

Universidade de São Paulo
Departamento de música da Escola de Comunicação e Artes
Curso de Especialização “Arte na Educação: Teoria e Prática”

Quadrinhos que transbordam: Além de uma educação quadrada

Vinicius Araújo Buava

São Paulo
2022

Vinicius Araújo Buava

Quadrinhos que transbordam: Além de uma educação quadrada

Monografia apresentada à Escola de
Comunicação e Artes da Universidade
de São Paulo para obtenção do título
de Especialista em Arte na Educação

Orientadora: Profa. Dra. Maria Carolina Duprat Ruggeri

São Paulo

2022

QUADRINHOS

QUE

TRANZBORDAM

Por:
Vinicius
BUAUA



Resumo

As histórias em quadrinhos estão inseridas em ambientes acadêmicos e em instituições de ensino há um bom tempo, embora tenham seu lugar dentro da educação formal e informal, ainda carregam velhos estigmas do passado, como o velho jargão que diz: “*quadrinhos são coisas de crianças*”. Ou mesmo suas limitações impostas sistematicamente, podando as potências existentes nessa linguagem, ignorando o que talvez seja seu principal objetivo; a expressão e comunicação por meio de desenhos, imagens e palavras. O objetivo desta monografia é apresentar um panorama geral da história dos quadrinhos, mostrando sua potência como meio de comunicação, expressão e principalmente de transgressão, que transbordam os limites das salas de aula, além de propor alternativas que possam ir além dos quadrinhos massificados.

Proposta sem dúvidas muito extensa, por isso opto pelo seguinte recorte: a enorme influência que os quadrinhos europeus e estadunidenses tiveram perante a produção nacional, ditando um padrão estético aos artistas, além, é claro de seus momentos de ruptura com os sistemas vigentes, como por exemplo nos anos de repressão da ditadura militar brasileira. Em seguida proponho uma reflexão acerca dos quadrinhos dentro da educação, embasado em pesquisas dos pioneiros do estudo dos quadrinhos no Brasil, como *Waldomiro Vergueiro* e *Moacy Cirne*.

Com isso, destaco alguns temas que serão abordados: Os quadrinhos no Brasil e sua forte influência do exterior, o nascimento de uma indústria de quadrinhos nacional e sua subversão ao sistema, os preconceitos moralistas enfrentados às HQ's, julgamentos como destruidores de lares e de mentes infantis e a importância das *Fanzines* como forma alternativa de se apoderar desta linguagem, dentro e fora das salas de aulas.

Palavras-chaves:

Quadrinhos; educação; fanzines; transgressão

Abstract

Comic books are included in photos and comics educational institutions for a long time, although they have their place within the formal and informal education, still carry old stigmas from the past, such as the old jargon that says: "comics are for children". Or even your systematically imposed limitations, pruning the existing powers in this language, ignoring what perhaps is its main objective: the expression and communication through drawings, images and words. The intention of this monograph is to present a general overview of comics history, showing its power as a communication media, expression and primarily transgression, that cross the limits of the classrooms, in addition to proposing alternatives that can go beyond mass-market comics.

Undoubtedly a very extensive proposal, so I choose the following frame: the enormous influence that european and north-american comics had on national production, dictating an aesthetic standard to artists, in addition, of course, to their moments of rupture with their current systems, such as for example in the years of repression of the Brazilian military dictatorship. On next, I propose a reflection on comics within education, based on research by comics pioneers scholars in Brazil, such as Waldomiro Vergueiro and Moacy Cirne.

With that, I highlight some themes that will be discussed: Comics in Brazil and its strong influence from abroad, the birth of a comic book national industry and its subversion to the system, the moralistic prejudices faced comics, judgments as destroyers of homes and children's minds and the importance of Fanzines as an alternative way to seize this language, inside and outside classroom.

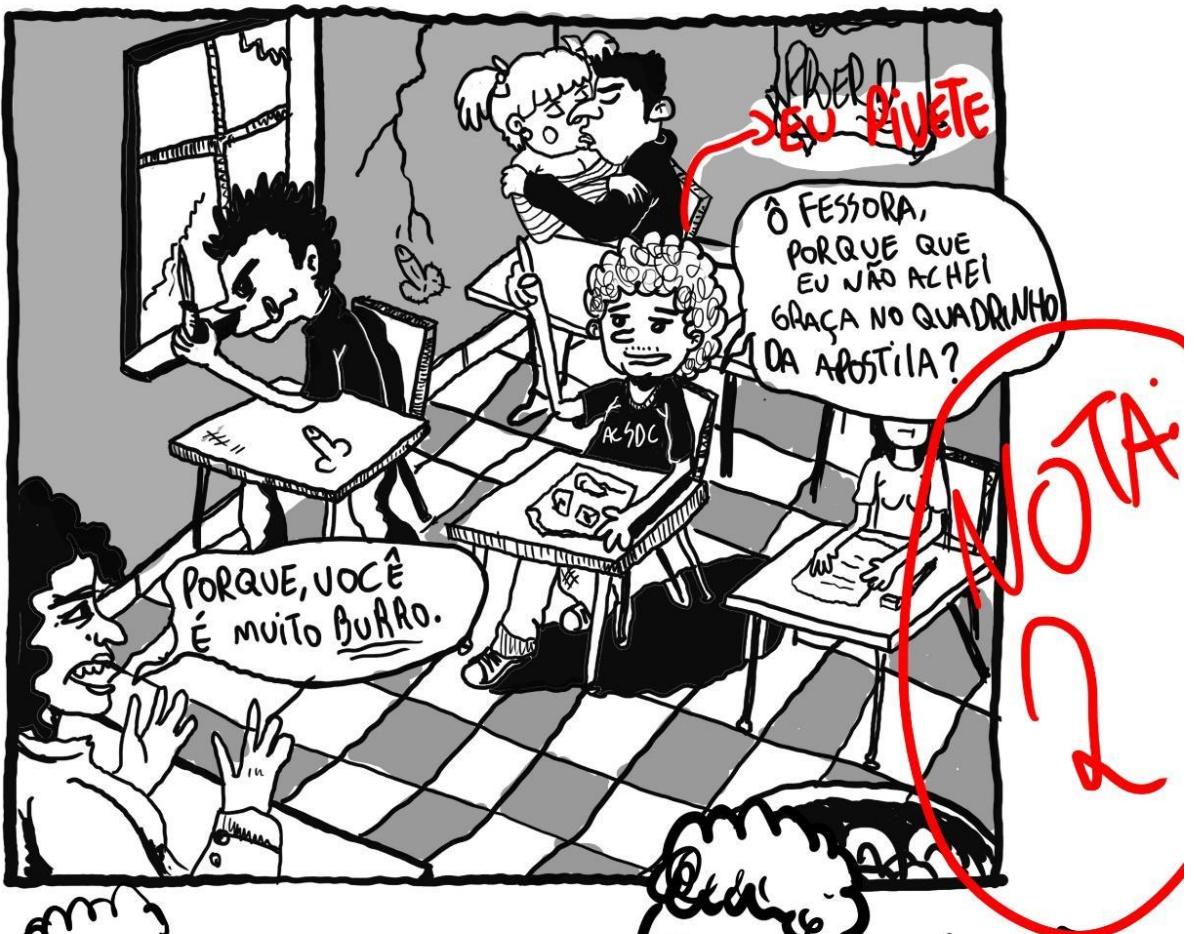
Keywords:

comics; education; fanzines; transgression.

Sumário:

1. Você gosta de quadrinhos?.....	12
2. Quadrinhos enquadrados: Da Europa ao Brasil.....	16
3. A nona arte dentro da educação: Heróis ou vilões?.....	22
4. Cada um no seu quadrado: <i>Fanzines</i> e outras coisas.....	28
5. Considerações finais.....	32
6. Referências.....	34







QUANDO
QUESTIONEI
O HUMOR
DA
TIRINHA ...

RECEBI UMA RESPOSTA
CURTA E GROSSA:



É PORQUE
VOCÊ NÃO
TEM
MATURIDADE
PARA
COMPREENDER
UM
BOM
HUMOR.

ENTÃO POR
QUAL CARAIHO
ESSA PORRA
TAVA NA
APOSTILA?!





NO LUGAR DE VER A
POTÊNCIA NA DÚVIDA E
ABRIR O DIÁLOGO

ELA PREFERIU USAR O
QUADRINHO DE UM MODO
TOSCO, SEM PERCEBER QUE
PODERIA ME AFASTAR DELES

BOM, O QUE ELA
NÃO ESPERAVA...

ERA QUE EU ME TORNARIA
UM ESPECIALISTA EM HISTÓRIAS
EM QUADRINHO...

E
EM
EDUCAÇÃO!

Você gosta de quadrinhos?

Figura 1 - Tirinha Mafalda



Fonte: Quino (1973).

Essa tende a ser uma das minhas formas favoritas de começar uma conversa com alguém, muito embora soe um pouco fora de contexto, afinal de contas nem todo mundo lê quadrinhos ou, como prefiro pensar, nem todos se relacionam com a linguagem narrativa dos quadrinhos. É possível que você esteja pensando ser um exagero dizer que um formato de narrativas tão notório e rentável para os grandes estúdios hollywoodianos, não esteja totalmente inserido no imaginário popular e sim, eles estão, aliás, determinados tipos de formatos estão enquadrados como quadrinhos “socialmente aceitos”.

Se este texto tivesse começado perguntando se você gosta de música, por exemplo, talvez soasse tão estranho que nem estaria lendo mais, pois ninguém pergunta se gostamos de música e sim que tipo de música nós gostamos. A diferença é sutil, e mesmo assim é enorme, automaticamente supomos que todos já se relacionam com música de alguma forma, a música é algo tão inerente à nossa sociedade que concatenamos com ela a ponto de sabermos “separar o joio do trigo”, conforme nossos gostos pessoais, desejos e emoções.

Infelizmente, o mesmo não ocorre com os quadrinhos, muito por causa da falta de acesso dos mais diversos tipos de *HQs* que circulam no dia a dia tanto de maneira física por meios impressos quanto em formato digital em plataformas de leitura. Se olharmos de uma forma mais minuciosa, percebemos que ficamos reféns de certas produções e certos nichos, somos reféns de todo um sistema que nos afasta dos quadrinhos ao longo da vida.

Historicamente sempre houve uma dificuldade de aceitação e de inclusão dos quadrinhos na sociedade, alimentada por um antigo jargão que diz que “Quadrinho é coisa de criança”, como se algo de criança fosse menor ou pior se comparado às “coisas de adulto”. Na minha perspectiva privilegiada, nunca separei os quadrinhos da vida, me lembro de sempre ter sido estimulado a ler e de ter me apegado fortemente aos livros que possuíam imagens, em específico nas histórias em quadrinho.

Desde muito novo fui apresentado com muito entusiasmo a certos tipos de leituras, no caso, os populares gibis. Meus pais, admiradores de arte e de cultura, me introduziram ao mundo das artes gráficas logo no início da infância. De um lado, fui encantado com as histórias clássicas da Disney e obviamente, com as tão marcantes histórias da Turma da Mônica. Que criança não passou as férias completando um “Almanacão da turma”? Por outro lado, meu pai, grande fã de super-heróis, mostrou-me toda a força dos personagens marcantes da Marvel e da DC Comics, as duas principais editoras nos meios da cultura pop estadunidense. Por coincidência ou por pura incongruência do destino, esses são exatamente os quadrinhos que grande parte da população tem acesso no começo da infância. Esses quadrinhos, por sua vez, ou criam grandes fãs fissurados por *Batmans* e *homens aranhas* da vida, mas que raramente tentam ler outros tipos de formatos e narrativas, ou acabam criando um distanciamento dos leitores, justamente pelo fato de nos terem sido apresentados na infância, muitos acabam associando de forma pejorativa ou, no máximo, como algo nostálgico, do qual não faz mais parte da sua vivência.

Figura 2 - Exemplos do Almanacão



Fonte: Souza, Maurício (1992-1994).

Se pensarmos ainda dentro da educação, esse preconceito foi alimentado por décadas, e erra quem pensa que apenas os setores conservadores se opuseram aos quadrinhos como forma de pensar a educação, até mesmo dentro do campo progressista houve muita resistência para “validar” a nona arte, como algo digno de ser pesquisado, estudado e ensinado. Ironia ou não, os desenhos que narram histórias foram uma das primeiras formas de democratizar o conhecimento, levando em conta que pouquíssimas pessoas eram alfabetizadas do modo convencional, já que nem sempre a educação tenha sido um direito e sim um privilégio para alguns. Os “avós” dos quadrinhos, tais como as primeiras charges, cartuns e caricaturas que precederam o que conhecemos hoje como *HQ's*, alfabetizaram e levaram informações, proporcionando à população uma forma de se relacionar com a sociedade de modo mais crítico, por meio de figuras de linguagem como a ironia e o sarcasmo, por anos.

Esse fato torna necessária esta pesquisa, que por si só busca compreender, analisar e principalmente instigar o uso da nona arte na educação e na vida das pessoas. Corriqueiramente, nos são introduzidas pequenas manifestações dos quadrinhos em apostilas nas matérias de português, com a *Mafalda* (1964), por exemplo, ou nas apostilas de história, usando o contexto narrado nos quadros para exemplificar um momento que se relate com o conteúdo da aula em si, como a história “*Maus*” de *Art Spiegelman* (1980-1991), que aborda de maneira genial a segunda guerra mundial. Entretanto, dificilmente os quadrinhos são utilizados por si só, eles assumem um papel de fio condutor de um assunto para o outro, e raramente são vistos como o assunto principal.

Figura 3 - Trecho da HQ Maus



Fonte: Spiegelman, Art (1991).

Logo, a seguinte monografia tem como objetivo compreender e analisar os quadrinhos em ambientes educacionais formais ou não formais, olhar para suas potências como linguagem e propor um aprendizado que possa partir do

quadrinho em si, e não apenas do quadrinho como apoio pedagógico, intermediário entre assuntos, assim, estabelecendo uma relação mais íntima e pessoal. Como meio de pesquisa prática, será proposta a criação de uma *fanzine*, que é um gênero derivado dos quadrinhos, tendo como desígnio a função de instigar e provocar quem quer que tenha acesso a ela.

Um objeto que possa ser utilizado e experimentado nos mais diversos ambientes educacionais, tais como centros culturais por meio de oficinas e dinâmicas lúdicas e até mesmo dentro de sala de aula, instigando e levando a vivência do quadrinho mais próxima dos educandos. Não se trata de um manual ou uma cartilha didática, e sim de proporcionar uma vivência de aprendizado por meio de uma linguagem específica. A construção prática do trabalho acontecerá de modo orgânico e não tem como objetivo buscar uma resposta pronta, e sim, ampliar mais ainda as questões aqui levantadas.

Figura 4 - Trecho de quadrinho autoral

ABRI A GAVETA E OS DEMÔNIOS SAÍRAM...

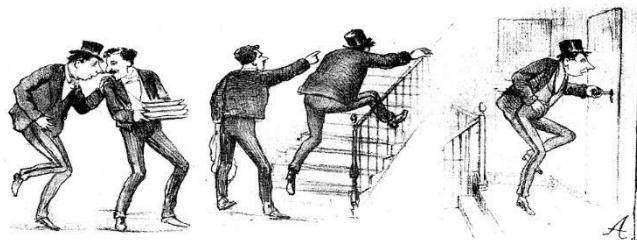


**ELES QUE ESTAVAM GUARDADOS, NÃO ESTÃO MAIS.
- SENTEM, FIQUEM A VONTADE! JÁ SOMOS AMIGOS...**

Fonte: Buava, Vinicius (2021).

Quadrinhos enquadrados: Da Europa ao Brasil

Figura 5 - As aventuras de Nhô-Quim



Fonte: Agostini, Angelo (1869).

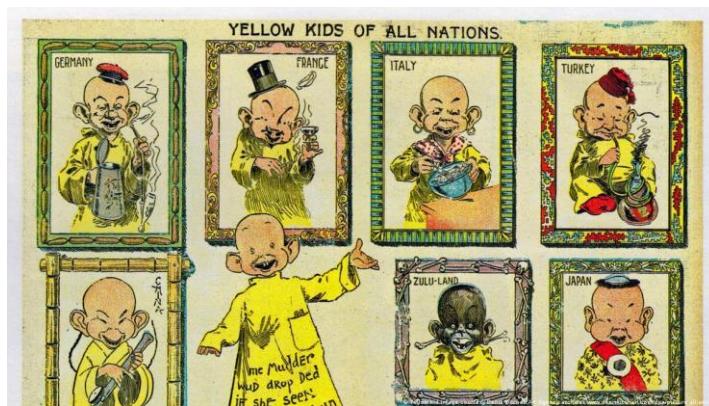
É sempre de bom tom, desenvolver um olhar crítico e saber problematizar as narrativas que nos são atochadas ao longo dos tempos, principalmente no que se diz respeito à história, afinal de contas tanto a história geral quanto, ou talvez até mais, a história da arte é contada de uma perspectiva eurocêntrica, quase como se não existisse uma história pregressa da arte antes de Grécia e Roma, como se outras etnias e povos não produzissem de forma abundante e rica. Nas universidades que conheço, arte brasileira é sim um componente do currículo, entretanto muitas vezes acaba sendo uma pincelada e não uma imersão, e com pinceladas mais rápidas ainda é composto o quadro de matérias com um pouco de arte africana e de povos ameríndios, e o grande âmago da estrutura curricular aponta para a Europa.

Justamente por esses fatos é que começo este capítulo, falando do fluxo dos quadrinhos europeus que culminaram em quadrinhos amplamente importados pelo Brasil. Ainda, é importante salientar que busco um distanciamento dos quadrinhos orientais, famigerados *mangás*, não por aversão ou falta de afinidade, mas sim porque se trata de uma linguagem específica, com singularidades que merecem ser vistas a fundo e não simplesmente encaradas como “quadrinhos japoneses”. Posto isso, abordaremos o fluxo dos quadrinhos europeus e consequentemente dos quadrinhos estadunidenses até ao Brasil.

É difícil - e quase impossível - datar um marco inicial exato da história dos quadrinhos, se perguntássemos para um estadunidense, assim como todas as invenções boas criadas pela humanidade, ele nos diria sem nem pensar, que sim, os quadrinhos foram criados na terra da liberdade por norte-americanos. Mais especificamente, no dia 25 de outubro de 1896, aparecia no *New York*

Journal um menininho careca, descalço e que vestia um grande pijama amarelo conversando com um papagaio, que viria a ser conhecido como *Yellow Kid*, criado por *Richard Felton Outcault*, foi o grande marco inicial da história mundial dos quadrinhos, bom seria se assim fosse. Diante disso, poderíamos finalizar este texto, abrir as janelas e olhar os pássaros cantarem ao pôr do sol como se não houvesse amanhã, entretanto, não é tão simples e datar o surgimento das HQ's é algo inconcebível em termos de exatidão temporal.

Figura 6 - *Yellow Kid*



Fonte: *Outcault, Richard (1896)*.

Muito embora seja necessário destacar que vários pesquisadores consideram *Yellow Kid* o primeiro quadrinho pelo fato de ser o personagem pioneiro com histórias serializadas e por ser adepto da formatação padronizada dos quadrinhos, composto de bandas fechadas e principalmente pela presença dos balões. O primeiro quadrinho moderno ocidental, pode ser considerado *Mr. Jabot* (1833) do escritor e artista gráfico suíço *Rodolphe Töpffer*, mesmo assim esses exemplos são formas simples de definir os quadrinhos e datar o surgimento dessa linguagem é algo imensurável.

Há quem possa sugerir que o verdadeiro nascimento dos quadrinhos vem dos períodos pré-históricos, quando o homem começa a fazer desenhos rupestres narrando suas ações de caça e rituais espirituais nas paredes das cavernas, considero apontar esse momento como o surgimento das histórias em quadrinhos muito generalista, afinal de contas, podemos usar a mesma referência rupestre para apontarmos o nascimento da animação, do cinema, da pintura, do desenho e de quase toda a forma de linguagem que conhecemos hoje em dia.

O pesquisador e escritor Rogério de Campos em seu livro *Imageria o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015), descortina mais a fundo a trajetória dos quadrinhos:

A história dos quadrinhos, do cinema e talvez a do jornalismo moderno poderia começar com os *bankelsangers*, que vagueavam pelo que hoje é a Alemanha desde pelo menos o século XIV, apresentando seu teatro sem atores.... Uma história em quadrinhos para o público analfabeto (CAMPOS, 2015, p.24).

Tais teatros, nada mais eram do que uma forma de narrativa em quadrinhos, baseados nos acontecimentos locais, narrando diversas circunstâncias de forma até mesmo exagerada, lembrando, de certo modo, narrativas sensacionalistas, justamente para obter atenção total do público, assim teriam êxito em anunciar ocorridos dos quais a nobreza gostaria de esconder. Os *bankelsangers*, estavam um passo além da teatralidade. O fator que diferenciava essas apresentações eram os desenhos que compunham a narrativa, apontando com uma vareta para as imagens, o público sentia-se mais imerso, pertencente à história e consequentemente da própria sociedade.

Figura 7 - Representação dos bankelsangers.



Fonte: Chodowiecki, Daniel (1787).

Não se deve esquecer que a maioria esmagadora da população sempre foi composta de pessoas pobres, e a educação desde seus primórdios já foi entendida como mercadoria e uma ferramenta de segregação, a burguesia era alfabetizada, os plebeus não. Porém, indubitavelmente sabemos que se pode privar ou limitar as pessoas do acesso à educação, mas educação é um processo natural do ser humano, independentemente de qualquer circunstância, o próprio observar do mundo se torna um método de aprendizagem, já pensava

Paulo Freire, *ninguém educa ninguém, como tão pouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo* (FREIRE, 1983, p. 79). Ou seja, qualquer tentativa de oprimir esse tipo de manifestação popular, apenas instiga mais ainda as pessoas a querer se informar e buscar observar a sociedade de forma mais crítica.

Esse molde de movimentação popular, existiu por toda a Europa de formas distintas, mas seguindo o mesmo cânone e formato de narrativa, com presteza, podemos notar o valor social que esse tipo de manifestação cultural gerava. Não demorou muito para que esses desenhos narrativos fossem incorporados em materiais impressos, trazendo mais proximidade com os folhetins, cartuns e charges, gerando o que conhecemos hoje como HQ's.

É quase indissociável pensar na história dos quadrinhos sem pensar diretamente no aprimoramento das técnicas de impressão e na comunicação em massa, os jornais, por exemplo, têm uma relação intrínseca com as bandas desenhadas, justamente por se tratar de uma forma barata e rápida de veicular informação.

O impacto cultural dos quadrinhos, mídia barata e de grande alcance de público, foi tanto imediato quanto duradouro. As histórias em quadrinho foram, e são ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais. (PATATI & BRAGA, 2008, p.12).

No Brasil, as histórias em quadrinho tiveram um início muito emblemático, o grande precursor foi um ítalo-brasileiro chamado *Angelo Agostini*, com sua história *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte* (1869). Mais especificamente dia 30/01/1869, chegava então ao Brasil uma história satírica com humor extremamente ácido e uma crítica social afiada direcionada ao imperador, considerada assim por muitos pesquisadores (CIRNE, 1990; PATATI & BRAGA, 2006, CAMPOS, 2015) como a primeira série de quadrinhos brasileira, esse dia posteriormente foi proclamado como dia do quadrinho nacional, “*A importância da obra de Agostini é tão grande que Nhô Quim passou a ser o símbolo de nossos quadrinhos*” (MAGALHÃES, 2005, p.28).

Entretanto, o mais intrigante é o fato do precursor dos quadrinhos brasileiros ser justamente uma pessoa com descendência europeia, esse fato já

seria uma premissa do que estaria por vir, a influência do estilo quadrininos empenhado era nítida, traços mais realistas marcaram as primeiras publicações de Agostini e a sua estética quase mimetizava o estilo europeu, assim como nas artes que, de modo geral, começaram replicando pinturas distantes da realidade popular brasileira, sempre pautados em olhar para a Europa como sinônimo de beleza e qualidade, os quadrinhos fizeram exatamente a mesma coisa, *Não existe no Brasil uma linha autenticamente nacional de desenvolvimento de HQ, sendo a importação responsável pela introdução das HQ neste país* (ANSELMO, p. 64,1975).

Em 1905 foi lançada a revista *O Tico-Tico*, voltada exclusivamente para o público infanto-juvenil, reunia em sua maioria personagens europeus e norte-americanos e, muitas vezes, seus nomes eram “abrasileirados” para tornar mais próximo do público. Em um segundo momento, destaca-se a revista *Suplemento* (1933), eram cadernos em formato tabloide, anexados em jornais de grande escala, contendo desde tiras a histórias mais complexas, até jogos e atividades de passatempo. A *Suplemento* foi introduzida por Adolfo Aizen, derivando para *Suplemento juvenil* (1933) e para a *Suplemento infantil* (1934), nessas revistas pouco se via da produção nacional, (...) a par de ser escasso, muitas vezes apenas reduplicava a forma e a ideologia dos comics (CIRNE, 1990, p. 27).

Mesmo que os Suplementos oferecessem pouco ou quase nenhum espaço para publicações nacionais, eles foram um importante estímulo para o surgimento de um mercado editorial brasileiro, despertando interesse em jornalistas e empresários da época, talvez o com maior destaque fosse propriamente, Roberto Marinho, que lançou a revista *O Gibi* (1937), o sucesso foi tanto que tomou conta do mercado nacional, inclusive ficou conhecido como sinônimo de HQ's em terras tupiniquins.

Se já não bastasse a disputa injusta com o mercado de quadrinhos vindos do exterior, os artistas brasileiros também sofreram uma represália colossal, em grande parte estimulada pelos setores conservadores que os culpavam de corrupção moral dos jovens e crianças, mas também por uma ampla gama de intelectuais, que não enxergava a potência educativa e social dos quadrinhos, Dinah Silveira e Cecília Meireles foram bem resistentes para aceitar a nona arte e poder ver, ao menos, a ponta do iceberg de coisas importantes que existem por trás das bandas desenhadas. Mesmo assim, em 1950, tiveram suas obras

adaptadas pela editora *EBAL* em uma coleção intitulada *Edição Maravilhosa*. Claro que um romance simplesmente ilustrado, com as imagens em sequência, não é um bom quadrinho. E a *Edição Maravilhosa* foi pródiga em romances meramente ilustrados, nacionais ou estrangeiros (CIRNE, 1990, p. 32). Na época, a *Edição Maravilhosa* vendia mais de 150 mil cópias, talvez seja uma pista do porquê as escritoras mudaram de opinião sobre os quadrinhos.

Chegando à década de 60, é o momento em que escolho para finalizar este capítulo, a partir da grande onda de repressão que assolou o Brasil por longos 21 anos, os quadrinhos se sobressaíram e burlaram inúmeras vezes o sistema, provando que são uma linguagem antenada com os problemas sociais. Publicações independentes foram o grande auge da produção gráfica nacional, revistas pautadas na sociedade e com temáticas urbanas ganharam força na resistência e levaram até os dias de hoje esse teor ácido e *underground*, possibilitando cada vez mais a criação de material independente, como *fanzines* e revistas gráficas dos mais variados tipos e formas. Pelo bem ou pelo mal, os quadrinhos sempre existiram pelos adjacentes da sociedade.

Figura 8 - Tirinha autoral



Fonte: Buava, Vinicius (2021).

A nona arte dentro da educação: Heróis ou vilões?

Figura 9 - Tirinha Chico Bento



Fonte: Souza, Maurício (1995).

Bandido versus mocinho, polícia contra ladrão, bondade e maldade, deus e diabo. Parece natural ao ser humano criar essa dicotomia de bem ou mal, inclusive trata-se de uma discussão filosófica extremamente densa, mas o ponto chave desta questão é acreditar que se existe uma coisa boa, há algo antagônico por trás, é pensar na força de uma narrativa e como isso influencia no modo de ver o mundo.

Dentro da mitologia cristã, tudo que é bom pertence ao reino de Deus e todo o pecado do mundo é obra do demônio, ambas são as duas forças que regem o universo e consequentemente toda a noção de moralidade dos humanos, se tomarmos como base a narrativa do cristianismo e levarmos em conta a sua influência gigantesca no mundo ocidental, temos um vestígio do motivo de encararmos o mundo de forma ambígua e suas relações de causa e efeito tão bem definidas. Essa lógica permeia por todos os lados, se existia uma forma “boa” de construir a educação, qualquer forma que fosse na contramão poderia ser o vilão da história, esse é o poder de uma mentira dita mil vezes.

Ironicamente, os quadrinhos que existem para dar luz a diversos contos, foram vítimas, de uma narrativa, onde lhes foi ditado o papel de vilão, o papel do usurpador de almas, inimigo da moral e bons costumes, um papel imposto por essa visão de mundo deturpada, que busca em tudo um bem e um mal. As HQ’s que retratavam heróis, agora havia se tornado as vilãs da história, parece até uma piada de extremo mau gosto, que começou a ser contada nos anos 50, ganhando força por pesquisas controversas de um psiquiatra alemão chamado *Fredric Wertham* em seu livro; *Seduction of the Innocent* (1954), no qual afirmava

categoricamente que os quadrinhos estão diretamente ligados com a criminalidade juvenil, essa conclusão veio pelo fato de diversos de seus pacientes que cometem crimes, assumirem consumir histórias em quadrinhos.

Infelizmente, *Wertham* caiu no mesmo jargão que, vez ou outra, ocorre em alguns setores: arranjar um culpado por um fenômeno social que está fora do alcance de sua compreensão. Os quadrinhos foram os perseguidos da vez, mas a mesma acusação foi feita em épocas diferentes contra a TV, os videogames e até mesmo com o *Rock n' Roll*. Malfadadamente, esse tipo de pensamento cria estigmas que mesmo com muitos anos de discussão, acabam enraizados no imaginário popular, no lugar de enxergarem a potência desses fenômenos sociais, preferem podá-los e restringir as discussões.

Eis que para alguns a pergunta de um milhão, seria descobrir a resposta à: Os quadrinhos dentro da educação, afinal de contas, são vilões ou heróis do aprendizado? E a resposta para esta pergunta é tão obtusa quanto a questão em si, é óbvio que uma linguagem tão rica quanto a dos quadrinhos, é algo positivo para o processo educacional. Inclusive, já é utilizado dentro de ambientes educativos há muito tempo, a fim de tentar aproximar o universo dos jovens com o mundo escolar, entretanto parece existir um receio em lidar com uma linguagem híbrida, libertária e tão chamativa para os alunos. Esse medo nos coloca frente a clichês educacionais, no que se diz respeito às HQ's, limitando assim o seu aprendizado e apreciação.

Figura 10 - Tirinhas escolares



Fonte: Villas Boas, Glauco (1968).

Mesmo inseridos de forma sutil dentro da educação, por meio de apostilas e leituras adaptadas, os quadrinhos ainda buscam se consolidar como linguagem, isso não significa que os mesmos não tenham seu espaço reconhecido, mas devemos ir além, e não apenas enxergá-los como material de apoio, uma vez que sua abordagem em sala de aula deve constantemente ser repensada, segundo Vergueiro e Ramos (2009), até a segunda metade do século passado as HQs foram vistas como prejudiciais ao aprendizado dos alunos, serviam apenas como entretenimento que os distanciava da leitura verdadeiramente nobre, leitura considerada “boa” para a formação dos alunos. A mensagem enviada pela escola e validada pela sociedade é clara: a utilização híbrida de imagens e palavras deve ser direcionada ao universo literário infanto-juvenil, servindo, na melhor das hipóteses, como ponte para que a criança, em seu processo de formação, alcance as habilidades de leitura e escrita apropriadas para um adulto.

Foi apenas em 1996, com a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)*, que os quadrinhos começaram a ser vistos com bons olhos dentro da educação, e mesmo assim com várias ressalvas. Entretanto desde então os quadrinhos são usados eventualmente dentro de ambientes educacionais. Para Rama e Vergueiro (2012, p.20), em se tratando de quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Assim como Rama e Vergueiro, acredito que não há limites para a utilização dos quadrinhos em ambientes educacionais, muito embora, seja importante que o educador que venha a utilizá-los, saiba se relacionar com essa linguagem de maneira ampla, compreenda as nuances de cada tipo de quadrinho e esteja aberto às novas formas de expressão gráfica, para assim fugir de estereótipos negativos.

[...] Na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário; domine razoavelmente o processo de evolução histórica dos quadrinhos, seus principais representantes e características como meio de comunicação de massa; esteja a par das especificidades do processo de produção e distribuição de quadrinhos; e, enfim, conheça os diversos produtos em que eles estão disponíveis. (VERGUEIRO, 2010, p. 29).

Muitos educandos, já tem familiaridade com algum tipo específico de quadrinho, uma vez que a linguagem é consumida fortemente por meio das publicações de massa, de filmes e de toda a cultura pop, vários alunos já são leitores árduos de *comics*, *mangás* ou das histórias da *Turma da Mônica* do autor brasileiro Maurício de Sousa. Essas HQs não devem ser excluídas da sala de aula, mas sim serem lidas de forma crítica, apontando sempre os dois lados da moeda. Todavia, a utilização das HQs em ambientes educacionais não pode se restringir apenas a estes moldes de quadrinhos mais conhecidos e massificados, é preciso praticar a leitura também dos quadrinhos autorais, de *fanzines*, álbuns e novelas gráficas, de modo que toda a variedade de produções possa ser lida e contextualizada. Aliás, não apenas ler e consumir todos os tipos de quadrinhos, mas também passar por experiências de construção de quadrinhos, para se expressarem, assim como qualquer outra linguagem.

Deveriam tratar os quadrinhos com mais profundidade e especificidade, pois em nenhum momento é pedido ao professor ensinar as estruturas das histórias em quadrinhos como narrativa, enquadramento, criação de personagens ou confecção de *fanzines*, por exemplo. (PESSOA, 2006, p. 167)

Com esse panorama geral, fica nítido que os quadrinhos têm um espaço dentro da educação. Mesmo que escasso e coberto de preconceitos, eles estão inseridos nos ambientes de formação, ainda que em sua maioria sejam usados de forma limitadora, apenas como forma de explicação ou, muitas vezes, como uma tentativa frustrante e deprimente, mas quase sempre com boa intenção, de “tornar a aula mais dinâmica”. Professores usam os quadrinhos para abordar temas transversais de suma importância na sociedade, como sexualidade, identidade de gênero e questões sociais ou até mesmo para introduzir assuntos pertinentes às suas respectivas disciplinas, mas esquecem de olhar para o quadrinho em si, deixando de lado sua potência de linguagem.

Os quadrinhos não podem ser vistos pela escola como uma espécie de panacéia que atende a todo e qualquer objetivo educacional, como se eles possuíssem alguma característica mágica capaz de transformar pedra em ouro. Pelo contrário, deve-se buscar a integração dos quadrinhos a outras produções das indústrias editorial, televisiva, radiofônica, cinematográfica etc., tratando todos como formas complementares e não como inimigas ou adversárias na atenção dos estudantes. (Rama e Vergueiro, 2012 p.21)

Porém, a realidade do ensino prioriza o processo de aprendizagem através da transmissão de conhecimento, chamado por Paulo Freire de educação bancária, onde o professor empurra o conteúdo goela abaixo do aluno, desconsiderando sua experiência de vida, não havendo interesse ou talvez consciência da necessidade de ampliar o potencial do educando, trabalhando conteúdos que sejam significativos e utilizando metodologias que possibilitem ao aluno fazer relação entre o que se está aprendendo e a sua vida.

Figura 11 - Tirinha Calvin e Haroldo



Fonte: Watterson, Bill (1985).

Os quadrinhos se tornam mais importantes ainda para o processo educacional, justamente por formarem um elo nostálgico vindo da infância, por estarem presentes no cotidiano dos alunos e também porque são extremamente divertidos. A educação não precisa ser sempre chata. Ainda assim, por não serem aproveitados e apresentados na escola como uma linguagem específica, desenvolvendo o devido cuidado com suas especificidades, se perdem ao longo do processo educativo. A melhor forma de lidar com quadrinhos em ambientes educacionais é: ensinar os educandos a se apropriar desta forma de comunicação, e desenvolverem autonomia sob a mesma, podendo se apoderar dessa rica linguagem para suas vidas.

Figura 12 - Oficina de fanzine ministrada pelo autor Sesi-SP



Fonte: Buava, Vinicius (2022).

Figura 13 - Oficina de fanzine ministrada pelo autor Sesi-SP



Fonte: Buava, Vinicius (2022).

Cada um no seu quadrado: Fanzines e outras coisas.

Figura 14 - Tirinha Wood e Stock



Fonte: Angeli (2005).

Sabemos que os quadrinhos foram difundidos justamente pelos veículos de comunicação em massa. Sendo assim, o mesmo veio se popularizando justamente no meio das massas. Muitos pensadores do século XX, principalmente os pensadores da *escola de Frankfurt*, como Theodor Adorno e Max Horkheimer, escreveram sobre a indústria cultural e disseram que nossa sociedade se caracteriza por essas tais massas, isso quer dizer, os direitos que antes eram de pequenos grupos, paulatinamente começaram a se expandir para mais grupos. A noção de massa, portanto, está extremamente relacionada à invenção dos direitos humanos e seus desdobramentos às demais instâncias da sociedade.

Essas massas que antes viviam à margem da sociedade, começaram a ter voz dentro das cenas políticas e sociais, é claro que esse movimento das massas não agradou a todos. Dentro da cultura, os tais críticos acharam que essa inclusão das massas estaria cobrando um preço alto demais a ser pago, a música antes elitizada passou a ser mais popular, os livros se adaptaram às novas formas de ler, até mesmo ambientes que eram glamorosos e frequentados por poucos como as salas de cinema, passaram a receber mais pessoas de diferentes segmentos sociais, e a noção de qualidade passou a ser de quantidade. O que parecia uma coisa boa também se mostrou uma faca de dois gumes, o próprio capitalismo se apodera da cultura, criando uma espécie de hegemonia cultural das massas.

Os pensadores Frankfurtianos, retroalimentam uma visão pessimista das massas que sim, tinham justificativas, afinal de contas o poder da manipulação

por meio das publicidades, por exemplo, se mostrou real, porém essa visão pessimista se estendeu por todas as formas de arte e cultura. Em sua *Dialética do esclarecimento*, Adorno e Horkheimer (1944) desenvolveram um sistema de pensamento no qual o fracasso do Iluminismo era em parte atribuído à substituição de velhos mitos por novos mecanismos de dominação. Um destes novos e poderosos mecanismos de controle das massas seria justamente o que eles chamaram de indústria cultural, um sistema complexo de dominação que incluía cinema, rádio, música e revistas. A cultura de massa não destruiu uma “cultura superior”, mas apenas aproximou essa cultura daqueles que antes não tinham acesso a bens culturais.

Os quadrinhos tomaram conta das leituras cotidianas e faziam parte da vida de milhares de pessoas, estavam dentro de inúmeras casas, se faziam presentes no meio das massas. A visão pessimista encarou-os de uma forma errônea, fez deles alvos de críticas, a influência da Escola de Frankfurt, aliada à ideia de que os quadrinhos eram lidos exclusivamente pelo público infantil deu origem a trabalhos que enfatizavam uma suposta influência nefasta dos quadrinhos na formação de crianças e adolescentes, entretanto, parece que os pensadores não haviam pensado que não só de *comics* e histórias massificadas viviam os quadrinhos.

No meio de toda cultura dominante sempre vai existir uma contracultura, a contracultura nasce de um espírito de contestação e de enfrentamento à ordem vigente e que para isso é necessário romper, através de uma oposição efetiva, com todos os aparelhos ideológicos que favorecem o sistema. A contracultura começou a ser apontada a partir da ação de grupos sociais que se opunham aos valores e costumes hegemônicos, marcando o imaginário popular através das décadas de 60 e 70, por meio dos movimentos *undergrounds* como o *Punk Rock*, mas também trazendo um novo ar às publicações, os *fanzines*. Essas são publicações independentes feitas de maneira autônoma por qualquer um que tenha interesse em se expressar através da linguagem dos quadrinhos, O *Fanzine* é uma revista de publicação alternativa, independente feita de fãs de um determinado assunto, objeto ou arte e voltado para fãs do mesmo conteúdo (MAGALHÃES, 1993). A definição do termo *Fanzine* é a junção de duas palavras “*fanatic magazine*”. No Brasil esse mesmo termo é usado de forma mais abrangente para todo tipo de revista independente de baixa tiragem. As revistas

profissionais não podem ser consideradas *Fanzines*, o fator que marca essa diferença é a grande tiragem e o lucro que uma revista profissional tem.

Figura 15 - Galera punk



Fonte: Autor desconhecido (1976).

Os *Fanzines* começam a ganhar força durante movimentos de contracultura a partir da década de 60, quando a mobilização e contestação social dos jovens precisavam de novos meios de comunicação para divulgar suas ideologias que iam contra o conservadorismo. *Fanzines* começaram a surgir no Brasil por volta do ano de 1965 através dos boletins de Histórias em quadrinhos, deixando claro seu propósito subversivo.

O caráter independente e de “faça você mesmo” caracteriza um dos principais marcos dos *Fanzines* e os tornam únicos, reviver este espírito na educação é possibilitar uma relação efetiva com a linguagem dos quadrinhos, além de mostrar que qualquer um pode se apropriar deste tipo de linguagem e que quadrinho não é só coisa de criança, mas também é um rico meio de comunicação e expressão, com possibilidades infinitas, tanto estéticas, quanto relevantes à qualquer tipo de assunto. Dentro das salas de aula, propor esse contato direto potencializa a vivência dos educandos com os quadrinhos, pois eles mesmos podem ser os protagonistas e expor suas próprias ideias, divulgá-las e distribuí-las de forma autônoma, uma vez que o processo de construção vai além do de puramente apreciação, colocar a mão na massa também é dar oportunidade para explorarem seu próprio mundo.

Figura 16 - Exemplo de fanzines autorais



Fonte: Buava, Vinicius (2020).

Figura 17 - Página da fanzine "Cápsula Zero"



Fonte: Buava, Vinicius (2019).

Considerações finais

Esta pesquisa nasceu muito antes de se quer pensar em fazer a pesquisa em si. Nasce de uma inquietação particular e nitidamente de uma paixão; as potencias infinitas da linguagem gráfica dos quadrinhos. Busco compreender o papel dos quadrinhos dentro da educação, não apenas como material de apoio às disciplinas, mas principalmente com um olhar direcionado às suas especificidades como linguagem. Quando me apresentaram os quadrinhos dentro da escola, foi extremamente frustrante, apenas tentar interpretar tirinhas ou ler adaptações literárias em quadrinhos, parecia uma maneira pobre de utiliza-los, uma forma limitada e sem graça. Partindo de uma percepção e motivação pessoal, procuro me apresentar como um artista aficionado por quadrinhos e minha breve relação com os mesmos.

Seria imprudente de minha parte deixar de contextualizar, nem que de forma sucinta a história geral do surgimento dos quadrinhos, apontando justamente para o que no meu ponto de vista tem mais valor; a transgressão e rebeldia desse meio de comunicação, mostrando que a nona arte sempre foi uma forma de transbordar o sistema, e claro que isso também transbordaria no âmbito educacional. Esse fenômeno social reverberou dentro da educação de várias formas, infelizmente nem sempre da melhor forma possível. Carregando inúmeros estigmas os quadrinhos começaram a ter um pequeno espaço dentro dos ambientes educacionais, mesmo que ainda um simplista espaço.

As inúmeras indagações que cercam essa linguagem no que se diz respeito à educação, me fizeram perceber que a melhor forma de usar os quadrinhos dentro da sala de aula, seria dar autonomia aos educandos, para se apropriarem da linguagem e levarem para suas vidas, instigando-os a refletir sobre as diferentes formas de quadrinhos existentes, levando eles a pensar mais amplamente e fugindo dos nichos mercadológicos que já estão saturados, até enfim, colocarem a mão na massa e se expressarem por meio das *HQ's* independentes, no caso as tão faladas *Fanzines*. Mesmo sendo uma vontade e uma necessidade, ainda é necessário explorar mais a realização deste objeto de

ativação dos quadrinhos, desenvolver mais oficinas que fomentem discussões e reflexões sobre como utiliza-las.



Referências

- ALMEIDA, Armando. *A Contracultura e a Pós-modernidade*. 2006.
- CAMPOS, Rogério. *Imageria o nascimento das histórias em quadrinhos*. Veneta, 2015
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1977.
- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1973.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FONSECA, Selva Guimarães. *Caminhos da História Ensinada*. Campinas: Papirus, 1993.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- MAGALHÃES, Henrique. *O que é Fanzine*. Coleção primeiros passos, nº 283 São Paulo, Brasiliense, 1993
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio: *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. *O que é contracultura*. São Paulo: Nova Cultura: Brasiliense, 1986.
- RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula*. Contexto, 2004
- HOOKS, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade*. Martins Fontes, 2013