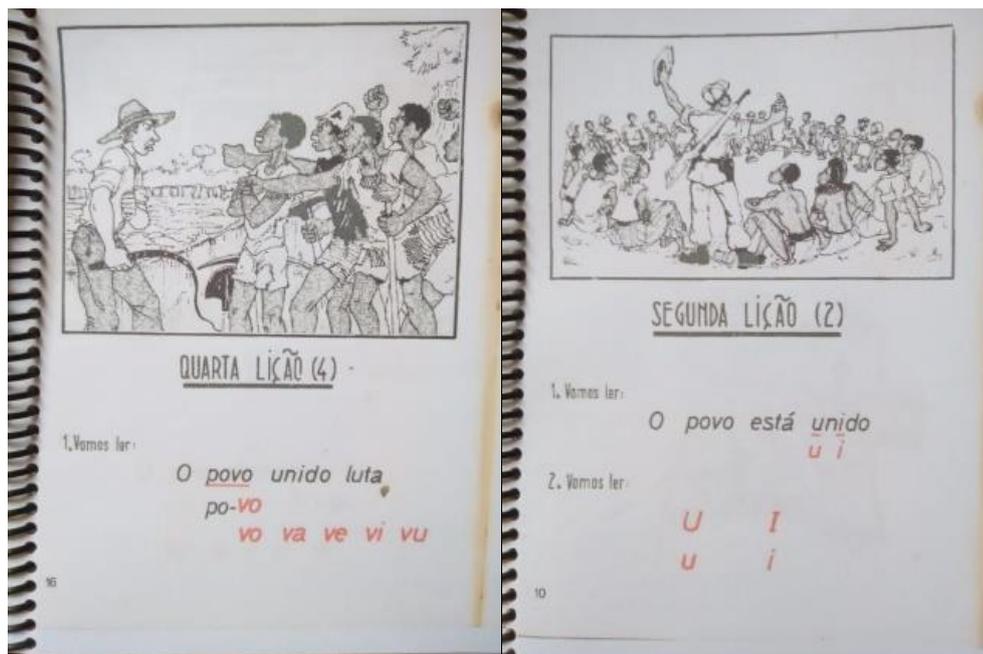
Figura 7 – Cartilha do MPLA 1



Fonte: https://issuu.com/natc/docs/nreg_8457

Figura 8 – Cartilha do MPLA 2

¹⁹ Disponível em versão digital: https://issuu.com/natc/docs/nreg_8457



Fonte: https://issuu.com/natc/docs/nreg_8457

Figura 9 – Cartilha do MPLA 3

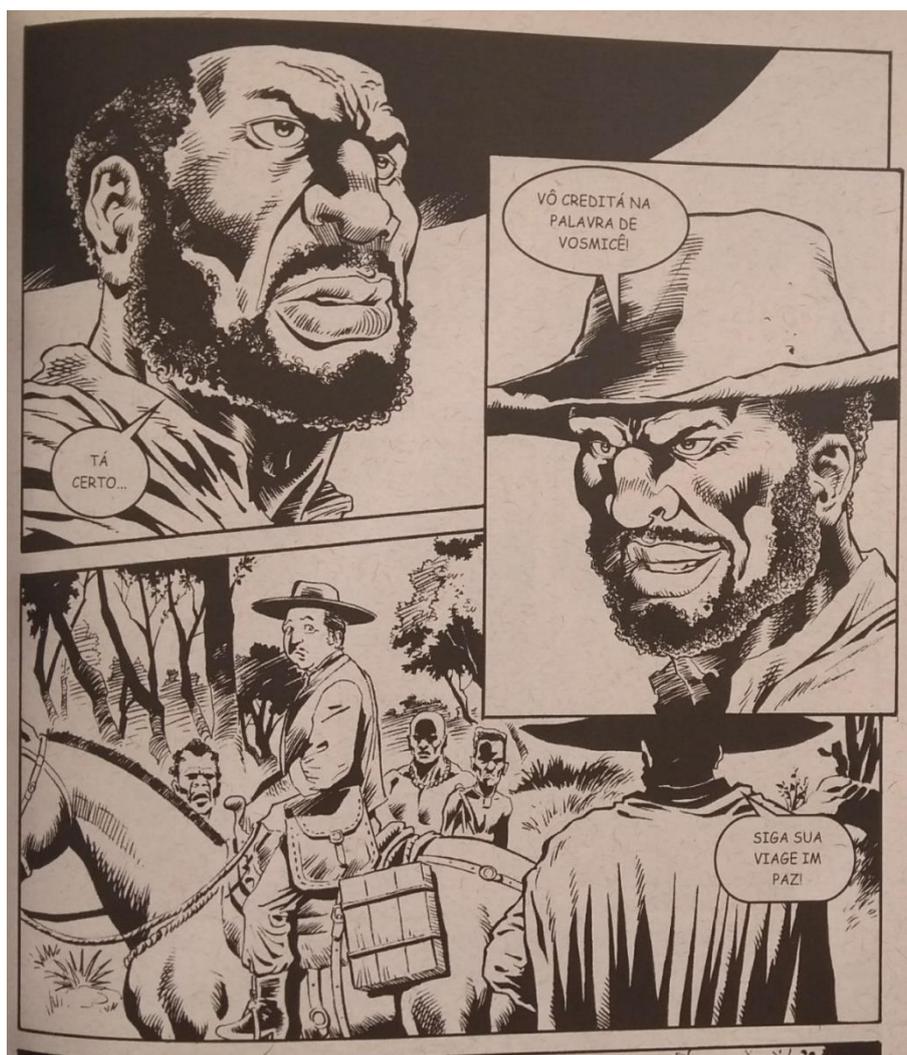


Fonte: https://issuu.com/natc/docs/nreg_8457

Outro quadrinho que trabalha dimensões das minorias é *Sant'anna da Feira terra de Lucas* (2012). Muito além de fórmulas maniqueístas da luta entre o bem contra o mal, a *graphic novel* de Marcos Franco e Hércio Rogério resgata o personagem Lucas

da Feira do silenciamento oficial. Descriminalizando o personagem popular, Lucas encarna os marginalizados da periferia de Feira de Santana, tornando-se um anti-herói, protagonista de uma micronarrativa do sertão. Costurando novos significados, a HQ provoca uma subversão na opinião hegemônica, que tende a criminalizar a rebeldia, pois, segundo Nietzsche (2004, p.37) “[...] há sempre lugar para rever as calúnias que oprimiram aqueles que por seus atos quebraram a autoridade de um costume”.

Figura 10 - Graphic Novels do anti- herói do Sertão

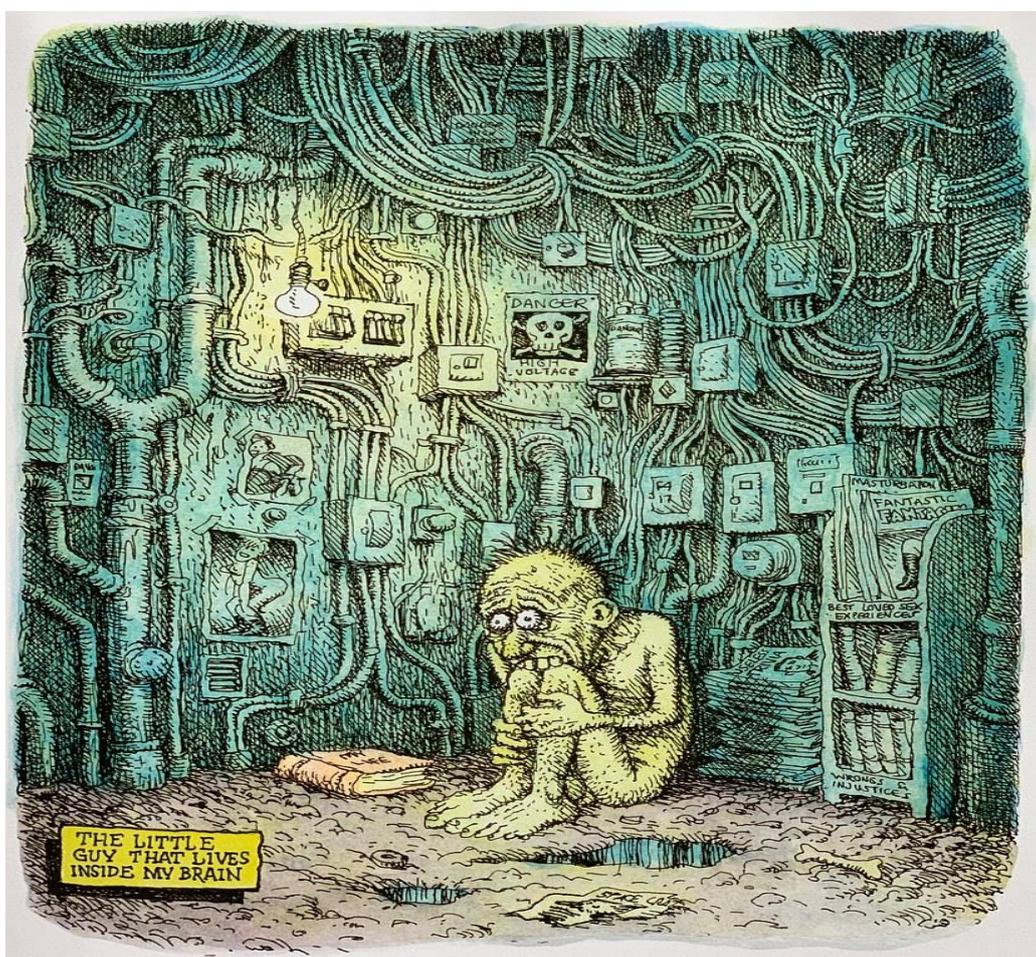


Fonte: Acervo particular, p. 55.

O alcance do drama narrativo dos quadrinhos pode criar visibilidades necessárias e urgentes. Como exemplo, o drama coletivo de um povo, retratado no jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco, intitulado, *Palestina*. Outro exemplo é *Maus*, de Art Spiegelman, que aborda com profundidade o episódio traumático do holocausto

judeu sob o ângulo da vivência do pai do próprio autor. Em ambos os casos, tanto em *Palestina* como em *Maus*, a força da arte se manifesta com provocações reflexivas acompanhada de poderosas doses de sensibilização. A arte pode provocar imersões indispensáveis para o exercício do pensar no esforço da superação das opiniões e dos clichês.

Figura 11 - “O carinha que vive dentro do meu cérebro”. Investidas visuais de Robert Crumb sobre si mesmo.



Fonte: <https://deborando.wordpress.com/tag/mr-natural/>

Figura 12- – As crianças rejeitam espontaneamente o uso do véu nas escolas do Irã em 1980.



Fonte: SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2018.

*We didn't really like to wear the veil, especially since we didn't understand why we had to*²⁰, relata Marjane Satrapi ao consultar suas memórias de infância contadas em sua *graphic novel*, *Persepolis*. Atravessamentos de uma menina de 10 anos, torna-se um manifesto feminista gráfico, uma revolução da revolução. A arte de Satrapi traz em si sua singularidade de mulher intelectual e artista, bem como seus dilemas e resistência aos ditames da sociedade patriarcal iraniana. Seus quadrinhos mobilizam reflexão e conexões diversas sem necessariamente passar pela filosofia ou qualquer tratado da ciência política, no entanto ela perfura todas essas camadas por vias artísticas.

Através desses exemplos, pretendo reforçar a potência das HQs onde podemos encontrar múltiplas expressões. Na era do smartphone, plataformas digitais promoveram uma revolução na difusão e fomento dos gibis. Sites e blogs²¹ especializados em quadrinhos, produzem conteúdos constantemente. Fãs de outrora se tornaram youtubers²². Editoras tradicionais criaram selos²³ de quadrinhos. Com a globalização

²⁰ A gente não gostava muito de usar o véu, principalmente porque não entendia o motivo

²¹ Centenas de sites especializados em quadrinhos são encontrados na Internet, desenvolvendo conteúdos e serviços diversificados. Destacamos aqui alguns: O vício (ovicio.com.br); oferece guias de leituras, checklist, reviews e notícias de projetos das editoras. Texbr (texbr.com/tex/); focado no universo bonelli, com ênfase nos títulos do personagem Tex. Guia dos Quadrinhos (guiadosquadrinhos.com); fundado em 2007, desenvolvido por Edson Diogo, esse site é um verdadeiro banco de dados, que resgata a memória das HQ sem ignorar as novidades da indústria. Planeta Gibi (planetagibi.com.br); criado por Edenilson Rodrigues, está disponível para o público desde 2009.

²² A plataforma do Youtube tem sido um espaço de compartilhamento de conteúdo, onde canais de quadrinhos promovem de forma dinâmica, as opiniões e críticas dos leitores e colecionadores. Produções

aumentou o fluxo das produções orientais. O Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) fundado em 1997 destina às bibliotecas escolares, *graphic novels* de diversos autores, garantindo o acesso gratuito.

Narrativas gráficas em seus vários níveis de interação, os quadrinhos não necessariamente teriam o papel de significar, representar ou ilustrar uma realidade, mas, enquanto expressão artística, podem ser entendidos como existência e resistência. Em seus variados formatos, as HQs têm se apresentado território de sensibilização das vivências humanas, como por exemplo, as experimentadas por mim, durante o percurso dessa pesquisa.

1.2. Arte-fatos em re-existência: fanzines, (Polis)feria.

Criar zines em um movimento de re(des)territorialização constante. Experiência de criação. Expressões visuais em (de)composição pelas sensações. Sem linearidade ou enquadramento, o processo de concepção desses quadrinhos resulta de uma grande manifestação da arte sobre os discursos hegemônicos que tentam desencorajar a liberdade criativa e o direito das pessoas em narrarem a si mesmas.

A opção de fazer a montagem artesanal remete à técnica literária de William Burroughs, *o cut-up*, que produziu um pensamento através da imagem, por meio de recortes e colagens de forma analógica. Aliás, Burroughs é considerado o pai dos zines, por ter influenciado através de sua técnica a estética apresentada pelas publicações (HAUCH, 2015, p. 30).

artesanais de audiovisual, esses canais possuem público e expressam a democratização do acesso e produção de mídia. Entre dezenas desses canais, que se localizam majoritariamente no sul do país, podemos citar: Pipoca & Nanquim, com 199 mil inscritos e 869 vídeos postados, apresentado por Bruno Zago, Alexandre Callari e Daniel Lopes. Nerd All Stars, possui 386 mil inscritos e 569 vídeos postados. 2 Quadrinhos tem 85,9 mil inscritos. Cuzcuz literário com 47,1 mil inscritos, apresentado pela Barbara.

²³ A editora Boitempo lançou em 2014 o selo Barricada, publicando desde então, quadrinhos autorais de cunho político de luta e resistência. A Editora L & PM também possui uma série de quadrinhos em seu catálogo, incluindo recentemente, adaptações de Dostoevsky, Nietzsche, Shakespeare e Marx em mangá. A Cia das Letras, em 2009, lançou o selo Quadrinhos na Cia e a Ediouro focando no segmento dos clássicos com o selo Pixel Media.

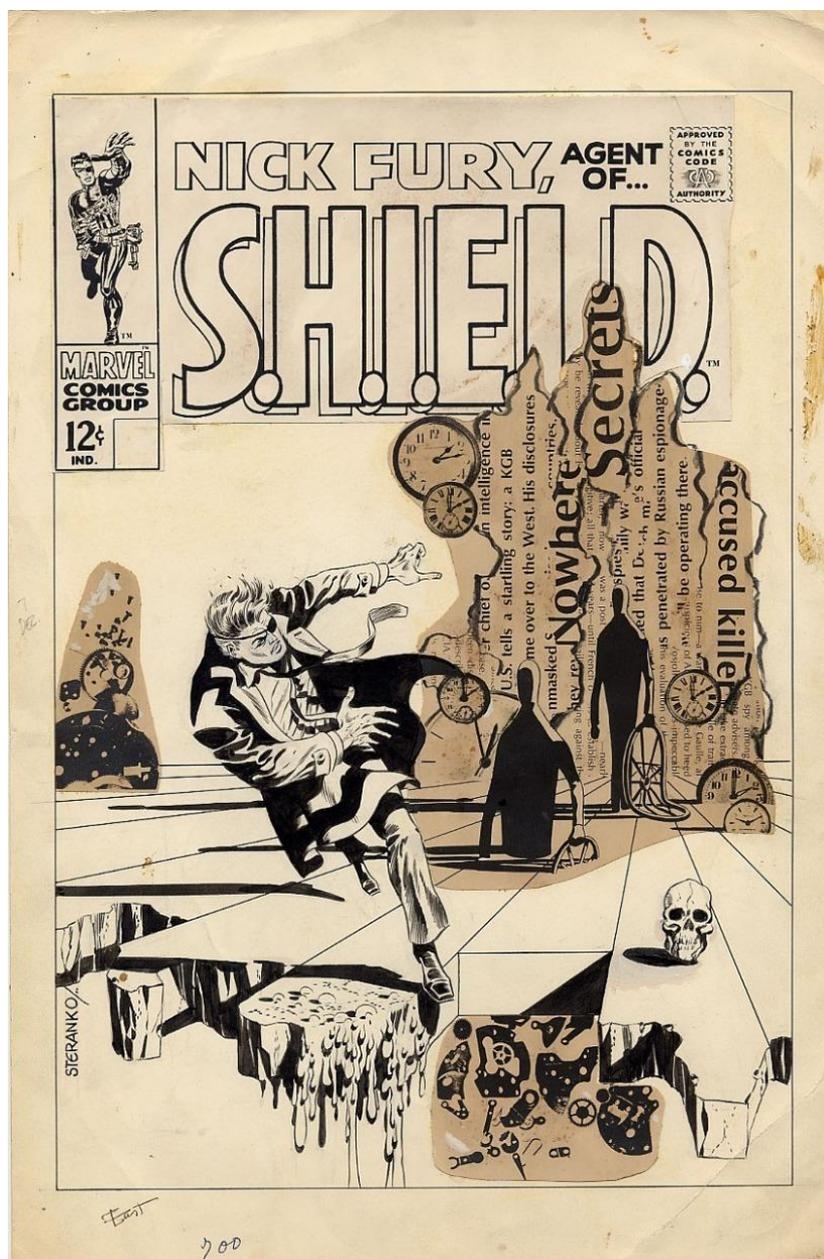
Assim, consideramos o fanzine como um arte-fato, o papel, um plano de imanência²⁴, espaço de acontecimentos, onde mobilizamos imagens operando conexões possíveis e irreverentes.

Deleuze propõe-nos considerar a criação e o pensamento vinculados a experimentação [...] a abertura de novos possíveis no visual, o impensado no pensamento, o invisível do dizível; essas mudanças substanciais, Deleuze denomina devires; e, em última análise, criação. (BOMTEMPO; GUIDO, p.1626 – 1627)

Fanzine como arte performática de uma mídia de quadrinhos desenquadrados, como por exemplo o desenhista da *Marvel* Jim Steranko, que inovou a arte sequencial com elementos de designer gráfico, op art e pop-art. Usava colagens de fotografia de jornais e revistas conjugadas com desenhos em suas HQs do personagem Nick Fury. Alex Ross criou uma performance de quadrinhos de heróis usando fotografia de pessoas com pinturas sobrepostas. Steranko e Ross, cada um à sua maneira, arriscam na invenção de um esquema de montagem e construção arte-manufaturada.

²⁴ O plano de imanência não é um conceito pensado nem pensável, mas a imagem do pensamento, a imagem que ele se dá do que significa pensar, fazer uso do pensamento, se orientar no pensamento (DELEUZE; GUATTARI, 1991, p. 53).

Figura 13 – Arte de Jim Steranko. Edição: Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. #7, publicada em 1968.



Fonte: <https://themarvelageofcomics.tumblr.com/image/19771310710>

Oriunda da contração de *fanatic* + *magazine*, fanzines frequentemente são associados a movimentos de contracultura. O zine, outra forma de denominação da forma de publicação, funciona como um dínamo, catalizador visual dos mais variados interesses, tais como música, sexualidade, receitas culinárias, moda, questões étnicas,

etc. Rompendo amarras editoriais, sua produção não segue padrões ou modelos prévios. Lugar de experimentações.

Alterar os signos pré-fabricados (customizar, adaptar, ressignificar, recombinar, realocar tudo aquilo que é produzido por grandes instituições, como revistas, cinema, livros, roupas, entre tantos outros exemplos) [...] Essa prática de ressignificação é bastante presente nos fanzines, visto que os mesmos, para existirem, são construídos a partir de recortes, peças supostamente soltas as quais se transformam, pelas mãos do sujeito-editor, em uma narrativa carregada de significados e possibilidades (ARAÚJO 2017, p. 16).

Nos movimentos da (Polis)feria, os fanzines podem imprimir suas cicatrizes, seus remendos, manifestar suas diferenças. “A criação artística encontra uma expressão que restitui ao pensar a criação de novas imagens do pensamento, isto é, a produção de diferenças” (BOITEMPO; GUIDO, 2017, p.1632). A experiência fanzínica pode provocar essa restituição do pensar criativo, hibridizando o filosófico com o artístico. O espaço da sarjeta se torna um espaço de narrativa de novas subjetividades. Fanzines e quadrinhos são percursos narrativos de imagens que abrigam afetos e reflexões, não se resumindo a recursos com finalidade publicitária nem ilustrativa.

As linguagens não são apenas instrumentos por meio dos quais comunicamos o que pretendemos: são também, e acima de tudo, ambientes nos quais vivemos e que em boa parte, determinam o que queremos, além do que podemos comunicar [...] o que pretendemos quando dizemos que as linguagens são ambientes, mais que instrumentos de comunicação? A diferença entre um ambiente e um instrumento é que se habita o primeiro enquanto se utiliza o segundo. Certamente, o ambiente pode ser utilizado, além de habitado e isso é importante para nossa discussão enquanto um instrumento só pode ser utilizado, seguramente não pode ser habitado (BARBIERE, 2017, p.17).

Bifurcando arte e filosofia, entendo o fanzine como um artefato rizomático que dispensa arboricidade. Fugindo da geopolítica do pensamento único, proponho caminhos cruzados entre o artístico e o filosófico na provocação de caminhos para um exercício de criação. Aberta ao novo, desconfiada das respostas prontas e sistemas fechados, filosofar é apostar no risco de sentir e viver os problemas. A Filosofia produz conceitos e a arte provoca sensibilização. “O atravessamento mútuo entre elas, de suas peculiaridades que se interpenetram, se misturam, se mestiçam, sem, no entanto, perder

sua característica própria, que só se amplia em meio a essa multiplicidade” (GALLO, 2006, p. 30). Talvez essa relação imprevisível entre o filosófico e não filosófico que exploro para pensar caminhos de uma educação menor, articulando imagem e pensamento em um movimento rizomático fanzínico.

Reivindicando espaços alternativos de expressão, fãs de ficção científica e leitores de HQs se engajam na criação de um novo canal de mediação de conteúdos em uma espécie de meta-mídia. O universo *fandom*²⁵ se expandiu muito rápido, movimentando interesses por música, política e quadrinhos. Dilatado por vários terrenos, os subgêneros de fanzines possibilitou ao fã anônimo se tornar artista e editor de si mesmo, produtor do seu próprio material. O encorajamento político promovido pela prática fanzineira flexionou fronteiras e demarcou novos espaços/tempos de criação. O rico universo discursivo dos fanzines conquistou territórios de liberdades expressivas em contraste com os grandes impérios editoriais.

Para Zavam (2004, p.23) o fanzine é um artefato cultural paratópico, pois traz consigo ‘um ethos de um enunciador revolucionário, contestador, inovador’, sendo, portanto, outro caminho, marginal, diferente daqueles comumente aceitos pela ideologia dominante na sociedade (NETO; SILVA, 2013, p. 96).

Um exemplo de fluidez foi o *Polítiqua*, cruzando arte e política. Esse fanzine trabalhava conteúdos e referências de HQs de países socialistas trazendo ao público *fandom* produções desconhecidas e ocultadas pelos canais hegemônicos de comunicação do Ocidente.

Os múltiplos interesses do universo *fandom* começa na ficção científica, passando por visualidades da música, poesia, literatura de terror e cinema, alcançando os quadrinhos e seus maneirismos. Os fanzines de quadrinhos abriram novas possibilidades, tornando-se um quadrinho artesanal. Um artefato popular, por vezes clandestino, sem finalidades mercadológicas e, em muitas situações, mobilizando enfrentamentos em várias frentes: militarismo, machismo, censura, corrupção, democracia, capitalismo. Traçando e escavando singularidades e diferenças. Narrativas gráficas de ficção e não ficção podem perfurar questões de valor individual e coletivo.

Nesse movimento criativo, o pesquisador Elydio dos Santos Neto forja o Biografazine, um zine autobiográfico interessado em intersecções do eu. Criar novas subjetividades, produzir artefatos visuais remonta à experiência de pensar a si mesmo e

²⁵ Universo que abrange a linguagem dos fanzines.

os seus problemas. O potencial autoral pode mobilizar criações em todos os níveis de interesse e dimensões.

Veículo ideológico, jornalístico e estético, a produção de artefatos fanzínicos perfura dimensões culturais e nacionais. No Japão, o fanzine, correspondente ao termo *Dōjinshi*²⁶ possui eventos próprios e movimenta o interesse de milhares de japoneses nos encontros anuais. Em diversos idiomas fanzines se proliferaram como experiência de criação artística, experiências de pensamento. O autor de fanzine recorta da macrolinguagem, uma linguagem sua, própria, singular, podendo ser entendido como um artefato da micropolítica.

²⁶ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/D%C5%8Djinshi>

CAPÍTULO 2

FILOSOFIA E EDUCAÇÃO

Senhor Cidadão

Tom Zé

*Atrocaducapacaustiduplielastifeliferofugahistoriloqualubri
mendimultipliorganiperiodiplastipubliraparecipro
Rustisagasimplitenaveloveravivaunivora
Cidade*

Senhor cidadão

Senhor cidadão

Me diga, por quê

Me diga por quê

Você anda tão triste?

Tão triste

Não pode ter nenhum amigo

Senhor cidadão

Na briga eterna do teu mundo

Senhor cidadão

Tem que ferir ou ser ferido

Senhor cidadão

O cidadão, que vida amarga

Que vida amarga.

Oh senhor cidadão,

Eu quero saber, eu quero saber

Com quantos quilos de medo,

Com quantos quilos de medo

Se faz uma tradição?

Oh senhor cidadão,

Eu quero saber, eu quero saber

Com quantas mortes no peito,

Com quantas mortes no peito

Se faz a seriedade?

Senhor cidadão

Senhor cidadão

Eu e você

Eu e você

Temos coisas até parecidas

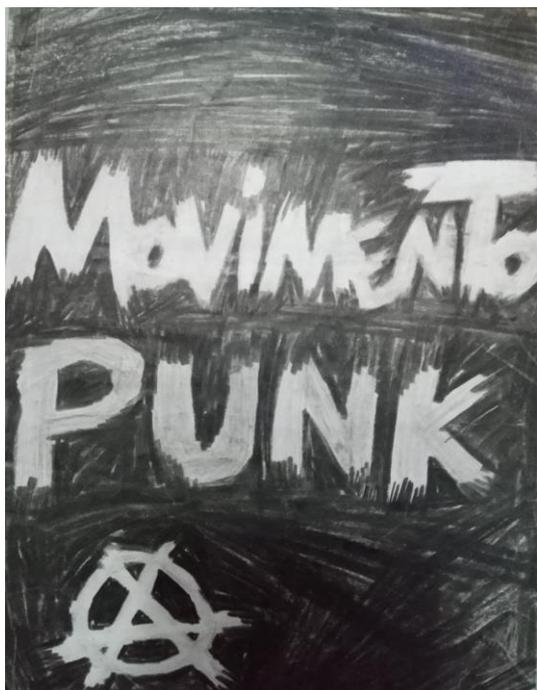
Por exemplo, nossos dentes...²⁷

O percurso de 20 anos de vivência profissional no ensino de Filosofia me provocou vários atravessamentos. Trabalhava a filosofia dentro de um plano demarcado, um esquematismo padronizado, deixando de lado a vida e o cotidiano.

²⁷ Tom Zé, Senhor Cidadão. Álbum Tom Zé, 1972.

Consultando minhas memórias e revirando arquivos das produções dos estudantes que trabalharam comigo, me deparei com o fanzine feito por Emilly Barbosa, uma aluna do 1º. ano do ensino médio, na disciplina de Sociologia em 2018 no Colégio Estadual Inácio Tosta Filho na Cidade de Itabuna. A atividade consistiu em dividir os estudantes da sala em grupos, escolher um tema daquela unidade e produzir um fanzine para ser distribuído entre os colegas da sala. A turma recebeu a proposta com muito entusiasmo.

Figura 14 – Fanzine: Movimento Punk



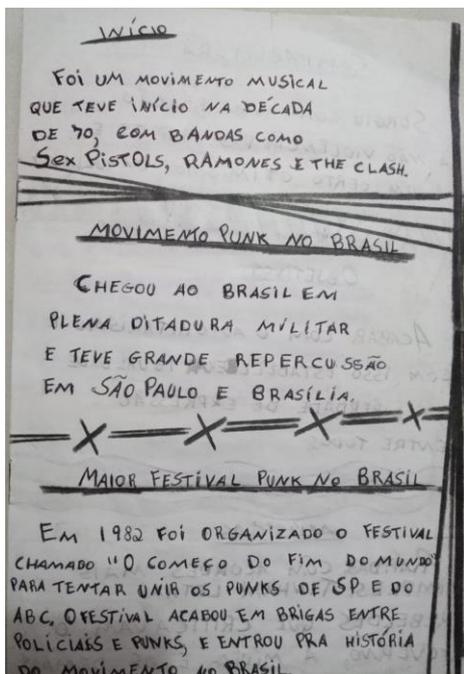
Fonte: Acervo particular

Figura 15 - Fanzine



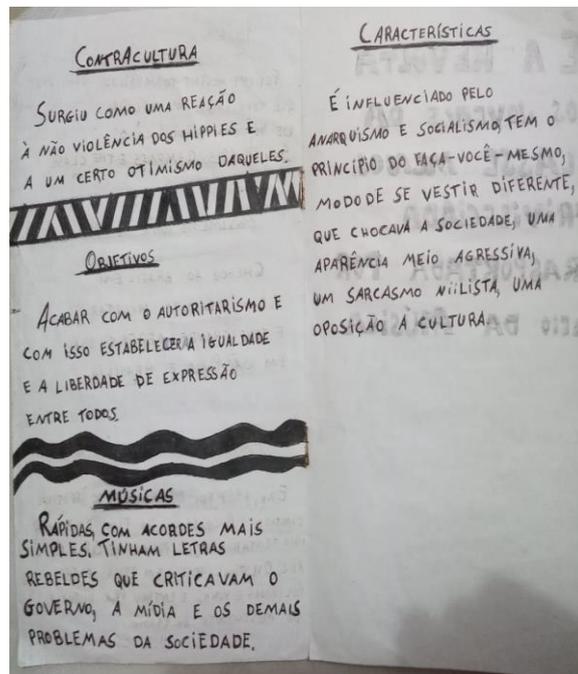
Fonte: Acervo particular

Figura 16 – Fanzine



Fonte: Acervo particular

Figura 17 - Fanzine



Fonte: Acervo particular

Como professor-filósofo, penso não haver grandes contradições a serem resolvidas na manufatura de artefatos, um passado ou origem da filosofia a ser explicado ou um futuro utópico ou distópico a ser projetado, mas um presente a ser pensado, pensando. Artefatos fanzínicos não são relíquias-respostas. São movimentos de montagem e desmontagem, exercícios de criação. Afinal de contas “[...] a linguagem nos serve apenas para expressar ou também para ‘formar’ ideias?” (BARBIERE, 2017, p. 18). O papel em branco é um cenário-convide, um nada ainda de conexões. Fanzines podem provocar arranhões, (arte)fraturas na estrutura linear do pensamento único ou pelo menos sugerem pensar novas possibilidades de filosofar. Arte-manufaturas colhem vazamentos, resíduos de pensamentos retidos. “Quadrinhos levam a gente para uma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível”. (McCLOUD, 1995, p.174). Imprimir sensações íntimas, incompreensíveis e ao mesmo tempo doar permanência ao coletivo, dando importância a experiências individuais. Conectar imagens-pensamento ao intensificar o que está dentro/fora/entre, apostar em termos *non sequitur*²⁸ de um filosofar filosofando, trazendo para a superfície fragmentos de singularidade, afetações, garimpagens.

Para pensar melhor essa questão, recorro às reflexões do professor Sílvio Gallo (2002) ao pensar caminhos e possibilidades de uma educação para além dos planos ministeriais, projetado por secretarias de governo que ele nomeia como educação maior uma imensa máquina de controle, uma máquina de subjetivação, de produção de indivíduos em série (GALLO, 2002, p.174). Foi nessa educação que fui aluno e depois me tornei professor. Consultando minhas reminiscências, lembro de castigos que sofria no período primário do antigo 1º grau em uma escola privada confessional. Gibis eram apreendidos pelas professoras, durante o recreio era proibido correr pelo pátio sob pena de copiar um jornal impresso inteirinho na sala da diretoria. Nos desfiles comemorativos de 7 de setembro, a escola era convidada a contar a história do Brasil na principal avenida da cidade, os poucos estudantes afrodescendentes encarnavam o papel de escravos do período colonial.

²⁸ São quadrinhos que não estão organizados em uma sequência. Esse tipo é raro de encontrar e aparece apenas em algumas HQs experimentais.

A educação menor é a trincheira do professor-militante. Sílvio Gallo discute duas performances diferentes de atuações professorais. O professor-profeta e o professor- militante. O profeta atua sempre com projeções para o futuro:

Como alguém que vislumbrando a possibilidade de um novo mundo fazia a crítica do presente e procurava apresentar, então, a partir da crítica do presente, a possibilidade de um mundo novo. O professor profeta é alguém que anuncia as possibilidades, alguém que mostra um mundo novo. (GALLO, 2002, p. 171).

O professor-militante atua no presente, valoriza as ações cotidianas, vivencia a miséria e a sarjeta com e entre os estudantes, cria linhas de fuga, tece saídas coletivas para superar os problemas. Podemos relacionar a educação menor como o espaço-território do professor- militante, onde é permitido correr. Correr em bandos, bandos mil, bandos de alunos, bandos de professores, bandos de indivíduos-coletivos.

Uma educação menor é um ato de revolta e de resistência [...] uma educação menor é um ato de singularização e de militância. Se a educação maior é produzida na macropolítica, nos gabinetes, expressas nos documentos, a educação menor está no âmbito da micropolítica [...] nas ações cotidianas de cada um. (GALLO, 2002, p. 173).

Seria o fanzine um experimento da educação menor? Um quadrinho menor margeando o macro-quadrinho? Espaço da diferença e singularidades, atos de (sub)versão, fenômeno da micropolítica. Fanzines podem se tornar panfletos, manifestos das minorias da (Polis)feria.

Uma cultura pedagogizante de sociedade pretende sedimentar o acesso à Filosofia através da instituição escolar, mediada pela institucionalização do filosofar que, neste caso, seria um direito conferido apenas aos filósofos canônicos. Alguns livros didáticos replicam o mito da origem grega da Filosofia. Uma narrativa do controle governamental sobre a história do pensamento. Filosofia eurogênica como a única filosofia possível. O que fazer com milênios de filosofia oriental, africana, dos povos originários das Américas, Austrália?

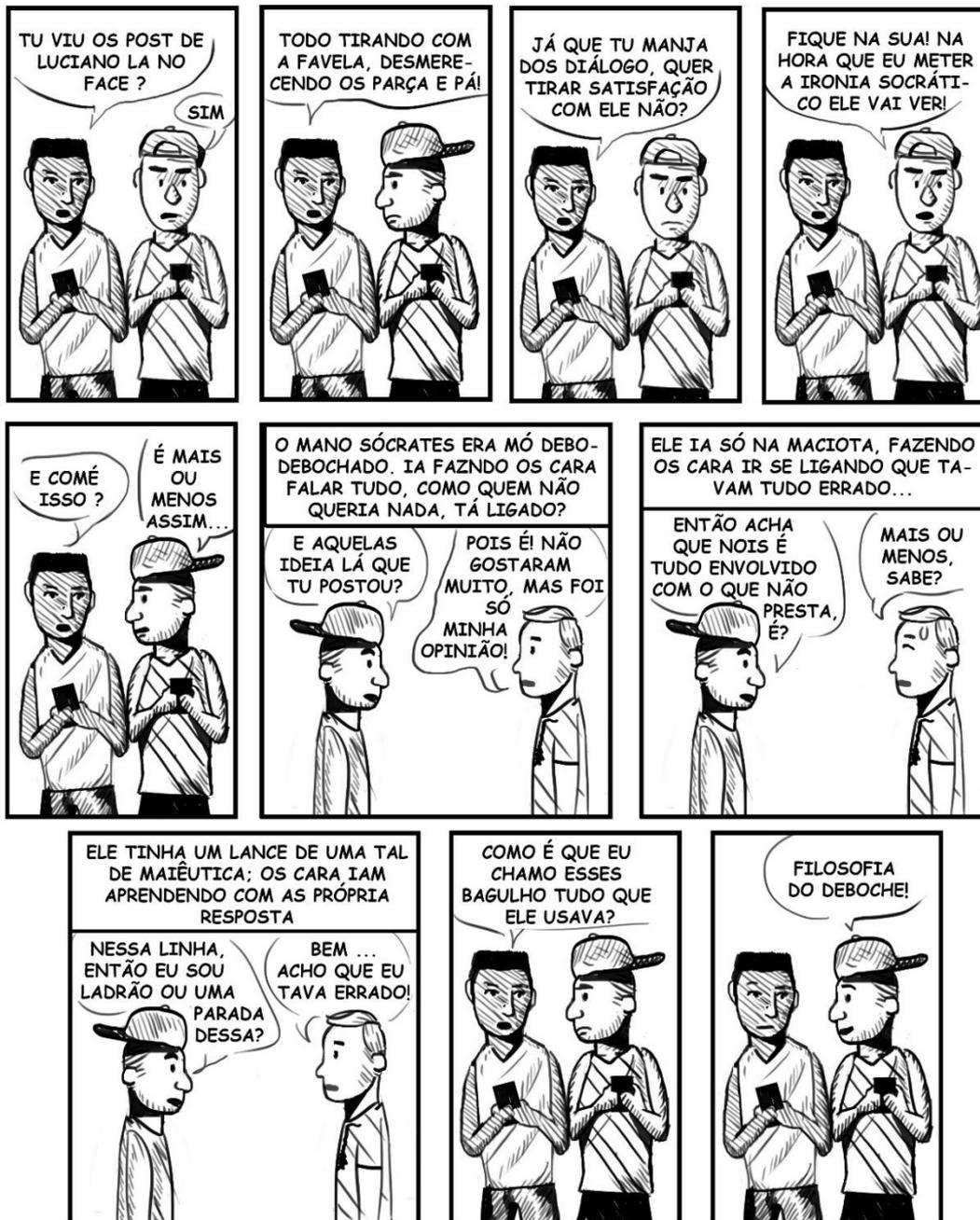
A rotina do trabalho escolar foi exaurindo minhas crenças no sucesso dos saberes transmitidos com provões, recuperações no final de tudo, um resultado expresso através de um número/conceito - a nota. Com quantos quilos de medo se faz uma rotina que busca seguir uma tradição? Pedacos das grandes civilizações (seriam civilizadas

mesmo?) eram depositados nos bancos da sala de aula. As contribuições dos estudantes pareciam só serem válidas, se correspondidas aos conteúdos em curso. As guerrilhas mentais que me afligiam eram movimentos de desconfiança dessa aprendizagem tranquila. Mesmo quando recorria às referências dos quadrinhos o interesse predominante, eram os conteúdos da filosofia. A ideia que prevaleceria entre os meus colegas e eu, era que os quadrinhos são recursos privilegiados para ‘descomplicar’ a filosofia e, de quebra, conquistar a atenção do aluno. Afinal, cabe ao professor ajudar seus alunos a migrarem do mundo das sombras para o mundo real. Qual mundo das sombras? O universo do estudante? Suas vivências, a periferia? Descomplicar é uma atitude filosófica? Educação? Filósofos debochados?

Figura 18 - Sócrates



SÓCRATES O FILOSOSO DEBOCHADO



Fonte: Arte Jean Tolstoi (acervo particular)

A contribuição de Gallo (2016) pode nos ajudar a entender a concepção dessa pesquisa naquilo que relaciona filosofia, educação e o fazer/pensar artístico. Pensar um novo espaço onde aprendemos a partilhar dos problemas que vivenciamos, promovendo a socialização dessas vivências, expressar esses atravessamentos potencializando o uso e construção de artefatos enquanto escrita visual. Caminho na busca da reflexão filosófica através de estranhamentos. Essa relação com a arte é quem me movimenta entre o centro e a margem, entre a amizade com os filósofos e a camaradagem da periferia. Tento me alimentar do caos para tentar tecer uma narrativa visual. Um quadrinho (des) enquadrado. Como diz Elenise Andrade, uma pós-HQ.

O filósofo enfrenta os mesmos dilemas que o artista: imprimir uma marca própria em seu trabalho. Na obra *O que é filosofia?* Deleuze e Guattari afirmam que “[...] o artista sempre acrescenta variedades ao mundo [...] o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos” (1992, p 227). Refletindo a respeito da singularidade da criação, podemos usar como exemplo o Batman, personagem de quadrinhos criado em 1939 por Bob Kane e Bill Finger. Taciturno, sombrio, detetivesco e metamorfoseado de morcego. “A arte começa talvez com o animal, ao menos com o animal que recorta um território e faz uma casa” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 237). É na noturna Gotham City em sua batcaverna que Batman demarca seu “território-casa” para celebrar suas qualidades de paladino da justiça. Seria Batman uma figura estética? Um ser de sensação? Com seu bloco de sensações, o personagem tornou-se autossuficiente em relação aos seus criadores, não dependendo de uma narrativa originária. A referência a seus inventores tornou-se desnecessária nesse processo de recriação e criação de sensações presentes. Atravessando várias gerações de roteiristas, desenhistas e leitores, Batman teve presença além dos quadrinhos em outras mídias como TV, cinema e games. Com mais de 80 anos, o personagem possui uma “elasticidade” que lhe permite compor qualquer história nas mais diversas circunstâncias e deslocamentos, desde o Velho Oeste²⁹ até a Inglaterra da era vitoriana³⁰. Sendo a arte a linguagem das sensações, quais afecções encontraremos no homem- morcego? Batman é uma composição estética que alcançou autonomia em relação ao seu criador. Um

²⁹ O retorno das presas assustadoras! Temporada 01, ep. 11. Batman: bravos e destemidos. Direção: Brando Vietti. Roteiro: Todd Casey. Produtora Warner Bros./ DC comics, 2009. (22 min.).

³⁰ MIGNOLA, Mike et al. Batman – Gotham 1889. São Paulo: Panini, 2018.

personagem de quadrinhos que se move numa cidade de quadrinhos e que se conserva como bloco de sensações.

Cada autor criou seu Batman; Frank Miller, Alan Moore, Neil Gaiman e outros, conseguiram flexionar o personagem, não se detiveram ao aspecto histórico, mas se preocuparam geograficamente em fazer novos deslocamentos espaciais de acordo com suas vontades e interesses. Cada aventura lançada é uma celebração de novas sensações. As re-criações de Batman são movimentos inventivos que a experiência artística propicia. Deslocamento, (re)criação que podem se manifestar no movimento fanzínico. Os zines abrem largas possibilidades, mobilizando criatividade por meios de bifurcações entre arte e filosofia. O desafio que se abre aqui é deslocar o pensamento dos espaços convencionais, criando outros espaços.

Nesta pesquisa nos referimos à filosofia enquanto experiência criativa de conceitos que se relacionam entre si através de um *devenir*. Numa perspectiva deleuziana, compreendemos o filósofo como alguém que se propõe em conceituar e não consensuar. Além disso, precisamos colocar que o plano dessa pesquisa não é apontar fissuras ou críticas nos processos de ensino/aprendizagem, mas sugerir trilhas que possam levar a possíveis caminhos para reflexões educacionais e(m) filosofias.

Paralelamente a uma aparente popularização dos conhecimentos filosóficos, nos deparamos com ataques que vêm ameaçando sua existência enquanto disciplina escolar ou pelo menos demarcando um espaço cada vez menor na educação básica. A proposta do Novo Ensino Médio com base na reforma da BNCC³¹, por exemplo, reduz sua carga horária substancialmente. Antes dessa reforma, as séries do 1º ao 3º ano contavam com duas horas-aula semanais. Hoje a obrigatoriedade é de seu ensino apenas em um dos

³¹ A reforma do ensino médio compreende uma série de alterações no escopo legal do país que ocorreu nos últimos três anos. Pode-se considerar, além da lei nº 13.415/2017, a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio (BNCC/EM), as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio e a Educação Profissional (DCNEM), a emenda constitucional nº 95 (EC/95), a nova política para a avaliação do ensino médio e a proposta de Base Nacional Comum da Formação para o Professor da Educação Básica (BNC/Professor). Todas essas mudanças têm provocado uma série de dúvidas e apreensões na comunidade filosófica brasileira. Como se vê, as competências para a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas estabelecem um paradigma diferente do atual para o ensino da Filosofia. Atualmente, o ensino é baseado na História da Filosofia e/ou em temas filosóficos (Epistemologia, Estética, Metafísica, Lógica e Ética), conteúdos distribuídos nos três anos do ensino médio. A nova configuração, além de diluir o caráter peculiar da Filosofia na área denominada Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, contempla apenas duas áreas da Filosofia: Epistemologia e Ética e Filosofia Política, e mesmo assim de forma sumária. Por: Prof. Dr. Christian Lindberg – UFS, 2019. Fonte: <https://anpof.org/portal/index.php/en/comunidade/coluna-anpof/2052-o-ensino-de-filosofia-e-a-reforma-educacional-o-que-fazer>. Visualizado em 12/08/2020

anos com a possibilidade de o professor não ter cursado graduação em Licenciatura em Filosofia para ministrar as aulas. No meu percurso como professor verifiquei essa realidade inúmeras vezes nos colégios onde trabalhei.

Em meus trajetos profissionais de convivência com a Filosofia nos diversos ambientes escolares onde trabalhei, pude sentir uma atmosfera de decadência, esgotamento desse exercício de interpretar infinitamente conceitos e sistemas filosóficos já construídos e pré-selecionados como um cânone quase sagrado. A filosofia sendo compactada por um lado, na sua carga-horária e por outro, sendo tolhida por uma abordagem historicista. Claro que esse estado de coisas tem despertado sentimentos de enfrentamento em muitos professores, simpatizantes e amigos da Filosofia. Tentativas em criar algo diferente, pensar novas experiências filosóficas.

Sílvio Gallo é um dos autores que tem apresentado contribuições para pensar uma educação filosófica. Os estudos conceituais deleuzo-guattarianos explorados por ele nos ajudam a reivindicar a filosofia como atividade de criação, contrariando a postura da mera reprodução. A criação, em todos os sentidos, exige protagonismo, nova subjetivação, arriscar novos começos, novos caminhos. Segundo Sílvio Gallo (2005), a filosofia está em ato, continua viva e ativa, pois filosofar é um processo aberto às novas gerações. Gallo (2006, p. 18) cita em seu artigo o exemplo formulado por Douaillier a respeito de Platão: “[...] só pôde surgir como filósofo [...], depois da morte de seu mestre, Sócrates [...] precisamos matar o mestre, negar a tradição, para continuarmos a aventura filosófica”.

Nietzsche determinou a tarefa da filosofia quando escreveu: "os filósofos não devem mais contentar-se em aceitar os conceitos que lhes são dados, para somente limpá-los e fazê-los reluzir, mas é necessário que eles comecem por fabricá-los, criá-los, afirmá-los, persuadindo os homens a utilizá-los [...] é necessário substituir a confiança pela desconfiança, e é dos conceitos que o filósofo deve desconfiar mais, desde que ele mesmo não os criou (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 12 – 13).

Essa desconfiança nietzscheana muito nos importa, afinal de contas o professor Nietzsche foi um crítico contumaz da educação oficial do seu tempo. Essa descrença pode abrir caminhos, novos começos, apostas em movimentos que coloquem no jogo da (não)aprendizagem, o experimento artístico, criação irregular e indisciplinada de significado estético/político. Nietzsche destaca em alguns momentos de sua obra a

importância da arte para o filósofo, no seu processo de imersão, reflexão e mesmo na descoberta de si mesmo enquanto filósofo. Em o *Caso Wagner* (2013) ele descreve a seguinte situação:

Ouvi ontem – podem acreditar? – pela vigésima vez a obra-prima de Bizet. Mais uma vez com suave recolhimento preservei até o fim, uma vez mais não empreendi a fuga. Essa vitória sobre minha impaciência me surpreende. Como semelhante obra nos torna perfeitos! Nós próprios chegamos a nos transformar numa ‘obra-prima’. – E realmente cada vez que ouvi *Carmen*, me senti mais filósofo, melhor filósofo do que habitualmente me sinto (NIETZSCHE, 2013, p. 18).

É como se a arte, a música em particular, despertasse a paixão filosófica como diria o próprio Nietzsche (2012, p.20), “[...] Alguém já reparou até que ponto a música torna o espírito livre? Dá asas ao pensamento? Até que ponto nos tornamos mais músicos, mais filósofos? – [...] Bizet me torna fecundo”. A partir dessa demarcação da arte enquanto amiga íntima do filósofo, é que sou tentado a convidar os quadrinhos para um flerte com a aprendizagem filosófica. Nesse caso, os quadrinhos fanzínicos ajudariam a fecundar uma escrita imagética. Pela força dessa referência, me apego à experiência artística em detrimento de qualquer purismo filosófico para arriscar um jogo rizomático. Trazendo elementos próprios de afetações, atravessamentos e o cotidiano, quero intensificar a inquietude, a insatisfação. É nesse sentido que “[...] uma obra de arte deveria ensinar-nos que não tínhamos visto o que estávamos a ver: a educação profunda consiste na destruição da primeira educação” (VALERY, 1979, *apud* COSTA, 2014, p. 569).

Longe em querer disputar um lugar na educação, penso de forma despretensiosa em provocar espaços fluídos de uma aprendizagem filosófica, independente de um local/lugar circunscrito. Pensar sem contemplação, mas com participação. O filosófico como um fazer criativo, considerando contudo que “[...] os conceitos podem ser tomados de empréstimo de outros filósofos, recriados e ganhar outra significação” (ECCARD; NOBREGA, 2019, p. 285). Portanto, um fazer político que é singular e plural ao mesmo tempo, pois alcança a coletividade de uma minoria.

Em sua filosofia, Deleuze se dedica não a tratar de absolutos, mas a lidar com os acontecimentos, com o concreto, com o múltiplo. Entende o mundo a partir de um movimento e de suas relações. Está longe de tecer univocidades e de estabelecer uma relação passiva diante da realidade. Percebemos um arcabouço teórico que nos propicia um ensino de filosofia fora dos moldes

fixos da tradição que possibilitam pensar a urgência da realidade. (ECCARD; NOBREGA, 2019, p. 284).

A realidade aqui não é um entardecer contemplado pelos filósofos. Uma idealização sistematizada de um esquema interpretativo. A realidade de uma (não)pólis, uma (Polis)feria que não se dobra ao Uno, que não possui essência aprisionada, é movimento, é multiplicidade, multissaídas. Por essa motivação, os pressupostos para fundamentar essa pesquisa estão amparados em olhares discursivos sobre os fenômenos da cotidianidade que estão sendo modelados pelo interesse da mutualidade entre a teoria filosófica e as afetações que mobilizam o artístico.

Esse modelo de ensino implica problemas em relação ao despertar crítico do aluno para com o mundo e para consigo mesmo, uma vez que, violentamente, lhes colocam problemáticas construídas na história da filosofia por teóricos consolidados nessa tradição de pensamento e considerados necessários ao exercício do filosofar.

Em resistência a esse modelo educativo, nossas ações concentraram-se nos espaços informais de ensino, como tentativa de romper com os imperativos de transmissão de conteúdo. Esses imperativos são amplamente encontrados na escola e poderiam ser responsáveis pelo empobrecimento do filosofar (ALELÚIA; GELAMO; ROSA, 2019, p. 799).

Não está no horizonte dessa pesquisa avaliar as condições em que se encontra o ensino de filosofia enquanto componente curricular ou propor intervenções. Refiro-me à filosofia escolar por conta da experiência que tenho enquanto professor. Nesse caso, a experiência torna-se um parâmetro inevitável. O percurso que tento fazer nessa pesquisa é sugerir caminhos, tecer provocações de uma educação filosófica por meio da sensibilização artística.

As autoras Maria Lúcia de Arruda Aranha e Maria Helena Pires Martins em seu livro *Filosofando – introdução a filosofia* (2016), discutem linhas de abordagens³² de filosofia para o ensino médio, entre elas a proposta do professor Sílvio Gallo. Na visão desse autor, pensar filosoficamente é trabalhar sobre os mais diversos problemas e situações “partindo do zero” (GALLO, 2016, p. 13). Nesse aspecto, o diálogo com a

³² As autoras apresentam focos distintos, geralmente adotados nas aulas de filosofia para o ensino médio: a) História da filosofia; b) Foco temático; c) Problemas filosóficos.

arte é extremamente interessante, pois no seu processo criativo a filosofia e a arte podem se influenciar mutuamente.

Inspirados no pensamento do alemão Friedrich Nietzsche e do contemporâneo Gilles Deleuze, existem propostas de uma didática do ensino de filosofia com base na concepção de que a filosofia é a atividade de criação de conceitos.

Essa é a proposta defendida pelo professor Sílvio Gallo [...] ele enfatiza procedimentos para valorizar a postura ativa do próprio aluno como condição para evitar o enciclopedismo do ensino tradicional. (ARANHA; MARTINS, 2016, p. 410-411).

A academia e a escola não possuem exclusividade sobre a filosofia. O ato de filosofar está desvinculado de lugares específicos ou privilegiados. Na Grécia antiga poderemos lembrar o personagem lendário: Diógenes, o cínico. Considerado como o Sócrates enlouquecido, se utilizou de um frango depenado para vencer Platão em um debate. “Iconoclasta, dessacralizador, contrário a qualquer forma de erudição e até mesmo de cultura, preferia exprimir-se por meio de ações, atitudes e escolhas concretas, em vez de textos escritos” (NICOLA, 2002, p.100). Os episódios do filósofo Diógenes me fazem pensar no poder da imagem no jogo de uma performance filosófica.

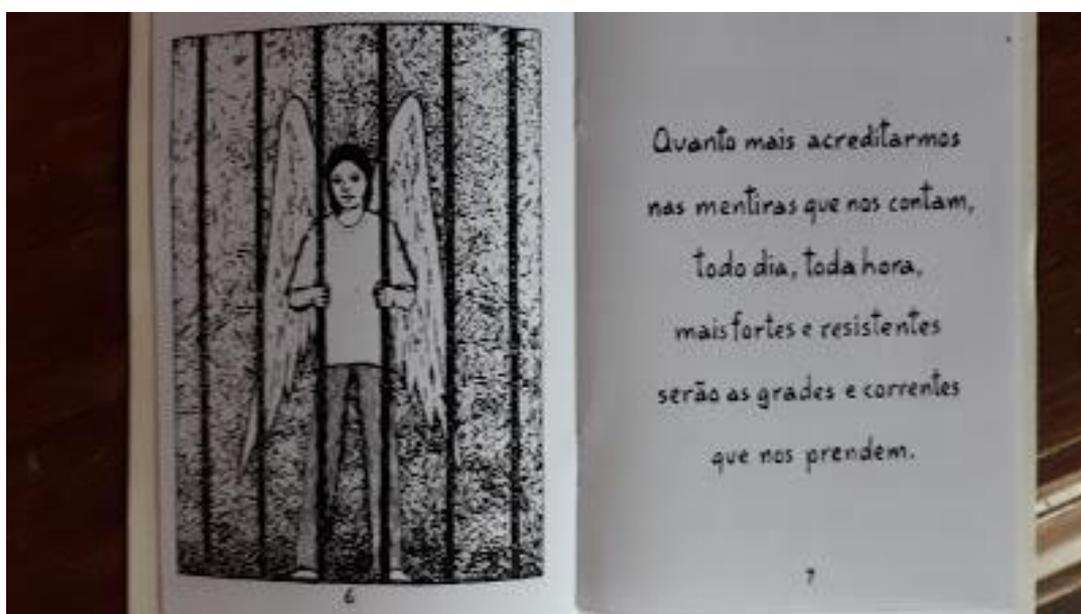
Se as praças (ágora) nos tempos helenísticos através do *coiné*³³ era o lugar de fala dos filósofos em interação com seus iguais (amigos) e curiosos, o que dizer sobre os tempos atuais, onde as “ágoras virtuais” multiplicam as possibilidades de contato com a filosofia³⁴? Nas redes sociais encontramos inúmeras conversas, diálogos com dimensões filosóficas, debatedores das questões cotidianas e experimentam espaços em seus canais no *Youtube*, *Instagram*, blogs e outras redes sociais. Podemos citar como exemplo: Mário Sergio Cortella, Luiz Felipe Pondé, Leandro Karnal, Márcia Tiburi, Rita von Hunty.

³³ **coi·né** (grego *koinê [diálektos]*, língua comum) *substantivo feminino* 1. [Linguística] Diz-se de ou língua comum empregada na Grécia helenística e Língua comum, falada e escrita pelos povos da Magna Grécia entre o século IV a.C. e o século V d.C., baseada no dialeto ático, ainda que com certos caracteres jônicos e influenciada pelo latim de Roma (ex.: *a língua coiné era a simplificação do grego clássico; a coiné deu origem ao grego moderno*). Fonte: <https://dicionario.priberam.org/coin%C3%A9>.

³⁴ Devemos considerar que apesar do atual desenvolvimento tecnológico, ainda existem grandes dificuldades no acesso à internet por uma parte significativa da população brasileira. Essa realidade é ainda mais gritante, na educação básica e pública.

Exploro, aqui, Eduardo Marinho. Sábio, cínico, livre das convenções sociais. Apesar de centenas de seguidores no Instagram³⁵ conhecido como frequentador de praças e rodovias. Depois de abandonar a carreira militar, Eduardo narra que passou por um processo de reinvenção de si mesmo. Conhecido como o “pensador das ruas”, tem participado de documentários, entrevistas por onde anda. Atualmente tem um blog³⁶ onde posta suas inquietações, uma composição de grafismos e escritas, não sabendo onde começa uma ou termina outra, tornando um bloco de sensações.

Figura 19 - Pequenos pedaços dos livrinhos feitos à mão, tamanho cordel.



Fonte: <http://observareabsorver.blogspot.com/>

³⁵A conta de Eduardo Marinho no Instagram possui 454 mil seguidores: @eduardomarinho.viacelestina. Na plataforma do Youtube, seu canal Observar e Absorver, Eduardo Marinho conta com 64,2 mil inscritos até o momento. Visto em 28/07/2021.

³⁶<http://observareabsorver.blogspot.com/>

Figura 20 - Serigrafias aquareladas



Fonte: <http://observareabsorver.blogspot.com/>

CAPÍTULO 3

(DES) ENQUADRANDO O PENSAMENTO DO CATIVEIRO DAS FORMAS

[...] o não-filosófico está talvez mais no coração da filosofia que a própria filosofia, apresentando que a filosofia não pode contentar-se em ser compreendida somente de maneira filosófica ou conceitual, mas que ela se endereça também, em sua essência, aos não-filósofos.

(DELEUZE; GUATTARI, 1992, p.57).

Se a filosofia é amor pela sabedoria, significaria que ela não é a sabedoria? Então o que é ser sábio? Podemos ter experiência filosófica através de músicas, filmes e outros artefatos? Qualquer pessoa pode filosofar? A filosofia pode acontecer na Polis(feria)?

Quadrinhos passam a conquistar espaço entre as dimensões do multiverso das mídias, onde encontramos abordagens envolvendo racismo, questões de gênero, desigualdade social, conflitos étnicos, entre tantas outras. Pensando no seu alcance, na possibilidade de criação/construção de espaço/tempo imaginativos nessa dissertação de mestrado, as HQs aparecem em expressividades que catalisam os movimentos da (Polis)feria surgida a partir do meu território de pesquisador, a periferia ampliada, em uma proporção epistêmica mais abrangente, quando penso em espaços ocupados pelas minorias na grande pólis. Uma escolha estética e política é feita quando opto pela (Polis)feria enquanto espaços-experimentos de caminhos do filosofar.

Escolhemos o manufaturar fanzines na tentativa de superação de clichês normativos das hegemonizações. Escapar pelo menos por alguns instantes do cientificismo cartesiano tão cristalizado em formas e métodos tradicionais nos espaços de ensino-aprendizagem nas escolas. Retirar da (Polis)feria saberes que transitam entre a (não)filosofia, (não)educação, (não)ficcional para criação artesanal de quadrinhos fanzínicos. Articular pensamento e imagem em movimentos de uma educação (não)filosófica poliférica.

Fanzines podem ser pensados como a arte das bordas da pólis, onde podemos encontrar os que estão silenciados, os não-cidadãos. Fanzines, a criar novos territórios de convívio. Encorajado a trilhar a experimentação, me vejo socialmente como um silenciado, professor periférico que imprime nesses artefatos minhas tonalidades, um

plano de imanência, flutuando em uma superfície (dos ou com?) os meus pensamentos. Fugindo de clichês e opiniões, tento mergulhar e conhecer as diferenças que me atravessam, sensações, aquilo que foi se tornando meu, ao longo do caminho. Será que são roubos? Aproprio-me de figuras, personagens ficcionais e não-ficcionais que não são meus. Ou seriam? Deleuze afirma que “roubar é o contrário de plagiar, de copiar, de imitar” (GALLO, 2003, p.34). Afinal de contas “o roubo é criativo, pois sempre transformamos aquilo que nos apropriamos” (GALLO, 2003, p.11). Fanzinar como um exercício de busca, confeccionar relíquias roubadas. Escrever imagetivamente em linhas tortas de um pensamento bruto. Um universo criado, recortado do caos, a golpes de tesoura, uma (Polis)feria.

Com a inviabilidade das oficinas na escola por conta do trabalho remoto provocado pela pandemia e suas implicações, me voluntariei à empiria dos meus próprios estudos experimentais. Tentando produzir “diferenças e diferenciações” (GALLO, 2003, p. 64), lancei-me às expressões fanzínicas para resgatar “o filósofo criador” (GALLO, 2003, p. 68). Travamos, aqui, uma verdadeira “batalha contra a opinião [...] pois é da opinião que vem a desgraça dos homens” (GALLO, 2003, p .61). Meu esforço não é escolar, ou reformador, mas provocar, emular novos movimentos questionadores, “[...] dando relevo para aquilo que em nosso cotidiano muitas vezes passa despercebido” (GALLO, 2003, p.62).

Assim, dos começos que falharam, resolvi mudar de estratégia e recomeçar a pensar a oficina, a partir da própria concepção do que seria uma. Segundo PREVE (2018), a “oficina é um lugar”, um território de trabalho, labor de artesanaria, o espaço de realização da oficina como algo que pode e deve ser mudado de acordo com a necessidade. Foi então que tive a ideia de convidar a mim mesmo para os encontros de fabricação e labor em um novo espaço de (inter)produção.

As cavernas do paleolítico, uma pequena cabana ou uma clareira, as oficinas artísticas no oriente antigo, o lugar dos copistas da era helenística, as oficinas de palácio, os mosteiros, as ferrarias, as carpintarias, as guildas e lojas, os ateliers, os laboratórios, as salas de aula, os escritórios, as academias, consultórios etc., são todos lugares atrelados, mas não imprescindíveis, à realização de um certo ofício. Lugares da relação, do encontro, da experimentação, mas também da perpetuação, do ensino, do desenvolvimento de certos modos de fazer. Lugar que se habita, se cria, se reivindica a existência. (PREVE; RIBEIRO, 2018, p. 37).

Quantos subterfúgios e refúgios a humanidade já criou para continuar criando? Lembro na minha infância quando via minha avó Lindaura, após um dia estafante de trabalho doméstico, sentada no seu cantinho e, ali, começava a tricotar. Lá era o seu espaço, sua oficina, criava finalmente algo da sua vontade, uma espécie de escrita própria, um fanzine têxtil, vovó com aquelas enormes agulhas, escrevia.

Diante das possibilidades de tantos espaços e ao mesmo tempo nenhum, criei meu próprio lugar de experimentação, de uma quase escrita visual de pensamentos, uma cartografia que propõe fanzinar minhas afetações no exercício de uma aprendizagem que explora o espaço/tempo entre o filosófico e o artístico. Essa movimentação do “entre” e o “onde” seria da natureza da (Polis)feria, fertilidade de um território que não se fixa, não se prende, expande e contrai como se fosse um movimento respiratório infinito, que emana significados, que acolhe e se protege ao mesmo tempo.

O fanzine não é um instrumento ou recurso de ensino ou aprendizagem, mas um caminho, uma vereda, uma re-criação, (auto) criação. Tentativa de forjar um artefato que manifesta subjetivações. Recortar, colar, remendar, escrever, desenhar, movimentar um saber clandestino, mexer com imagens conectando-as por uma espécie de magnetismo inexplicado. Formação de um rizoma³⁷, um quadrinho sem quadros, figuras desproporcionais, sem encaixe ou sequência. Um quadrinho filosófico, uma filosofia resetada³⁸, (trans) agressividade da imaginação. Educação filosófica enquanto experiência artística, movida pela vontade, ato de criação. Experimentações do pensamento. Filosofar com imagens, como proposta de liberar sensações.

A oficina de fanzines oportuniza o exercício do pensar, fazer e sentir, como um movimento espaço-temporal de (des)enquadramentos daquilo que tenta enquadrar a periferia seja através da Filosofia, Quadrinhos, Educação. Mídia rizomática, que é o zine, forjada no subterrâneo da polis, armas de resistência e insurgência de um ativismo POLISFÉRICO. Redutos de resistência política. Planos de (re)criação de si mesmo.

³⁷ O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. São os decalques que é preciso refletir aos e não o inverso (DELEUZE: GUATTARI, 2004, p. 32-34).

³⁸ Resetar entre os jogadores de vídeo game significa recomeçar o jogo. Havia uma tecla no console do Superintendo com essa finalidade.

Montagem (des)ordenada de uma ordem íntima. Recorrendo ao método regressivo³⁹, me apropriado do conceito Remendando-louco,

Ação manual-sensorial de pensamento, minuciosa, caprichada, de juntar vários pedaços de tecidos, trechos de textos- ideias acontecimentos-pensamentos-sensações-perceptos. Retalhos com formas diferentes, cores e estampas diversas, textuais distintas, numa composição descentrada, assimétrica, atemporal, aglomeradas rizomaticamente em um plano com múltiplas entradas (ASPIS, 2012, p.6).

Seduzido pelas premissas da pesquisa, tento abrir veredas, pequenos caminhos para movimentar, visualmente, meus pensamentos. Atravessado pela atmosfera amedrontadora da pandemia, os artefatos que se seguem têm funcionado como diários existenciais, onde as imagens se agrupam não em torno de uma unidade, mas por uma heterogeneidade de sentidos. Os movimentos da pesquisa em sua escrita e conceituações também se desdobraram em provocações criativas. Assim como a cientista Marie Curie⁴⁰ experimentou tragicamente em seu corpo, os efeitos de suas descobertas, também acabei por me lançar à aventura, ao tensionar as fronteiras da cidade e catalisar *devires* da (Polis)feria.

³⁹ O método regressivo parte de um determinado conceito, proposto por um filósofo e regressivamente a esse conceito e identificar o problema que fez com que esse filósofo pensasse esse conceito. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EALPNPvWTxI&t=2952s>.

⁴⁰ Após décadas de exposição à radiação em seu ambiente de trabalho, Marie Curie morreu em 4 de julho de 1934, aos 66 anos, no sanatório de Sancellemoz, na cidade de Passy, na França. Há fontes de pesquisa que atribuem a causa da morte à leucemia, enquanto outras falam de anemia aplástica. Ambas as doenças podem ser adquiridas pela exposição prolongada às substâncias químicas e elementos radioativos. Fonte: <https://mundoeducacao.uol.com.br/quimica/marie-curie.htm>.

CAPITULO 4

ARTEFATOS POLISFÉRICOS

Figura 21 - Governamentalidade



Fonte: Acervo particular

Figura 22 - (Des)governamentalidade



Fonte: Acervo particular

Figura 23 – Banalização da Filosofia: todo mundo no mesmo pacote !



Fonte: Acervo particular

Figura 24 – Aula de Filosofar



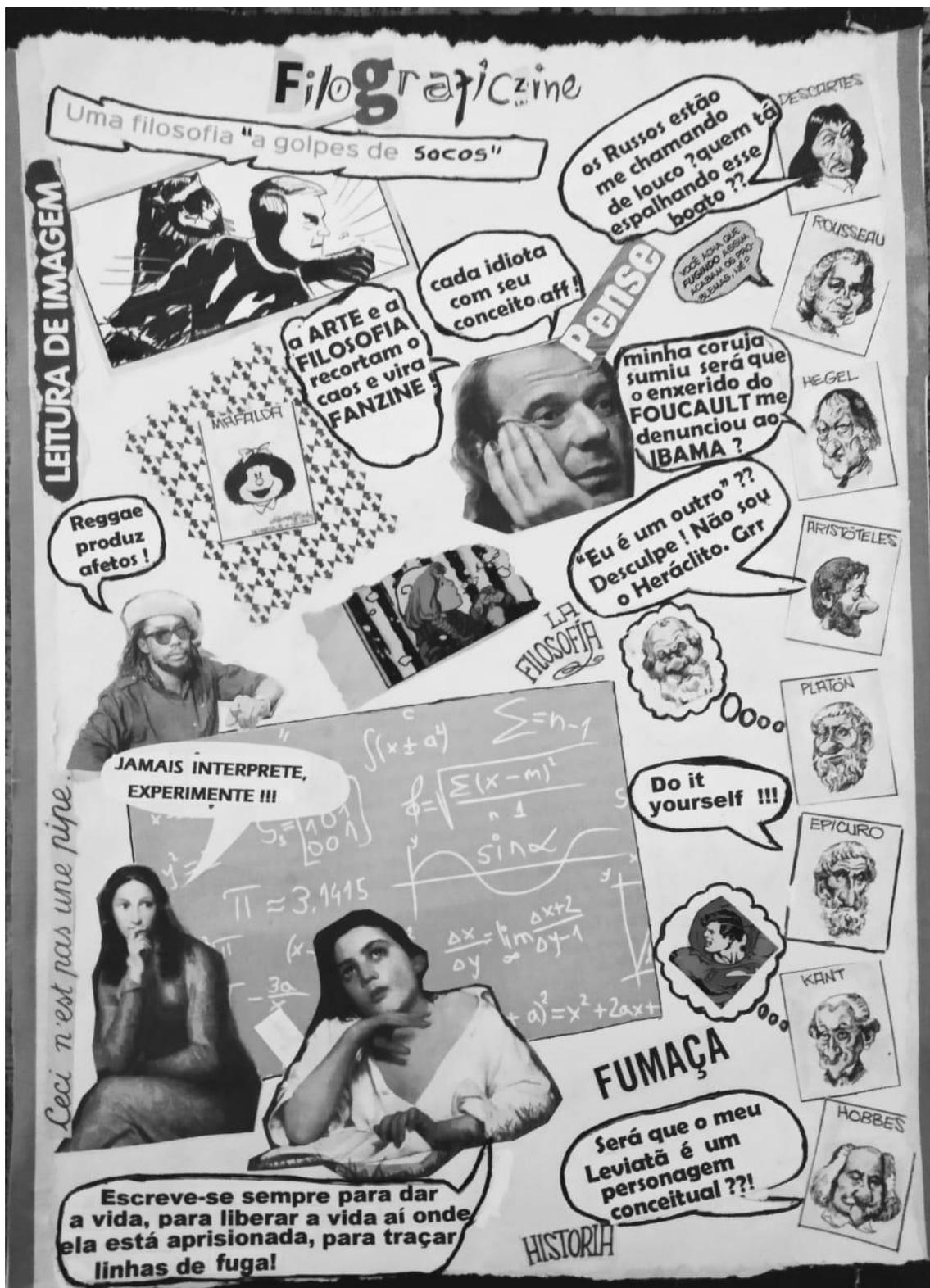
Fonte: Acervo particular

Figura 25 - A Teia do Eu



Fonte: Acervo particular

Figura 27 – Filograficizine



Fonte: Acervo particular

Figura 30 – Aforismos de Aruanda!



Fonte: Acervo particular

Figura 32 - (Arte)fatos de um Feminismo gráfico 2



Fonte: Acervo particular

Figura 33 – (Philos)feria



Fonte: Acervo particular

Figura 34 – Um país chamado Oníria



Fonte: Acervo particular

CAPITULO 5

AS AVENTURAS DAS FILOSOFIAS E(M) EDUCAÇÃO NA (POLIS)FERIA

Pensar novas conexões, novas maquinações no ensino de filosofia, propor deslocamentos, confrontar uma tradição sedimentada nos domínios de uma cultura escolar tradicionalmente configurada quase que exclusivamente na escrita, onde as experimentações são esterilizadas por um movimento unilateral, acumulativo e regulador de saberes já estabelecidos *a priori*. Em muitos momentos, enquanto professor e estudante de filosofia me via preso em uma bolha filosófica, sem saída, sem ter o que fazer a partir dali. Talvez continue sem saber, mas as ideias de Deleuze me fizeram pensar desafios em trabalhar e movimentar filosofia. “Produzir Filosofia a partir da história da filosofia, mas não ficando confinado a ela, apenas reproduzindo o pensamento, mas criando”. (GALLO, 2003, p. 29). Arriscar experimentações, explorar multiplicidade de situações e problemas que se encontram no cotidiano da vida. “Uma Filosofia do múltiplo e não do *uno*... uma Filosofia do concreto cotidiano e não do universal abstrato”. (GALLO, 2003, p. 37).

Na escola tradicional prevaleceu a tendência empirista, que privilegia a transmissão de conhecimentos acumulados. geralmente, os adeptos dessa tendência, propõem programas enciclopédicos, com amplo conteúdo. Trata-se da ênfase no produto, na transmissão da herança deixada pelos filósofos, mas o risco dessa metodologia é a passividade do aluno (ARANHA; MARTINS, p.410. 2016).

A educação para cidadania, bordão tão comum hoje em dia, também pode apresentar algum tradicionalismo no que se refere a quem ‘se dispõe’ essa cidadania. Imagino não-cidadãos invadindo a cidade, provocando devires de cidadania, não essa que já está posta. É preciso que a filosofia faça novos amigos, manos, piriguetes... É preciso haver fluxos, movimentos incessantes entre o centro e as bordas, as bordas e o centro. *Na arquibancada a qualquer momento/ ver emergir o monstro da lagoa*⁴¹. Uma cidade de movimentos, (Polis)feria.

Em minhas experiências enquanto professor, percebia que, geralmente, o ensino de filosofia na educação básica, propunha a ensinar o que já foi pensado. Trata-se do

⁴¹ Cálice, Chico Buarque

enciclopedismo que parte do conceito de um sujeito genérico. Encontrava esse raciocínio nas jornadas pedagógicas e seminários, promovidos pela secretaria de educação. Projeções generalizadas de planos de aula sem alcance nas minorias ou qualquer diversidade, em uma castração das sensibilidades e das diferenças. Se por um lado é preciso abraçar as vivências, saberes ancestrais e “macetes” de sobrevivência, também é preciso tecer uma cognição mais generosa, ancorada na vida. Na (Polis)feria, transitar por caminhos não-filosóficos. Segundo Laurence Gane, Nietzsche em “[...] seu primeiro livro, *O nascimento da tragédia* (1872), [...] subverte a divisão tradicional entre o discurso racional e filosófico e a expressão criativa e artística, tão cara à tradição intelectual ocidental” (2020, p. 12).

O filósofo alemão, conhecido como o “mestre da suspeita” rejeitava o racionalismo moderno em favor da arte e da paixão criativa. A expressão dionisíaca despertava, segundo ele, o potencial da criação estética que é a própria condição humana. Nietzsche me faz pensar, enquanto professor, o quanto a cultura formativa moderna é castradora. Minhas vivências e memórias são testemunhas. O esforço em domar, direcionar, é presente nos mínimos detalhes na prática da educação, principalmente em suas institucionalidades, das quais fiz parte.

Lembro quando eu promovia projetos culturais transdisciplinares, acontecia algo curioso: essas iniciativas eram bem aceitas pela escola, desde que não durassem mais que um dia letivo. O alvoroço dos estudantes incomodava bastante. Inventar significava flertar com o caos e é nesse sentido que vejo a (Polis)feria como território de intensidade, movimentos, uma periferia carregada de potencialidades. A luta pela vida pode fertilizar devires. O meu interesse não é tipificar, racionalizar, interpretar, mas pensar esse transbordamento indisciplinar que movimenta a (Polis)feria.

A Filosofia⁴²

O mundo me condena, e ninguém tem pena
Falando sempre mal do meu nome
Deixando de saber se eu vou morrer de sede
Ou se vou morrer de fome
Mas a filosofia hoje me auxilia
A viver indiferente assim
Nesta prontidão sem fim
Vou fingindo que sou rico
Pra ninguém zombar de mim

⁴² Disco: Sinal Fechado, 1974, Universal.

Não me incomodo que você me diga
Que a sociedade é minha inimiga
Pois cantando neste mundo
Vivo escravo do meu samba, muito embora vagabundo
Quanto a você da aristocracia
Que tem dinheiro, mas não compra alegria
Há de viver eternamente sendo escrava dessa gente
Que cultiva hipocrisia
(Noel Rosa)

Um samba da primeira metade do século passado, a despertar as possibilidades extremamente ricas em trabalhar filosofia em parceria com o artístico. Perceber com atenção os detalhes do presente, valorizando a vida que passa. Recortar da realidade aquilo que nos afeta. É nessa caverna interior que encontraremos valiosos achados. É lá que estão os sonhos, medos e desejos. Afinal de contas, não foi em uma caverna que o Dr. Don Blake encontrou o *mjöunire*⁴³, se descobriu deus?

⁴³ O pacato médico americano Don Blake, em férias na Noruega, encontra estranho cajado numa caverna local não explorada. Ao batê-lo com força numa rocha, o cajado se torna um martelo e ele automaticamente se transforma no personagem mitológico. Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com>.

Figura 36 – Nietzsche na Periferia



Fonte: Arte de Jean Tolstoi (acervo particular)

Fanzine como acontecimento, invento, um convite que fomenta no professor filósofo e estudantes o interesse pela criação, re-criação, espaço alternativo de pensamentos, resistências, sem configuração, formas ou fórmulas.

Perguntamos então, há a possibilidade da resistência ser ensinada? Como se comunica a atitude de resistência? [...] pode a educação filosófica figurar como um modo de resistência e, em caso positivo, quais seriam as estratégias filosóficas e pedagógicas para serem realizadas? (CARVALHO, 2017, p. 56)

Periferia, nem sempre relacionada apenas a território urbano, mas a planos epistêmicos de expressão e re-sistência. Considero que o processo de planejamento e (de)composição dos fanzines, seja atravessado por planos de sensações, não se reduzindo apenas a uma técnica aplicada. Segundo Deleuze e Guatarri (1997, p. 247) “[...] não podemos confundir composição técnica com composição estética”. Nesse movimento de criação e mestiçagem visual, o fanzine se apresenta como uma alternativa de escrita. “Assim, os fanzines constituem-se também em espaços para a transgressão, para a rebeldia em relação ao pensamento dominante, para a afirmação de autoridades e para o exercício do pensamento divergente.” (NETO; SILVA, 2013, p.10).

Nesse sentido, a periferia tem abrigado e desenvolvido ofensivas importantes no terreno da cultura. As práticas e consumo de fanzine na periferia, vem se desenvolvendo por meio de projetos, pesquisas e eventos, como a PerifaCon. Com a criação da *Comic Con*⁴⁴ nacional em 2014, o público brasileiro do universo *nerd* conquistou um espaço diferenciado de interação. O público das favelas, no entanto, sentiu-se excluído do evento. Segundo o Jornal Empoderado;

PerifaCon™ é uma iniciativa de amantes de quadrinhos, livros, desenhos e cultura pop no geral que cresceram nas periferias de São Paulo. O evento tem como objetivo levar para a periferia esse universo que historicamente é negligenciado nessa temática. Fomentar a cultura pop, nerd e geek nas periferias de São Paulo, contribuindo para a quebra de barreiras culturais, promovendo o acesso de marcas e produtores à periferia e vice-versa (SOARES, 2019).

⁴⁴ Comic Con é um megaevento que promove a cultura pop, abrangendo o universo de quadrinhos, cinema, séries, animes, games e afins. Essa tradição que é muito forte nos EUA, chegou ao Brasil na Cidade de São Paulo, acontecendo anualmente.

Em entrevista ao referido jornal, o fanzineiro Roger Beatsjesus, um dos artistas que contribui com seus trabalhos na PerifaCon e que movimenta os circuitos de quadrinhos alternativos, apresenta uma definição interessante de fanzine:

É bem como dizem: – Nada se cria, tudo se copia! Para nosso estilo de arte, a ideia de pegar algo já pronto e colocar em outra plataforma e assim alcançar novos públicos, é o segredo que nos trouxe aonde estamos hoje. Pode parecer bobo, esse negócio de recortar, colar e xerocar. Mas, saiba que as grandes revoluções no mundo, começaram justamente através de manifestos escritos, que nada mais são do que fanzines (SOARES, Fe. Os Nerds/Geeks da ponte pra cá. Jornal Empoderado, São Paulo. 2019).

Figura 37 - Fanzine Para Nova Geração



Fonte: <https://www.picuki.com/profile/rogerbeatjesus>

Figura 38 - CAOS SOCIAL | ESTEJA PREPARADO!



Fonte: <https://www.picuki.com/profile/rogerbeatjesus>

Figura 39 - Exposição de quadrinhos da Perifa Con



Fonte: <https://duastorres.com.br/2019/03/perifacon-a-primeira-comic-con-da-favela-foi-um-sucesso/>

A exposição *Rap em Quadrinhos* (figura 38) expressa um hibridismo criativo e interessante. As obras criadas por Load Comics e Loud, são capas distribuídas em painéis. O tema da exposição foi criar quadrinhos, inspirado em letras de RAP. A figura 37 apresenta instantes da primeira edição da Perifacon, evento ocorrido em 24 de março de 2019, na Fábrica de Cultura do Capão Redondo, na Zona Sul de São Paulo. Cerca de 4 mil pessoas compareceram ao evento, segundo estimativa divulgada pela organização.

O ambiente da periferia, com seus atravessamentos, é um lugar da mestiçagem de saberes, território fértil de criação. A favela é uma conjunção de pessoas, diversidade e conflitos tanto quanto a própria história e característica dos fanzines. Sua trajetória é marcada pela repressão e marginalização, um turbilhão de elementos que me provoca a pensar na (Polis)feria como movimento epistêmico e estético.

(Des)enquadrar educações, filosofias, quadrinhos. O ensino de filosofia não é apenas possível, mas vivo, por que incita a avançar, a lançar-se corajosamente sobre novos horizontes, a lutar por mais vida (ASPIS, 2012). Luta com (re) existência criativa ao possibilitar a recriação de subjetivações no provocar a criação de linhas de fuga da governamentalidade pedagógica. “Despedagogizar⁴⁵ os movimentos de aprendizagem”. (ASPIS, 2012, p.57). É preciso tecer linhas próprias, curvas imaginárias, narrar a si mesmo, re- existindo. Desenquadrar-se dos caminhos, trilhar pela arte, criando novas circunstâncias. “Estou sempre à altura das circunstâncias; para ser mestre de mim mesmo”. (NIETZSCHE, 2013, p.36).

⁴⁵ Despedagogizar se conecta à concepção libertária de des- institucionalização dos saberes ou des- estatização da aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

NA “FRONTEIRA FINAL” DO ESPAÇO POLISFÉRICO

Pesquisar junto a temas culturais em Educação pode considerar-se em uma encruzilhada, com vários caminhos e possibilidades diante de si. O próprio título da pesquisa já sugere um emaranhado que convida para um passeio arriscado - *(Des)enquadrando as histórias em quadrinhos: fanzines, educações e filosofia*. Não pretendi com essa proposta, trazer o ensino de Filosofia para um tribunal, mas convidar a Filosofia e a Arte para uma prosa com a intermediação de amigos filósofos, como Gilles Deleuze, Felix Guattari, Sílvia Gallo e convidados especiais.

A confluência entre saberes que são aparentemente distintos foi sintetizada em uma pergunta de pesquisa que se apresentou da seguinte forma: quais relações imprevisíveis entre pensamentos, imagens, imaginações, são provocadas na criação, experimentação e entendimento do fanzine enquanto espaço/tempo educativo (des)enquadrado?

A partir da pergunta de pesquisa, foram formulados dois objetivos:

- Tensionar o fanzine enquanto espaço/tempo de artefatos imaginativos, flexionando a coabitação da (não)educação, o (não)ficcional, o estético e o político, na produção rizomática de quadrinhos (des)enquadrados;
- Provocar movimentos de criação/experimentação, encorajando educações e filosofias a deslocamentos pela/na/da (Polis)feria.

Quando começaram os primeiros movimentos da pesquisa, soube de imediato que não seria fácil. Propor caminhos experimentais para pensar as possibilidades de uma educação em filosofia, soa como algo pretensioso. No entanto, pelo percurso atravessado, os caminhos que levaram a pensar a experimentação, exigiram imersão e intensidade na teorização sobre a miscigenação entre pensamentos, imagens e educação na escolha do fanzine. Assim, a proposta que emerge é a periferia, que vai se manifestando ao longo da pesquisa como um território epistêmico e logo se revela como uma (Polis)feria.

A proposta de realização de oficinas, tornou-se uma escolha metodológica muito interessante para ocorrer no espaço físico da escola de ensino médio onde já havia

realizado contatos com a gestão. No entanto, ficou inviável sua execução, por conta da pandemia, criando certo impasse por algum momento. Mas a periferia, um território orgânico, rizomático, com suas entradas e saídas apresentou soluções. Além de pesquisador, eu também sou um cidadão da (Polis)feria. Por que não ser o oficinairo de mim mesmo?

No que se refere ao primeiro objetivo, apresentamos o desenvolvimento de uma oficina de fanzines, onde foram criados artefatos manufaturados e em seguida, digitalizados. Essa escolha como espaço – tempo de criação, foi estratégica, devido suas naturezas rizomáticas e é neste sentido, que considero o fanzine um quadrinho (des)enquadrado, por possuir aberturas. Nas minhas produções fanzínicas, arrastei para uma zona de convívio comum, personagens ficcionais e não-ficcionais, conferindo-lhes uma realidade no mesmo espaço-tempo de interação, intensidade e interesse em mobilizar reflexões.

Durante a oficina procurei tratar de temas pertinentes que me atravessaram, como questões étnico-raciais, de gênero, entre uma gama de variedades. Pensando a partir do lugar de fala de um professor de Filosofia que vive a periferia e pensa a partir dela, esse lugar-território foi tomando corpo ao longo do percurso da pesquisa. Com a inviabilidade do espaço da escola para realizar a oficina, me apropriei da ideia de que a periferia é muito maior que qualquer instituição e dela posso trazer os elementos que preciso para criar artesanias de aprendizagem. Dei-me conta de que todo esse território que abrange pessoas, a escola, praças, minha casa, é a periferia e o grande salto foi entender que a ela não se remete apenas um espaço físico, mas é plena de potências, um território epistêmico que nomeio como (Polis)feria. Na pólis antiga surgiu a novidade da filosofia com seus amigos e rivais. A (Polis)feria também possui seus amigos, manifesta suas ideias, diferenças, em todas as suas direções. É nessa atmosfera que está localizada a pesquisa e o pesquisador. Recorri ao cotidiano para tecer um painel de imagens de pensamentos polisféricos. A (Polis)feria se tornou um resultado da pesquisa, posso afirmar que ela não é ausência nem carência, ela é o endereço de um ecumenismo rico em significados, espaço potente de aprendizagem.

A partir do segundo objetivo me posiciono como professor, aluno, pesquisador, amigo da Filosofia, na (Polis)feria, onde comecei a confeccionar os fanzines, despertando em mim uma potência criativa que desconhecia. Criei artefatos onde a ideia era não ter nem início nem fim, os *Artefatos polisféricos*.

Nos fanzines apresentados nas Figuras 20 e 21, produzi as primeiras experiências. Após examinar os estudos da professora Renata Aspis e sua abordagem sobre o ensino de Filosofia, sequestrei conceitos para o meu território fanzínico: Como eu vejo os conceitos de Governamentalidade e (Des)governamentalidade? Movimentos no espaço-tempo dos fanzines possibilitando uma reflexão, seja de natureza filosófica ou não.

Fanzinar, ao tornar-se um movimento de educação, por se tratar de uma experiência de aprendizagem, se revela uma educação (des)enquadrada. Artefatos fanzínicos como um caminho para a reflexão, hibridizando saberes onde os significados não se sedimentam, mas se movimentam. O lugar-território no qual estou inserido é espaço de acolhimento, onde posso colher do cotidiano o que necessito para criar espaços de aprendizagens.

No exercício de criação de artefatos fanzínicos, trilhei por caminhos labirínticos e escorregadios, cheios de surpresas. Criei um espaço próprio de aprendizagem, o que exigiu de mim a elaboração de um plano de ação até então fora do planejamento inicial da pesquisa. Pensar movimentos inéditos de aprendizagem, exigiu uma postura radical em relação ao que estava (a)costumado a fazer e pensar como educação. A autonomia exigiu a morte do professor e do aluno, permitindo o parto de um ser para além do bem e do mal, pronto para a aventura de (des)pedagogizar-se. Sugiro esse exercício de criação aos meus colegas professores de Filosofia, para que fiquem frente a frente com seus pensamentos. Penso também em meus amigos colecionadores de quadrinhos que se permitam à iniciativa de produzirem seu próprio conteúdo. Não há limites para a criação. Sem muros, portões ou hierarquias, se atirem à (Polis)feria, esse imenso território que irradia sensações, conhecimentos e que acolhe com afeto os cidadãos que ainda não o são.

REFERÊNCIAS

ALELÚIA, José Roberto Sanábia. Et al. O cuidado de si como experiência do *pensamento: uma reflexão a partir de um espaço informal de Educação*. *ETD- Educação Temática Digital Campinas, São Paulo*, v.21 n.3 p.797-817 jul./set. 2019.

ASPIS, Renata Pereira Lima. **Ensino de Filosofia e resistência**. 2012. Tese (Doutorado em Educação) – Curso de Educação - Unicamp, São Paulo, 2012.

BARBIERE, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BELINASSO, Leandro. A nau incendiária da ficção. Formação de educadores: contaminações interdisciplinares com arte na Pedagogia e na mediação cultural, São Paulo, volume único, p. 44 – 54, 2019.

BOMTEMPO, Juliana Soares; GUIDO, Humberto. Oficina de criação do e no pensamento: o acontecimento como abertura da filosofia às artes. **Educação e Filosofia**, Uberlândia, v. 31, n. 63, p. 1625-1642, set./dez. 2017.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CANDAU, Vera Maria. Diferenças culturais, cotidiano escolar e práticas pedagógicas. **Currículo sem Fronteiras**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 240-255, jul./dez. 2011.

CARUSO, Francisco; SILVEIRA, Cristina. Quadrinhos para a cidadania. História, Ciências, Saúde. **SciELO**, Rio de Janeiro, v.16, n.1, p.217-236, jan./mar. 2009.

CARVALHO, Flávio. Educação como resistência: considerações iniciais sobre a pedagogia da imaginação como contraconduta. In: Anpof., XVII, 2017, São Paulo. Filosofar e ensina a filosofar. Anpof Encontro, 2017. P. 49 – 63.

COLIN, Fávio. **Estórias Gerais**. São Paulo: Nemo, 2012.

COSTA, Luis Artur. O uso da ficção na Psicologia Social. Fractal, Rev. Psicol. **SciELO**, Rio de Janeiro, v. 26 – n. esp., p. 551-576, 2014.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a Filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2010.

DUSCHATZKY, S. ; SKLIAR, C. . **Educação e Realidade**, São Paulo, v. 25, n. 2, p. 163-177, jul./dez. 2000.

D'SALETE, Marcelo. **Angola Janga**. São Paulo. Veneta, 2018.

_____. **Cumbe**. São Paulo: Veneta, 2018.

ECCARD, Ana Flávia Costa. NOBREGA, Rafael Francisco. Deleuze e a desterritorialização do ensino. In: XVIII Encontro Nacional – AMPOF. Espírito Santo. 2018.

EISNER, Will. **A força da vida**. São Paulo: Devir, 2007.

_____. **Fagin, o judeu**. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.

_____. **Nova York: a vida na grande cidade**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2009.

- _____. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- _____. *Spirit*. Porto Alegre: L&PM, 1985.
- _____. **Sundiata, o leão da Mali**. São Paulo: Cia. Das Letras, 2004.
- _____. **Um contrato com Deus**. São Paulo: Devir, 1995.
- FRANCO, Marco; ROGÉRIO, Hércio. **Sant'anna da feira: Terra de Lucas**. Feira de Santana, 2012.
- FRONZA, Marcelo. As histórias em quadrinhos e a Ditadura militar brasileira: a triangulação metodológica como critério investigativo das ideias históricas de jovens brasileiros. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 35, n. 74, p. 69-92, mar./abr. 2019.
- GANE, Laurence. **Nietzsche: Um guia gráfico**. Rio de Janeiro: Sextante, 2020.
- GALLO, Sílvio. A Filosofia e seu ensino: conceito e transversalidade. **Ethica**, Rio de Janeiro, v.13, n.1, p 17- 35, 2006.
- _____. **Deleuze e a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- _____. Em torno de uma educação menor. **Educação e Realidade**, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 169-178, jul./dez. 2002.
- _____. **Especialização ensino de filosofia**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EALPNPvWTxI&t=4s>. Acesso em: 01 ago 2020.
- GRAVETT, Paul. **1001 Comic Books: You Must Read Before You Die**. London: Cassell Illustrated, 2011.
-
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- JUNIO, Wilson Cardoso. **Ensino de artes visuais em perspectiva eurocêntrica: um estudo de caso no colégio Pedro II. 38ª Reunião Nacional da Anped**. São Luíz, 01 a 05 de out. 2017. Disponível em: http://anais.anped.org.br/sites/default/files/arquivos/trabalho_38anped_2017_GT24_1137.pdf. Acesso em: 20/09/2019.
- JURGENS, Dan *et al.* **A morte do Superman**. São Paulo: Eagle Moss, 2016.
- MAZZUCHELLI, D.; MILLER, F. **A queda de Murdok**. São Paulo: Salvat, 2014.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. São Paulo: Panini, 2012.
- MOORE, Alan; GIBBONS Dave. **Watchmen**. São Paulo: Panini, 2019.
- MOYA, Alvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NETO, Elydio dos Santos *et al.* **Histórias em Quadrinhos e práticas educativas: O trabalho com universos ficcionais e fanzines**. São Paulo: Criativo, 2013.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Aurora**. São Paulo: Escala, 2007.
- _____. **Ecce Homo**. São Paulo: Escala, 2013.
- _____. **O caso Wagner**. São Paulo: Escala, 2013.

PAULA, Leonora Soledad Souza. Filosofia em quadrinhos – uma análise intermediária de Salut Deleuze! **Aletria**. Belo Horizonte, v.14, p.297-308, jul/dez. 2006.

RAHDE, M. B. F.. Leituras imagísticas do herói e do imaginário mítico pós-moderno. Cd Rom Xxvii Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Porto Alegre, PUCRS, p. 1-12, 2004.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2011.

SANTOS, Zamara Araujo dos. **A Geofilosofia de Deleuze e Guattari**. 2013. Tese (Doutorado em Filosofia) Unicamp, São Paulo, 2013.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2018.

SATTOUF, Riad. **O árabe do futuro**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

SIMIONATO, Marta Maria; SOARES, Solange Toldo. **Teoria e Metodologia da Pesquisa Educacional: ponto de partida para o trabalho de conclusão de curso**. Paraná: Unicentro, 2014.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Cia da Letras, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peiropolis, 2017.

VILÃO, Audino. **Nietzsche: o famoso roba brisa**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0cJnYjnNjU&t=448s>. Acesso em: 29 de jul. de 2020.

VILÃO, Audino. **Sócrates parado no bailão**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ve8Eggj3Qn0> . Acesso em: 30 de jul. de 2020.