



## Insurgências na Educação - Oficinas de quadrinhos como prática de sub(versões) criativas no ensino de Filosofias

*Charles Lima Oliveira Almeida, Luciano Costa Santos*

### Resumo

Nobres leitoras e leitores do futuro, este artigo é endereçado a vocês professores e interessados em temas da cultura pop e suas possíveis confluências com a Educação. Apesar de dias tão difíceis como esses (genocídios, guerras, fascismos...), viver ainda é uma coisa boa e a arte é uma celebração da vida. As histórias em quadrinhos aparecem aqui como uma tentativa de subjetivar novas artimanhas no processo do ensinar/aprender. Na primeira parte do texto apresentamos um pouco das interpretações que se tem feito sobre os quadrinhos. Da nossa parte, foi necessário historicizar os diferentes pontos de vista nessas disputas de narrativas. Porém, o artigo não se restringiu a isso, não caímos nessa arapuca. Estamos em tempo presente, e por ora ele ainda nos pertence. Sem diminuir a importância e contribuições de outros estudos, preferimos focar nas lutas do momento. Marcamos as necessidades de produções autorais caracterizadas pelo improviso e precariedade dos devires. É disso que trata a segunda parte do artigo. Fizemos dos quadrinhos um procedimento epistemológico, fruto de uma articulação democrática entre professores e estudantes. Trabalhar histórias em quadrinhos em oficinas discentes do componente curricular Filosofia, sem delimitações rígidas nas fronteiras disciplinares, transitando com leveza pelas dimensões ficcionais e não-ficcionais. Fora da Marvel/DC não há quadrinhos! Nesse caso, somos hereges subversivos. Reiventaremos dia após-dia novas formas de fazer gibis, pelas mãos de um povo que ainda não é, mas que pode vir a ser. Reiventaremos os gibis, sem profissionalismo e com toda precariedade que precisamos, essa é a pegada das HQs da diferença e a escola pública será nosso QG.

Palavras chaves: Quadrinhos da diferença. Arte. Educação. Filosofia. Oficina discente.

## **Resumen**

Estimadas lectoras y lectores del futuro, este artículo está dirigido a ustedes, docentes e interesados en temas de la cultura pop y sus posibles confluencias con la Educación. A pesar de días tan difíciles como estos (genocidios, guerras, fascismos...), vivir sigue siendo algo bueno y el arte es una celebración de la vida. Los cómics aparecen aquí como un intento de subjetivar nuevas estrategias en el proceso de enseñar/aprender. En la primera parte del texto presentamos algunas de las interpretaciones que se han hecho sobre los cómics. Por nuestra parte, fue necesario historizar los diferentes puntos de vista en estas disputas de narrativas. Sin embargo, el artículo no se limita a eso, no caímos en esa trampa. Estamos en el tiempo presente, y por ahora todavía nos pertenece. Sin restar importancia ni contribuciones a otros estudios, preferimos centrarnos en las luchas del momento. Marcamos la necesidad de producciones autorales caracterizadas por el improviso y la precariedad de los devenires. De eso trata la segunda parte del artículo. Hicimos de los cómics un procedimiento epistemológico, fruto de una articulación democrática entre profesores y estudiantes. Trabajar con cómics en talleres estudiantiles del componente curricular de Filosofía, sin delimitaciones rígidas en las fronteras disciplinares, transitando con ligereza por las dimensiones ficcionales y no ficcionales.

¡Fuera de Marvel/DC no hay cómics! En ese caso, somos herejes subversivos. Reinventaremos día tras día nuevas formas de hacer historietas, con las manos de un pueblo que aún no es, pero que puede llegar a ser. Reinventaremos los cómics, sin profesionalismo y con toda la precariedad que necesitamos; esa es la esencia de los cómics de la diferencia, y la escuela pública será nuestro cuartel general.

**Palabras clave:** Cómics de la diferencia. Arte. Educación. Filosofía. Taller estudiantil.

Histórias em quadrinhos constituem uma linguagem manifestada por uma diversidade de tempos-espacos (in)determinados. Conquistaram ao longo do tempo um lugar de força e empoderamento criativo irrefutável. Mas nem sempre foi assim; por muito tempo, essa mídia foi interpretada como mera ferramenta pedagógica ou simples instrumento para alcance de uma literatura maior. Julgados por adultos conservadores, gibis foram inferiorizados e hostilizados em vários episódios da história do século XX. Hoje em dia presenciamos o fenômeno da cinematização das histórias de gibi, juntamente com adaptações para séries de longa duração para a TV, com presença cativa nos

serviços de *streamings* que é o catalogo oracular onde se encontra tudo, ou quase tudo. Bem verdade que os quadrinhos sempre renderam textos e material humano para o cinema.

A primeira HQ a ter uma versão para o cinema foi *Max und Moriz*, que Wilhelm Busch criou em 1865. A quinta parte da HQ, em que os meninos protagonistas infernizam a noite de seu tio com uns besouros colocados em sua cama, inspira Meliés a criar um de seus primeiros filmes, *Une nuit terrible* (1896). Meliés, é bom lembrar, havia sido cartunista. Boa parte dos primeiros profissionais do cinema vinham do mundo dos *cartuns* e quadrinhos. Os caminhos da evolução das duas linguagens têm se cruzado com bastante frequência ao longo dos tempos. Na verdade, o caminho do cinema se inicia na trilha dos quadrinhos. Vários recursos da linguagem cinematográfica do século XX, como closes, a câmera subjetiva e as variações de enquadramento, já eram usados nos quadrinhos do século XIX. (CAMPOS, 2022, p. 40-41).

Com tantos gêneros e subgêneros narrativos, os super-heróis são talvez o nicho mais popular e massificado dentre os demais. Há uma resistência por parte da universidade brasileira em discutir fenômenos da cultura de massa, ou seja, ainda são escassas as pesquisas em nível de pós-graduação, não há cursos específicos de mestrado ou doutorado nesse campo, com exceção de algumas especializações. O mesmo podemos afirmar em relação ao mercado editorial. São poucas publicações traduzidas em português de teorização e análise de quadrinhos. Precisamos nos apropriar com afinco desse fenômeno cultural, atualizando sua problemática e refletindo sobre as experiências dessa linguagem com coragem e vigor científico, indo além do senso comum.

Precisamos deslizar sobre esse terreno com sensibilidade, olhando para os cantos e veredas escondidas. A cada época reeditam-se ataques aos quadrinhos. Além dos vilões de suas próprias histórias, tiveram que enfrentar detratores tanto da direita quanto do espectro da esquerda. Faremos por ora um breve exercício de rememoração, trazendo a lume algumas posições de diferentes olhares de instantes diversos. Nossa maior interesse aqui é apresentar algumas peças que podem gerar signific(ações) sobre os quadrinhos com possíveis desdobramentos estético-filosóficos. Entraremos nos marcos do subgênero de heróis quando for conveniente, sabendo que a linguagem das HQ's é muito mais ampla que os enlatados produzidos nos grandes estúdios norte-americanos, e que o poder desenha com linhas duras narrativas de si e sobre o “outro”. Não há edificação que não tenha rachaduras, e, ao longo desse artigo, iremos tentar achar algumas. Aliás, vamos pular o muro! Quiçá roubar algumas maçãs...

## **Direita volver!**

São marcantes os anos 1950 nos Estados Unidos, em que o movimento macarthista era uma força reacionária que promovia censura e perseguições aos artistas. Ataques à cultura jovem se manifestaram em várias direções. Em geral, as intervenções abrangiam diversas áreas como educação, política, cultura e arte. Fomentavam na população o pânico moral face à “imoralidade” e “conteúdo inadequado”. Muitos conservadores acusavam os quadrinhos de exibirem violência excessiva e conteúdo sexual inapropriado. Personagens como Batman, Mulher-Maravilha e outros foram vistos como exemplos de conduta “ambígua” ou “perversa”. Histórias que mostravam heróis desafiando a polícia ou outras figuras de autoridade eram vistas como desestimulantes da obediência e da ordem social. O discurso vai subindo o tom quando esbravejavam sobre a corrosão dos valores tradicionais, a exemplo da subversão dos papéis de gênero. Algumas HQs apresentavam mulheres fortes, independentes ou homens sensíveis, o que ia contra os papéis de gênero tradicionais.

Os ataques ostensivos da intelligentsia de direita, inevitavelmente, também eram políticos. Denunciavam que os quadrinhos transmitiam valores libertários, ateístas ou pacifistas, que contrastavam com os valores tradicionais dos EUA. Apontavam nos autores, interesses esquerdistas em suas publicações, identificavam nos quadrinhos temas progressistas ou feministas. Com o tempo, HQs passaram a abordar questões como racismo, drogas, pobreza e direitos civis, o que foi visto como politização indevida dessa mídia impressa. Numa perspectiva pedagógica, havia a crença de que os quadrinhos empobreciam o vocabulário e a capacidade de concentração das crianças, prejudicando o hábito de leitura “séria”. Muitos pais e educadores conservadores achavam que os gibis afastavam os jovens da literatura tradicional e dos “bons livros”.

Isso criou uma visão dos quadrinhos no Brasil tão ou mais reacionária que a imperante nos Estados Unidos. Por ainda compartilharem a visão de que quadrinhos deveriam sempre ser ingênuos, puros e bobos, juízes brasileiros se acharam na obrigação de censurar, por exemplo, gibis como *Dylan Dog* ou os do *Dragon Ball*. (CAMPOS, 2022, p.73- 74).

A elite colonial brasileira segue o receituário da metrópole estadunidense. Aqui, em terra brasili, o caldo também entornou. Durante o regime militar, qualquer tipo de arte que fosse vista como subversiva, comunista, ou crítica ao governo era alvo de censura. Isso afetou diretamente os quadrinhos, especialmente os de conteúdo adulto, crítico ou político. Quadrinhistas como Henfil, Ziraldo e Angeli produziram tiras e HQs com crítica social e política. Publicações como a revista

"O Pasquim", que reunia vários artistas e cartunistas, eram frequentemente censuradas, com edições apreendidas. Quadrinhos com conteúdo erótico, sátira religiosa ou linguagem considerada "inapropriada" eram vistos como ameaça à moral. Revistas como "Balão" ou obras de Carlos Zéfiro, que [fazia] traziam material erótico, enfrentavam problemas com a Justiça. Artistas poderiam ser acusados de "atentado ao pudor" ou "desrespeito à família e à religião". Havia uma tentativa de controlar o conteúdo consumido por jovens e crianças. Os quadrinhos, por serem populares nesse público, foram alvo de tentativas de "moralização". Livros didáticos, programas escolares e bibliotecas públicas eram orientados a evitar quadrinhos. Leis e decretos exigiam que HQs passassem por análise antes da publicação. Desenhistas ligados à esquerda, sindicatos ou movimentos estudantis eram vigiados pelos órgãos de repressão. Alguns artistas foram presos, exilados ou ameaçados. Charges e HQs que criticavam o autoritarismo ou apoavam reformas sociais eram consideradas perigosas.

A sujeição continuou nos piores dias da democracia brasileira. O cenário de um dos eventos mais paradigmáticos foi a bienal do livro no Rio de Janeiro, em 2019. O prefeito da capital carioca, Marcelo Crivella, do Partido Republicanos, apoiado pelo então presidente Jair Messias Bolsonaro, formava o time de protetores da moral e dos bons costumes.

RIO — O prefeito Marcelo Crivella determinou que a história em quadrinhos "Vingadores: A cruzada das crianças" fosse recolhida da Bienal do Livro, no Riocentro. Em um vídeo publicado nas redes sociais, o prefeito afirma que a HQ de super-heróis tem "conteúdo sexual para menores". Dois dos personagens da saga são namorados e aparecem se beijando em um painel – o livro tem 264 páginas. No vídeo, Crivella diz: "Portanto, a prefeitura do Rio de Janeiro está protegendo os menores da nossa cidade." (O GLOBO, 2019)

Em sua materialidade, no exercício do poder político, o conservadorismo promove ações higienizadoras e exorcizantes contra o espírito artístico, seja em sua face extrema, nos regimes fascistas, ou mesmo nas democracias capitalistas. É a velha agenda moral sustentada fortemente nos dias atuais. Mas não é só isso. Matizes de orientação conservadora do pensamento, também estetizam e disputam terreno no universo simbólico. A linguagem é um cenário estratégico dessa disputa. Para fazer justiça, precisamos dizer que os conservadores também criam, também estetizam em grande estilo, e nesse aspecto não devem ser analisados simplesmente por serem conservadores, pelo contrário, merecem ser cuidadosamente estudados com afinco, também, do ponto de vista da

criação artística. Alguém duvida das contribuições de John Milius<sup>1</sup> para o cinema? Ou mesmo Elomar na música brasileira? Jorge Luiz Borges... Sempre houve artistas de direita de alto desenvolvimento criativo, demarcando um espaço que lhe é merecido. Por exemplo, os quadrinhos de Frank Miller, Chuck Dixon, Mike Baron e Scott Adams, autor das tirinhas do *Dilbert*.

Na arena política, em um terreno mais árido e empobrecido, devido à ascensão da extrema direita, vimos ilustradores e roteiristas se engajarem na militância extremista da *internet*, como o caso de Ethan van Sciver, fundador do movimento *comicsgate*<sup>2</sup>. O mundo virtual se tornou espaço de luta e acidez virulenta das opiniões e fustigações doutrinárias de supremacistas, anarcocapitalistas, liberais e fascistas. Os fantasmas do passado voltam a assombrar o nosso tempo.

### **- A esquerda pede a palavra!**

No início da popularidade dos quadrinhos, sobretudo no Norte global, muitos intelectuais interpretavam os quadrinhos com eruditismo severo. Os filósofos da Escola de Frankfurt, especialmente Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, fizeram críticas contundentes à cultura de massa, incluindo as histórias em quadrinhos. Essas críticas se inserem no conceito que eles desenvolveram de Indústria Cultural, abordado principalmente na obra *Dialética do Esclarecimento* (1944). Nos frankfurtianos, as HQs são vistas como parte de uma cultura empobrecida, industrializada, voltada à manutenção do *status quo* e à alienação das massas. Criticam não apenas o conteúdo das HQs, mas o contexto capitalista em que elas são produzidas e consumidas. As

---

<sup>1</sup> John Milius é conhecido por ser conservador, especialmente dentro do contexto de Hollywood, onde isso o tornou uma figura um tanto singular. Milius, roteirista e diretor de filmes como *Apocalypse Now*, *Conan, o Bárbaro* e *Red Dawn* (Amanhecer Violento), sempre expressou abertamente suas visões políticas conservadoras, nacionalistas e, por vezes, militaristas. Ele mesmo já brincou dizendo que era um "anarquista zen de direita" e se definia como alguém "apolítico, mas com tendências conservadoras". Ele também tem fascínio declarado por temas como honra, guerra, masculinidade e liberdade individual, elementos que permeiam seu trabalho. Apesar de seu talento reconhecido em Hollywood, suas posições políticas e estilo direto teriam limitado algumas oportunidades dentro da indústria, segundo o próprio Milius.

<sup>2</sup> O *Comicsgate* é um movimento que surgiu no final dos anos 2010, centrado na indústria de quadrinhos, especialmente nos Estados Unidos. Ele é frequentemente associado a críticas ao aumento da diversidade e inclusão em histórias em quadrinhos e na contratação de autores e artistas. O *Comicsgate* começou por volta de 2017, inspirado em parte por movimentos semelhantes como o *Gamergate* (no mundo dos videogames). O nome "*Comicsgate*" deriva da tendência de usar o sufixo "*gate*" (inspirado pelo escândalo *Watergate*) para indicar controvérsias públicas. Principais alegações e objetivos (segundo seus apoiadores): Acusam grandes editoras, como Marvel e DC, de priorizarem diversidade racial, de gênero e orientação sexual em detrimento da qualidade das histórias. Defendem uma "volta às raízes" dos quadrinhos clássicos, focando em narrativas tradicionais e ação. Alegam que criadores conservadores ou de direita são discriminados pela indústria.

histórias em quadrinhos, segundo Adorno e Horkheimer, seguem fórmulas fixas e padronizadas. Isso leva à repetição de enredos, personagens e soluções narrativas, impedindo a originalidade e a reflexão crítica. A estrutura é sempre a mesma: herói, vilão, luta, vitória do bem. Produto da cultura de massa, o gibi seria instrumento de alienação. O leitor não é desafiado intelectualmente, mas sim levado a consumir passivamente o conteúdo. Trata-se de um entretenimento superficial, muitas vezes reforçando estereótipos de gênero, raça e nacionalismo.

Para os marxistas em geral, as HQs funcionavam como veículos de valores dominantes — como o consumismo, o militarismo, o individualismo heroico —, reforçando a ideologia da classe dominante. Os super-heróis, por exemplo, encarnariam a figura do "salvador", desviando o foco de soluções coletivas e estruturais. Ao invés de promover o pensamento crítico, as HQs ofereceriam uma distração superficial. Adorno via a popularização das HQs como um sinal de regressão cultural — obras simplificadas e apelativas que impedem o amadurecimento estético e crítico do público. Tudo era parte de um complô empresarial com fins de empobrecimento da cultura. As histórias em quadrinhos, segundo os frankfurtianos, não seriam arte verdadeira, mas produtos fabricados para consumo em massa.

## **Colonialismo cultural**

Em países da América Latina, por exemplo, muitos intelectuais de esquerda criticavam os quadrinhos dos EUA (como os da Disney ou da Marvel) por difundirem valores imperialistas.

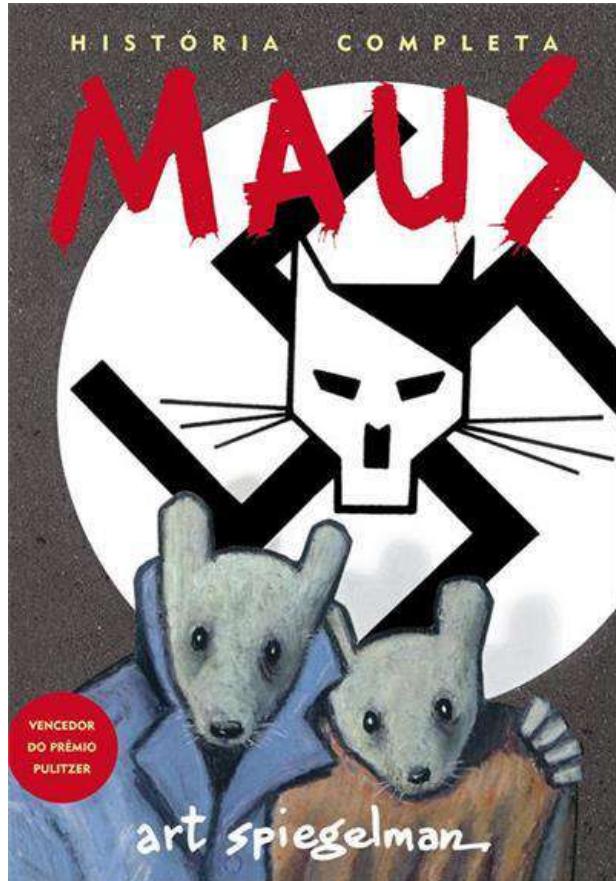
O livro "Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo" (1971), escrito por Ariel Dorfman e Armand Mattelart, foi uma obra de crítica cultural muito influente nos anos 70 e 80 do século XX. A obra investiga o universo Disney. Os gibis da Disney funcionam como um instrumento de dominação ideológica e cultural do imperialismo estadunidense sobre os países da América Latina. A exportação dessas histórias seria uma forma de colonização simbólica, que molda a percepção do mundo das crianças dos países periféricos. Os autores tentam demonstrar como os quadrinhos da Disney ensinam valores capitalistas, como: a glorificação do lucro; o elogio do trabalho individualista; a ideia de que a pobreza ou a riqueza são frutos do mérito pessoal; a aceitação da desigualdade social como algo natural e inevitável. Os autores notam que os personagens da Disney vivem em famílias "desfuncionais" ou sem pais — por exemplo, o Pato Donald cuida de seus sobrinhos, mas não há pais presentes. Isso indicaria uma ruptura com os laços familiares tradicionais, o que facilita a formação de uma visão mais individualista do mundo.

Dorfman e Mattelart argumentam que os quadrinhos da Disney ajudam a formar sujeitos passivos, incapazes de questionar as estruturas de poder ou os problemas sociais reais, pois seus personagens vivem em um mundo fictício onde os conflitos se resolvem de forma cômica, simplificada ou moralizante. Os países estrangeiros e os personagens não ocidentais (ou não brancos) costumam ser retratados de maneira estereotipada e exótica, reforçando visões racistas e colonialistas. "Para ler o Pato Donald" é uma denúncia da indústria cultural. Os personagens Disney não são inocentes: eles veiculam uma visão de mundo alinhada com os interesses do colonialismo, especialmente o estadunidense, ajudando a manter estruturas de dominação econômica, social e cultural.

### **Novos acenos (anos 1970 em diante)**

A partir das décadas de 1970 e 1980, com a procura de quadrinhos mais politizados e a consolidação da *graphic novels*, com temáticas adultas e engajadas, muitos estudiosos passaram a ver os quadrinhos como ferramenta de crítica social, forma legítima de arte, veículo para minorias e resistência. *Maus* (Art Spiegelman), *Persepolis* (Marjane Satrapi), *V de Vingança* (Alan Moore) ou *Contrato com Deus* (Will Eisner) trouxeram narrativas densas, críticas ao autoritarismo e ao preconceito, etc.

**Fig.1.: Maus de Art Spiegelman**



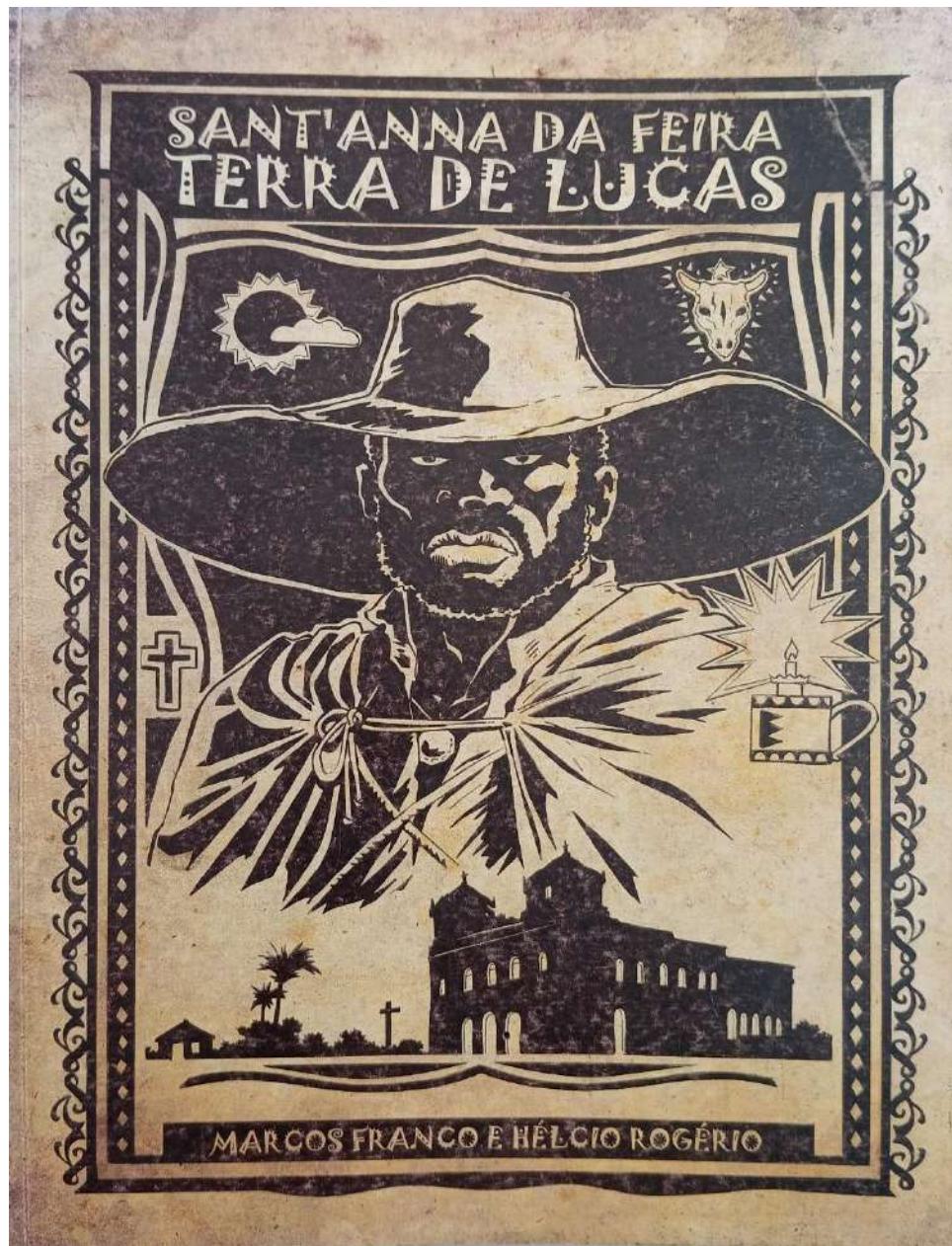
**Fonte:** Acervo Particular

A crítica literária e cultural (progressista) começa a reconhecer os quadrinhos enquanto linguagem expressiva e rica, com potencial para subverter regimes tradicionais de visualidades e ampliar vozes marginalizadas.

Quando discutimos a produção cultural do momento atual, não podemos nos recusar a considerar o lugar ocupado pelas histórias em quadrinhos no universo de práticas culturais que fazem uso da apropriação de diversas formas de expressão. (PAULA, 2006, p.297)

Muitos autores e autoras LGBTQIA+, negros, indígenas e periféricos passaram a usar a linguagem sequencial como forma de expressão. Estudiosos passaram a valorizar essa capacidade dos quadrinhos de estetizar as lutas sociais. Estudos de caso não seriam escassos nesse campo.

**Fig.2:** Sant'Anna da Feira, terra de Lucas



**Fonte:** Acervo particular

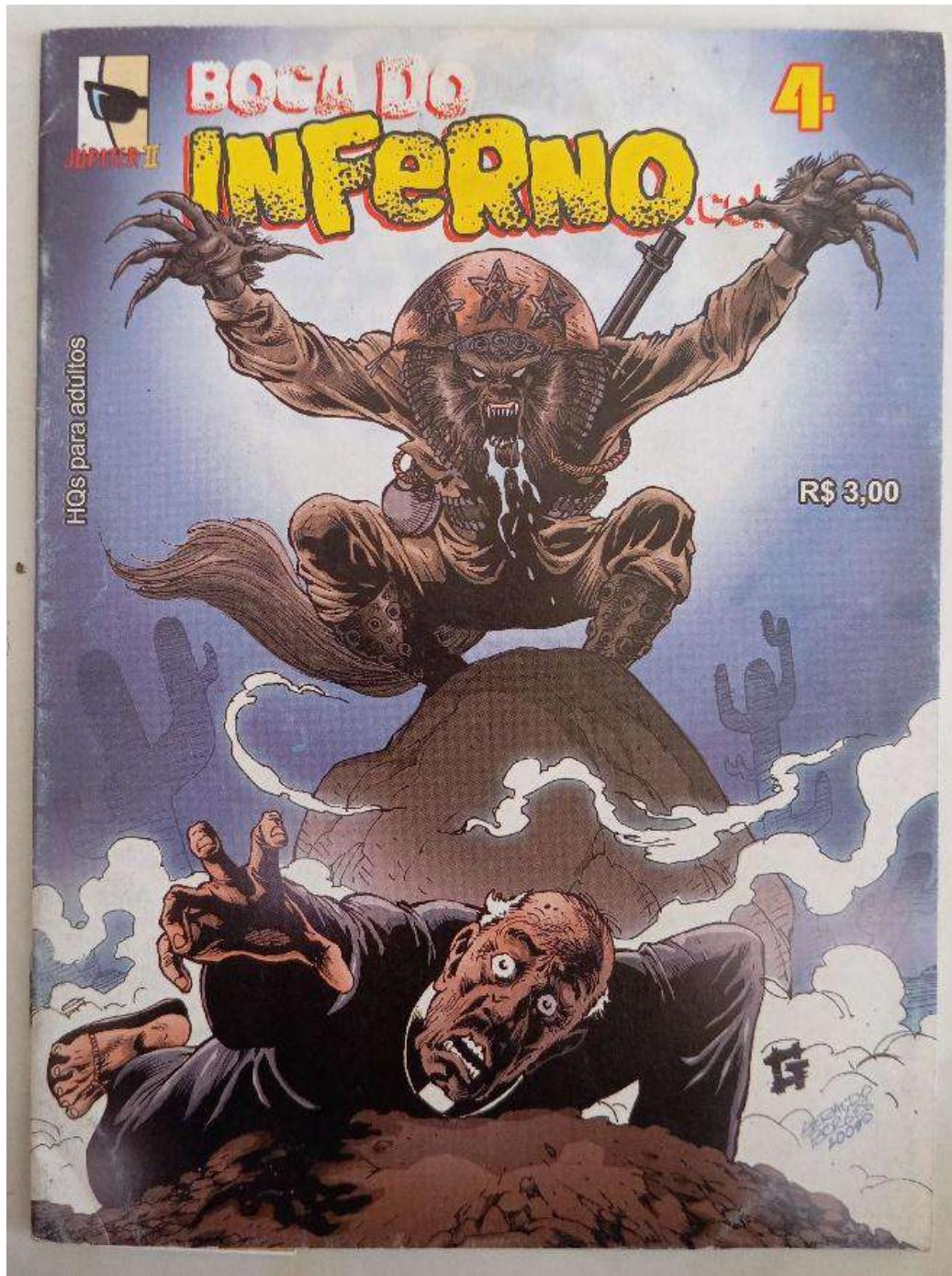
Tem crescido o número de autores independentes e pequenas editoras que trazem questões sociais, como racismo, feminismo, direitos humanos, etc. Um exemplo interessante é o trabalho do roteirista Marcos Franco e do desenhista Hélcio Rogério. Franco é um autor feirense e famoso colecionador de HQs, que, tomado por um ímpeto, se tornou roteirista reconhecido, faturando o Prêmio Angelo Agostini em 2010 na categoria de melhor roteirista e melhor lançamento daquele ano. Sua novela gráfica é expressiva, e as narrativas populares que resgata nesse gibi atropelam as barreiras entre o real e o lendário, adquirindo vida através do talento que Marcos Franco empresta para que o personagem Lucas volte a viver como uma figura mítica de uma pôlis do sertão. Um cangaceiro

lendário, de uma cidade igualmente lendária, enche as páginas de um quadrinho em preto e branco, de produção independente e visceral.

Desriminalizando 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”. (ALMEIDA, 2021, p.43).

Muitos pesquisadores publicam estudos sérios sobre quadrinhos, inclusive em universidades, tratando-os como arte política e ferramenta de letramento crítico. Ensaios como "Apocalípticos e Integrados", de Umberto Eco, discutem os quadrinhos como parte da cultura de massa, mas reconhecem seu valor comunicativo. Autores brasileiros têm ocupado espaço em ambientes de discussão e debates na internet em destaque na plataforma do *Youtube*.

**Fig.3:** Boca do Inferno ( Quadrinho Alternativo)



**Fonte:** Acervo particular

**- Preciso de uma pá de cal, por favor!**

Até aqui percorremos um caminho cansativo e talvez enfadonho, digo isso porque historiar pode produzir uma redoma difícil de sair. Vamos tirar essa roupa que não nos serve mais. “É somente quando, em decorrência de um esquecimento momentâneo, esse sentido é suspenso que o homem

doente de febre histórica se torna ativivo”.. (NIETZSCHE, 2019, p.69). Todos os pontos discursivos apresentados sobre os quadrinhos no passado foram vencidos. Aquelas interpretações, de *topos* distintos em seus respectivos contextos históricos, foram superadas. Nesse caso, “a história se torna um compêndio de imoralidade efetiva”. (NIETZSCHE, 2019, p. 73). O que vimos até então sobre quadrinhos, na perspectiva da esquerda ou da direita, foi um festival de tagarelice filisteia. Portanto, vamos usar uma pá cheia de cal e jogar nesses compêndios.

Filisteu instruído, o filisteu estético-histórico; é o grande tagarela velho- jovem e jovem-velho que vaticina a respeito do Estado, da igreja, da arte; é um sensório de mil impressões de segunda mão; é um estômago satisfeito que não sabe ainda o que é ter realmente fome, realmente sede. (NIETZSCHE, 2019, p.89).

A fome chegou. Fome criativa, desejo latente de criação, sede de estetizar modos de ser e pensamentos. É preciso nos apropriarmos do presente, assenhorar-nos do hoje. Romper com a condição de contemplação para um agir entusiasmado de nossos devires. Podemos visitar a história, dela tirar elementos para um ponto de partida, porém, sabendo que o nosso lugar é a luta por liberação, e esse lugar é um lugar-presente. O propósito do professor militante é estimular nos alunos o espírito dionisíaco da criação, da fecundidade imagética, a autoralidade, ficcionar a si mesmo. Somente quando alimentarmos nossa potência, e superarmos os falsos valores da nossa época, teremos uma história, a nossa história.

O trabalho na escola, envolvendo quadrinhos nas aulas, significa fazer interagir Filosofia com Artes, numa confluência orgânica. Trazer à tona pineladas de pensamento. Não um logo-pensar, mas um pensar-sentir. Acredito numa (sub)versão, numa superação da condição binária leitor – autor. É preciso demarcar territórios de cri(atividade) na EDUCAÇÃO, torna-la um espaço de (sub)versão, aventurando um lugar de potência, de confluências múltiplas. Quadrinhos é uma linguagem aderente, de vocação ecumênica. Temas ambientais, sociais, filosóficos podem facilmente ser percorridos por uma escrita visual. Com o incentivo e entusiasmo do professor, os alunos produzem histórias em quadrinhos em sala, experimentando formas diferentes de aprender/ensinar.

As histórias em quadrinhos fazem parte de um grupo de novas formas de arte criadas e/ou desenvolvidas no século XX, cuja orientação intermediária as coloca num lugar indefinido no que se refere a abrigos disciplinares[...] Neste contexto, observamos que o fenômeno de relação intermediária presente na construção das histórias em quadrinhos contemporâneas encontra afinidade com os mais recentes paradigmas de produção e

criação artísticas, em virtude da interação de diversos sistemas de signos no processo de formação dos textos. (PAULA, 2006, p. 298).

Precisamos desterritorializar os quadrinhos do lugar profissional/comercial e apostar na estetização de novos devires. Quadrinhizar os excluídos, os sertões, os agrestes, as favelas, as ruralidades, os desertos, as palestinas. Trazer à superfície novos modos de vida que estão à margem das grandes narrativas. Gibis dos silenciados e sujeitados na sarjeta. É preciso movimentos artísticos-filosóficos que estetizem as dores e as alegrias, favorecer a potência de agir dos alunos através da alegria de viver, e viver é criar. A alegria é uma força de resistência, de aumento desse agir. Em um mundo cinza, de declínio da paz e empobrecimento, os estudantes precisam de tudo, inclusive de cores, de espaços para dizer, desenhar seus sonhos, pintar, criar linhas escapatórias, linhas políticas, vias poéticas de novas subjetiv(ações). O amadorismo, as incongruências e precariedade estão a favor da autenticidade de um quadrinho da diferença. Fanzines de quadrinhos podem ser uma experiência interessante.

Os artistas que trabalham com este tipo de quadrinhos investem em uma intensa relação com outras manifestações e tomam esta relação de integração como material de criação para suas obras. Assim, a convivência da nova história em quadrinhos com outras produções (PAULA, 2006, p.299).

Fazer montagens utilizando códigos das HQs com imagens retiradas de outras mídias, como revistas, jornais, casando com letras de música, aforismos filosóficos de samurais embriagados. Afinal de contas, fanzine é uma manufatura que goza de plena liberdade criativa. Personagens importantes da indústria de HQ surgiram inicialmente em fanzines de adolescentes. É o caso do Super-Homem:

The first incarnation of the idea was 1933's "the reign of the Superman", a prose story by Siegel with illustrations by Shuster. Siegel published it in his own early fan magazine, Science Fiction, inspired by The Time Traveller, the prototypical fanzine from a group of New York fans including Julius Schwartz and Mort Weisinger. The tale explored the consequences of super human power. The characteres and concepts are unrecognizable, but it was part of a development process. (LEVITZ, 2017, p.16).<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> A primeira encarnação da ideia foi "O Reinado do Superman", de 1933, uma história em prosa de Siegel com ilustrações de Shuster. Siegel a publicou em sua própria revista de fãs, Science Fiction, inspirada em "O Viajante do Tempo", o fanzine típico de um grupo de fãs nova-iorquinos, incluindo Julius Schwartz e Mort Weisinger. A história explorava as consequências de poderes sobre-humanos. Os personagens e conceitos são irreconhecíveis, mas faziam parte de um processo de desenvolvimento.

Fanzine de quadrinhos é uma mídia que pode ser produzida em oficinas em qualquer componente curricular, dando alguns resultados. Nesse caso, se for necessário, o professor precisa de formação prévia, acompanhar vídeos e canais na internet, tutoriais e leitura de textos e estudos sobre o tema. No entanto, a confecção de gibis especificamente também pode ser realizada em formato de oficinas. Seja qual for a disciplina (no nosso caso, Filosofia), o trabalho com imagens pode se desenvolver em simbiose com os conteúdos, ou não. A artesania pode ser individual ou em duplas, com objetivos de reprodução para os colegas e demais professores. Em momento oportuno, a oficina de fanzine segue um operativo semelhante. Recomendo um trabalho individualizado de confecção, com perspectiva de reprodução e distribuição em fotocópias para os colegas. Tanto os quadrinhos como os fanzines serão distribuídos no ambiente do pátio da escola e na sala dos professores. Em nossa reflexão, encontramos dois importantes achados. Diria, se fosse um *cowboy* – duas cartas na manga!

1. Quadrinhos independentes
2. Quadrinhos artesanais

As HQ's independentes são trincheiras culturais de artistas regionais das pequenas editoras. Lutam pela vida em meio a um oceano dominado por verdadeiros tubarões editoriais. No passado, tivemos a EBAL (Editora Brasil América), depois a Abril Civita e agora a Paninni. O Brasil tem vocação para impérios empresariais. Tudo nos quadrinhos hegemônicos é movido pelo grande capital, incluindo a distribuição final para o consumidor, realizada por multinacionais como a Amazon. As bancas de revistas locais, como consequência do comércio *on-line*, foram aniquiladas. As produções independentes são como a agricultura familiar dos quadrinhos nacionais, seu plano safra é irrigório. O incentivo financeiro desse nicho vem de abertura de editais de fomento a cultura ou mesmo do esforço dos próprios artistas. Os quadrinhos independentes no Brasil têm desempenhado um papel crucial no fortalecimento da cena cultural e artística do país. Sua importância vai além do entretenimento: eles são meios de expressão artística, política e social, dando voz a uma grande diversidade de criadores que, muitas vezes, não encontram espaço nas grandes editoras. Quadrinhos independentes não estão presos a fórmulas comerciais. Isso permite explorar temas sociais, políticos, identitários e culturais, narrativas experimentais e formatos híbridos. Os quadrinhos independentes funcionam como ferramentas de resistência contra a homogeneização cultural, e críticas sociais que abordam temas como: racismo, desigualdade, política e meio ambiente. Muitos quadrinistas usam suas obras como ativismo e denúncia. Os quadrinhos independentes no Brasil são fundamentais para a democratização da arte, a ampliação de vozes e a inovação estética e narrativa.

Eles mostram que a produção cultural pode ser diversa, acessível e profundamente conectada com a realidade social do país.

Chamo de quadrinhos artesanais, feituras imagéticas, criações sem pretensões mercantilistas. Quadrinho, aqui, se torna um procedimento e não um produto ou finalidade. O que ele pode mobilizar é o mais importante. Trata-se de uma atuação estratégica na escola, ocupar pontos cegos, enxergando as suas fissuras. Isso significa que, mesmo dentro da estrutura, é preciso canalizar os tensionamentos, criando imagerias. Oficinas de quadrinhos visam provocar alternativas de interações nas superfícies das aulas. Quadrinhos manufaturados têm formato livre. Podem ser mini-zines, livretos dobrados, HQs de bolso ou formatos mais elaborados. Alguns são únicos (edições feitas à mão, como livros de artista). Podem ser utilizados materiais simples disponíveis na escola, como papel de ofício, cartolina, canetas finas, marcadores, lápis de cor, carimbos, etc. Começando com histórias curtas de 1 a 8 páginas, que podem ser uma poesia visual, uma reflexão, uma narrativa autobiográfica ou de ficção. Combinam-se desenhos com recortes de revistas, textos de livros didáticos ou à mão, misturando texto com imagem.

### **Educação, Quadrinhos da Diferença e as vias de fato!**

Se o que importa, segundo Paulo Freire, “é que o professor e alunos se assumam epistemologicamente curiosos” (FREIRE, 2004, p. 86), em nosso caso, a curiosidade, ou pelo menos o espírito curioso, é evocado diuturnamente. Precisamos conhecer o (cosmo)verso dos alunos, suas narrações e vivências. O professor deve partir desse lugar, o lugar de curioso, do verbo “curiar”, no sentido de interesse pelo alheio. Curiar os remendos e as incompletudes. É nos espaços vazios que encontramos o ponto de partida do filosofar.

A Filosofia se caracteriza pelo questionamento constante – daí se falar em busca do saber e não em sabedoria – e por isso é um conhecimento aberto, pois suas respostas implicam sempre novas perguntas. GALLO, 2018, p. 7).

Valorizar as expressividades desse “outro” é forjar na coletividade antídotos anti- FASCISTA. Para isso, é preciso enfrentar os tradicionalismos, abandonar clichês, valorizar as práticas libertadoras de educação popular. É o que temos para hoje. Estetizar a luta por territórios existenciais, estetizar a invenção desses territórios. Os nossos quadrinhos são registros dessa luta.

Procuramos na arte o entusiasmo lírico que precisamos. Seja quadrinhos, fotonovelas, fanzines, enfim, linguagens carregadas de improviso epistemológico. Nós, professores, precisamos de uma didática inventiva com dignidade democrática, onde o educando também fale e nós educadores nos

permitamos ouvir. O fascismo disputa hegemonia, agencia o grande capital, parea suas ambições de poder com as empresas capitalistas e seus partidos. O professor militante é contra hegemônico, agencia iniciativas de partilha, parea a sabedoria filosófica com libertação popular em comunhão com os movimentos sociais. Precisamos despertar o interesse por essas vidas. Agir na precariedade, em suas imperfeições, seu brutalismo, garranchos e grafismos. O fascismo anuncia o fim do mundo, porque quer aniquilar o espírito criativo, através do empobrecimento e da morte.

O nosso movimento consiste em celebrar os direitos democráticos usufruindo de um espaço de afetos e aprendizagem. Trata-se da apropriação da linguagem dos quadrinhos na tentativa de criação de sentidos e novos territórios. Para tanto, deixaremos de lado esquematismos explicativos ou racionalizantes.

As histórias em quadrinhos serão tratadas aqui como linguagem, ou seja, não como o fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido. Esta linguagem não passará pelo filtro de uma grande teoria constituída, tal como a análise estruturalista ou a semiótica narrativa.  
(GROENSTEEN 2015, p. 10)

Se “toda narração implica um narrador” (GROENSTEEN 2025, p. 18), a oficina de Quadrinhos da Diferença marca como centro do seu desejo a performance do aluno-artista. Uma virada existencial, onde ele, o estudante, passa a mapear seus mundos criados. Uma existência física marcada por privações, passa a performar uma existência de narrações de si. Esse si é carregado de devires. Um quadrinho que abriga liberdade e subjetivação sertânica. “É contada uma história que eles contam para eles mesmos; com ritmo e imaginários próprios, que vai e volta”. (GROENSTEEN, 2015, p.20).

As oficinas ocorreram no Colégio Rotary Clube em Juazeiro na Bahia. Trata-se de uma unidade escolar da rede pública de ensino, localizada no Alto do Cruzeiro, bairro periférico da cidade. O trabalho foi realizado nas turmas de 6º e 9ºanos do ensino fundamental. A oficina foi dividida em dois momentos. Inicialmente, fizemos uma breve abordagem apresentando alguns tópicos da história dos quadrinhos no Brasil, e, em seguida, apresentamos aspectos teóricos como os gêneros narrativos, construção de personagens e os códigos e recursos próprios da linguagem. Houve uma exposição de alguns quadrinhos da minha coleção, tendo sido aproveitados os diferentes formatos, apresentando a diversidade de autores e tendências. Contamos com 2 aulas semanais em um período de 5 semanas, durante a segunda metade da II Unidade.

A princípio, as turmas receberam a proposta com insegurança, à exceção de alguns alunos que já possuíam uma certa familiaridade com a mídia. O processo foi realizado com liberdade criativa, sem referências a histórias e personagens já existentes. Seguem-se alguns trabalhos, entrega das oficinas de Quadrinhos da Diferença.

**Fig. 4:** Quadrinhos artesanais - Capas



**Fonte:** Produção dos alunos do 6º.ano

**Fig.5:** Quadrinhos artesanais- Mundo (in)justo



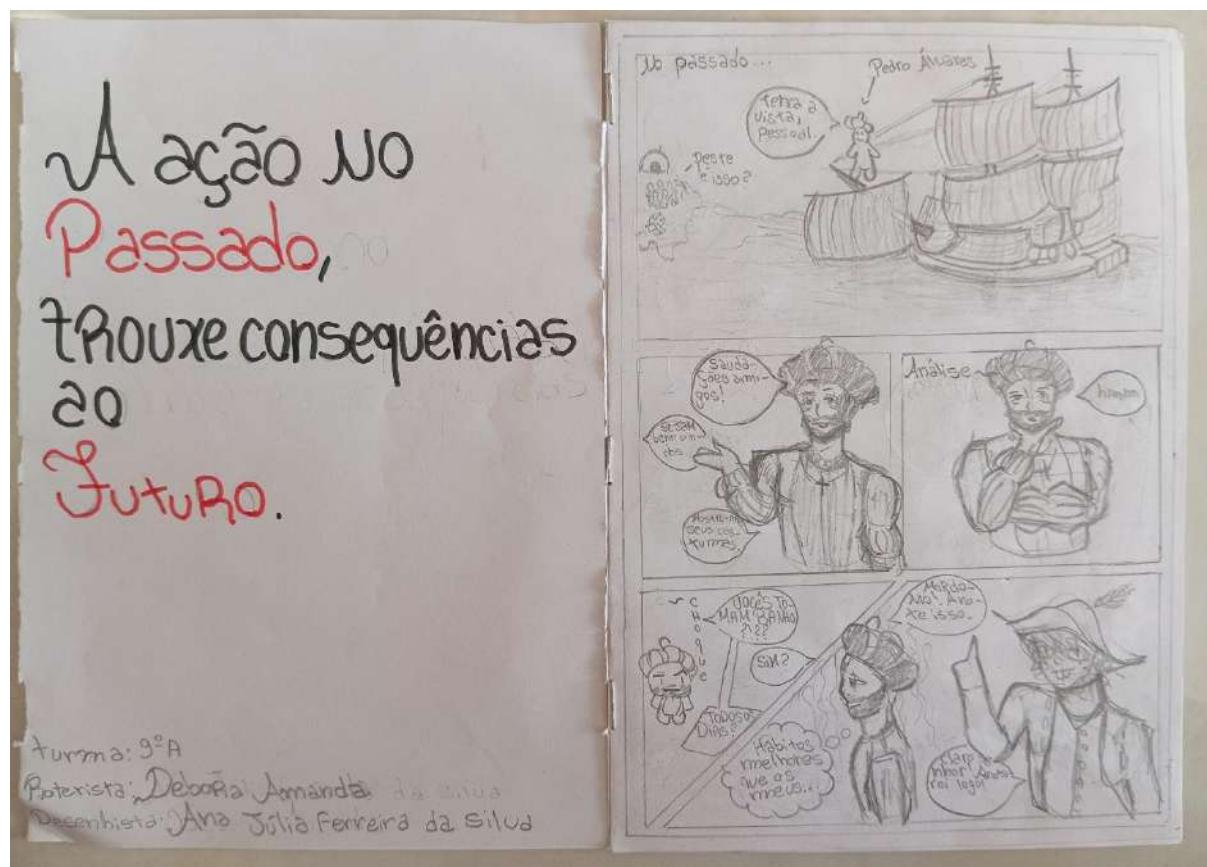
**Fonte:** Produção de alunos do 9º.ano.

**Fig. 6.** Quadrinhos artesanais



**Fonte:** Produção de alunos do 9º.ano.

**Fig. 7:** Quadrinho artesanal- A ação no passado, trouxe consequências ao futuro



**Fonte:** Produção de um estudante do 9º do ensino fundamental

**Fig.8:** Quadrinho artesanal



**Fonte:** Produção autoral

**Fig.9:** Quadrinho Autoral – Caminhos do Vento



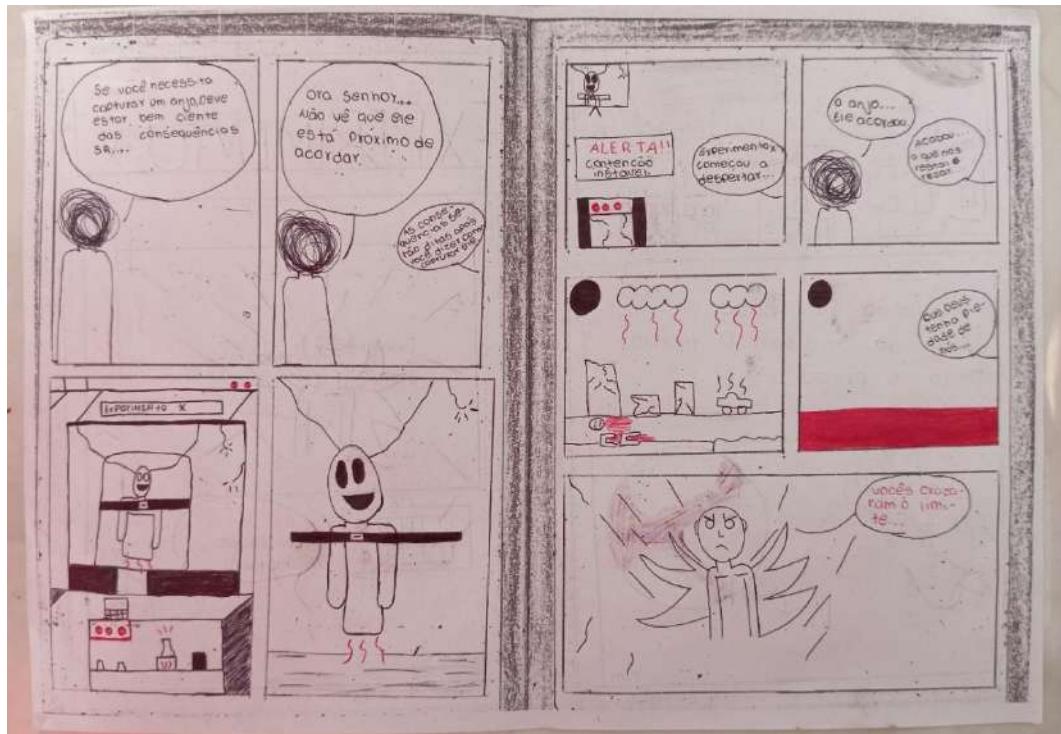
**Fonte:** Quadrinho de duas alunas do 9º.ano, feito por I.A

**Fig.10:** Quadrinho artesanal



**Fonte:** Aluno do 9º do fundamental vespertino

**Fig.11:** Artesania de quadrinhos



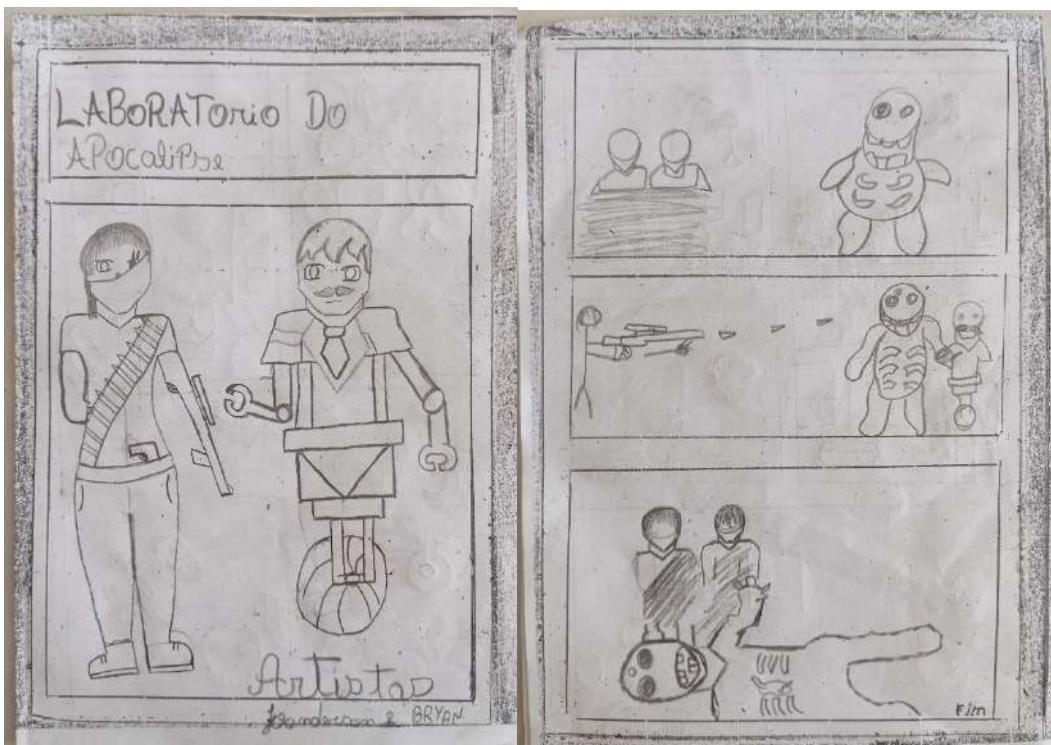
**Fonte:** Produção autoral

**Fig.12:** Capas de quadrinhos artesanais do 9º.ano



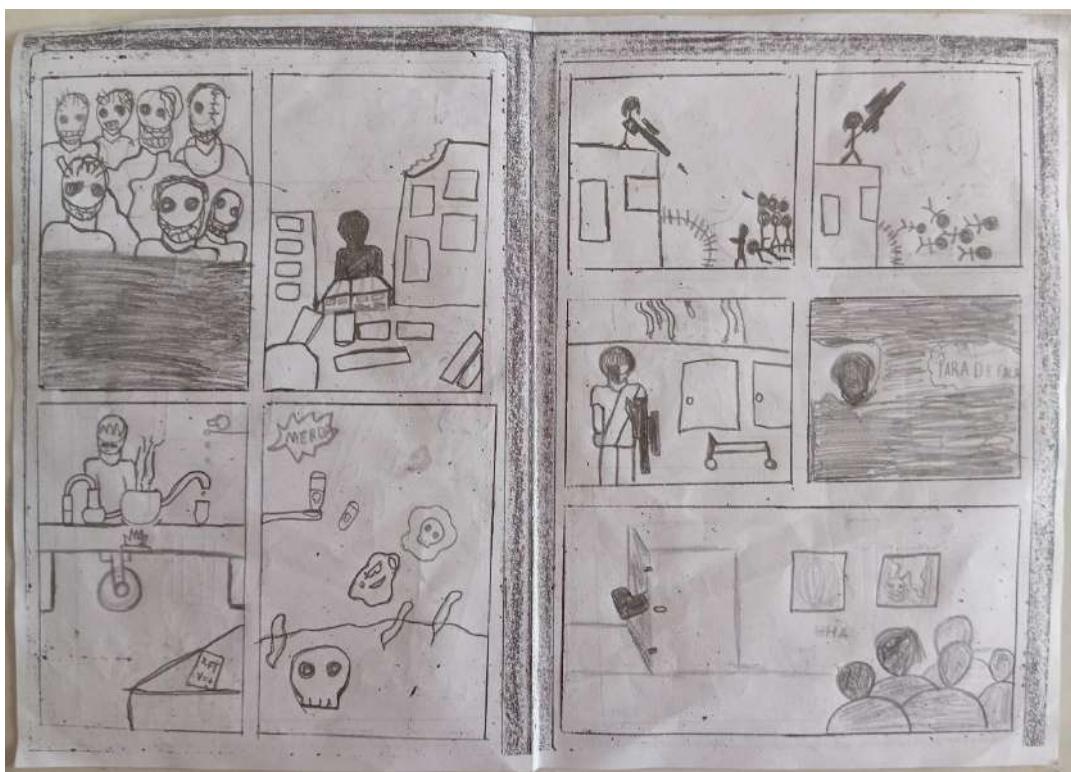
**Fonte:** Quadrinhos autorais

**Fig.13:** Quadrinho artesanal – Laboratório do apocalipse



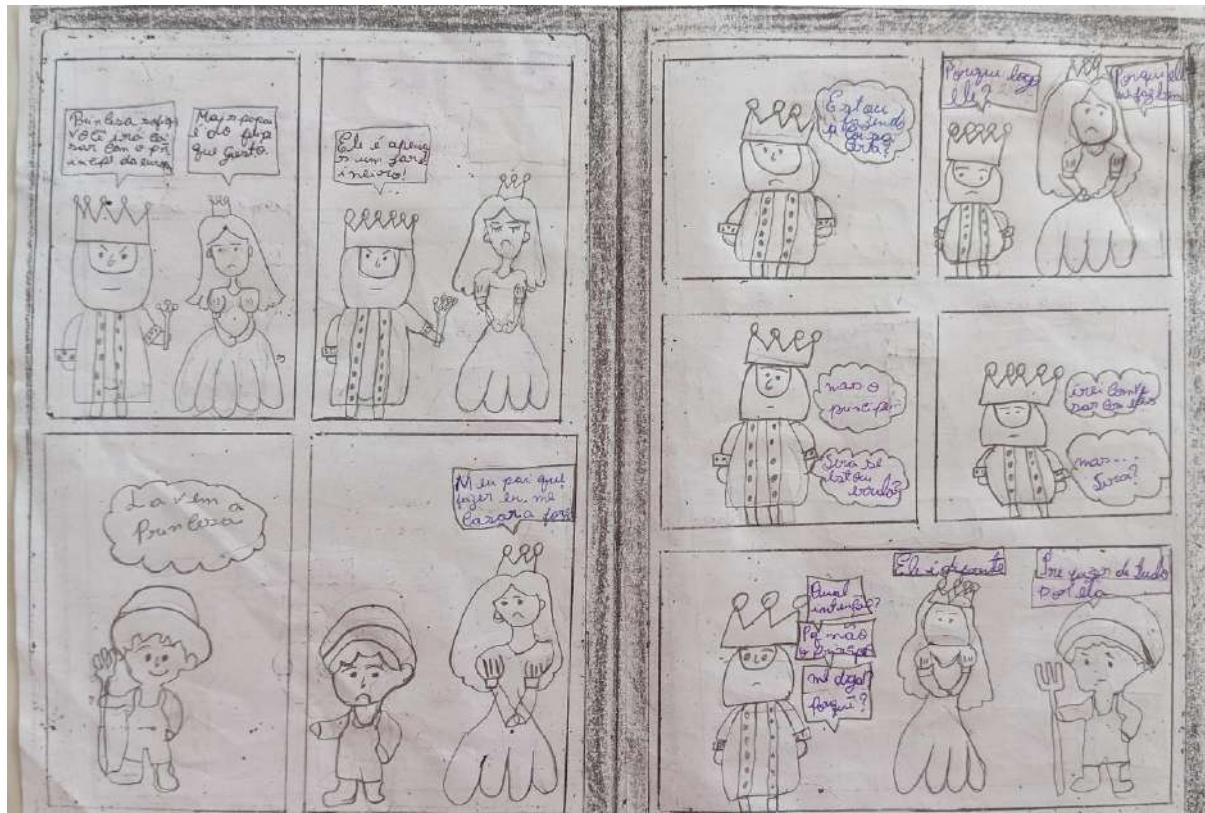
**Fonte:** Produção de alunos do 9ºano

**Fig.14:** Quadrinho artesanal



**Fonte:** Produção de alunos do 9º.ano

**Fig. 15:** Quadrinho artesanal – Amor proibido



**Fonte:** Criação de alunos do 6ºano.

**Fig.16:** Quadrinho Artesanal



**Fonte:** Alunos do 6ºano

### Considerações finais

Frente a tantas investidas e ameaças protofascistas de privatização, militarização e patrulhamento religioso, a escola pública corre grandes riscos. Laicidade, científicidade e pensamento crítico são horizontes que não podem ser obstruídos. Nessa toada, o professor militante deve tomar para si o engajamento em defesa das liberdades democráticas, estimulando a reflexão, a autonomia e o protagonismo político. Isso passa sobretudo por valorizar o lugar de estudante e suas conquistas enquanto cidadão. Estimular o fabrico de instrumentos de inteligência, fomentar dispositivos de pensamento, possibilitando novas atitudes, é armar esse estudante-cidadão com as armas da emancipação. É preciso evitar o puritanismo disciplinar. Observem que, em um dos quadrinhos, o desenho foi produzido por I.A., o que não afeta necessariamente o status da sua criatividade, pois

o texto contém grande carga dramática/poética sobre a questão palestina. A fusão criativa é movida pelo próprio desejo de criação, uma vocação ecumênica do pensar latino americano, um pensar mestiço.

O professor militante deve confluir saberes periféricos, trazendo para a coletividade dos alunos os compostos de outros lugares de conhecimento, sem restrições a gambiarras e remendos. “A Filosofia estabelece relações com outras formas de pensar, de modo especial com o mito, a religião e o senso comum. Muitas vezes, essas relações são conflituosas; outras vezes, são amigáveis” (GALLO, 2018, p. 7).

Os Quadrinhos, que os alunos desenvolveram na oficina, são mídias que transmitem tramas existenciais. São ficções que nascem de uma atitude política de autoafirmação. Trata-se de um protagonismo autoral que demarca um território de vivência, em contraponto ao espaço de normatização que é a escola. Celebramos com júbilo esses resultados. Não me ariscorei a esquecer o aviso apocalíptico da autora Sarah do 9º ano: “quando se prende um divino do criador...o mundo paga o preço”.

## Referências

- ALMEIDA, Charles Lima Oliveira. (Des)enquadramento as Histórias em Quadrinhos: Fanzines, Educação e Filosofias. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) – Departamento de Educação, Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2021.
- CAMPOS, Rogério de. **Uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Veneta, 2022.
- FRANCO, Marco; ROGÉRIO, Hélcio. **Sant'anna da feira: Terra de Lucas**. Feira de Santana, 2012.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- GALLO, Silvio. **Filosofia: experiência do pensamento**. São Paulo: Saraiva, 2018.
- GRINBERG, Felipe; RISTOW, Fabiano. Crivella manda recolher HQ dos Vingadores com beijo gay; Bienal se recusa. **O Globo**, 06 set. 2019. Opinião. Disponível em:  
<https://oglobo.globo.com/opiniao/artigo-nao-ha-solucao-final-23969074>. Acesso em: 15 06. 2025.
- GROENSTEEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- LEVITZ, Paul. **75 years of DC comics the art of modern mythmaking**. Colonia: Taschen, 2017.
- PAULA, Leonora Soledad Souza. Filosofia em quadrinhos – uma análise intermidiática de Salut Deleuze! Aletria. Belo Horizonte, v.14, p.297-308, jul/dez. 2006.
- SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2011.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Cia das Letras, 2005.

*Autores*

*Charles Lima Oliveira Almeida*

*Professor de Filosofia da rede pública de ensino do Estado da Bahia (SEDUC- BA). Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Feira de Santana, PPGEDUC – UEFS. Doutorando no Programa de Educação e Contemporaneidade da Universidade Estadual da Bahia. E-mail: [charlesmujique@yahoo.com.br](mailto:charlesmujique@yahoo.com.br)*

*Luciano Costa Santos*

*Professor Titular da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), credenciado no Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC). Possui graduação em Filosofia pela Universidade Federal da Bahia (1990), mestrado em Filosofia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1997) e doutorado em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2007), com estágio doutoral no Institut Catholique de Paris-Université de Poitiers (2005). Fez pós-doutorado em Filosofia Moral e Política pela Universidade Autónoma Metropolitana do México (2018-2019). E-mail: [Icsantos@uneb.br](mailto:Icsantos@uneb.br).*