

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
Centro de Artes  
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais  
Mestrado em Artes Visuais



Dissertação

*Corte e sutura:  
A escrita como cicatriz*

**Sandro Silva de Andrade**

Pelotas, 2017

**Sandro Silva de Andrade**

*Corte e sutura:*

*A escrita como cicatriz*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Pelotas, para defesa definitiva no Mestrado em Artes Visuais - linha de pesquisa: Ensino da Arte e Educação Estética.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nádia da Cruz Senna

Pelotas, 2017

## **BANCA EXAMINADORA:**

Profª. Drª Nádia da Cruz Senna (Orientadora - UFPel).

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo.

Profª. Drª Claudia Turra Magni (Antropologia - UFPel).

Doutora em Antropologia Social e Etnologia pela Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales, EHESS, França.

Prof. Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo (Artes Visuais - UFPel).

Doutor em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande.

Profª. Drª Helene Gomes Sacco Carbone (Artes Visuais - UFPel).

Doutora em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Data da Defesa: 26.04.2017

## **GRATIDÃO:**

À Anaí Brauner de Andrade, simplesmente por existir. Pai te ama! À minha mãe, braço forte da família, em todos os caminhos que trilhamos juntos, sempre na garra! Aos mestres e mestras que a vida me trouxe e que deixaram os sinais no caminho para que eu os interpretasse por meus próprios olhos.

*In Memoriam* de José Moacir Nunes  
de Andrade.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>Resumo</b> .....  | 09 |
| <b>Abstract</b> .....  | 10 |
| <b>1. Aurora</b> .....   | 11 |
| 1.1. Força virgem.....   | 12 |
| 1.2. Corte e sutura.....   | 16 |
| 1.3. Sob o signo do morcego.....   | 19 |
| 1.4. Do inferno ao Éden: a pequena selva e a casa mais legal de todas..... | 24 |
| 1.5. Rastreador versus a lei do mais fraco.....                            | 26 |
| 1.6. Quase- <i>molotovs</i> , Heavy Metal e anti-heróis.....               | 34 |
| 1.7. Primeiro círculo de fogo: carbonizando ídolos infantis.....           | 39 |
| 1.8. Fanzinando-se.....  | 42 |
| 1.9. O pior dos invernos.....  | 45 |
| 1.10. Vale das Sombras.....  | 50 |
| 1.11. Segundo círculo de fogo: Schopenhauer deve morrer.....               | 60 |
| 1.12. Zig Zag e os cartuns patifes.....                                    | 62 |
| 1.13. Cães que latem têm algo a dizer: Cooperativa do Kaos.....            | 71 |
| <br>   |    |
| <b>2. 1° Ponto de virada: A experiência docente</b> .....                  | 74 |

|   |    |
|---|----|
| 2.1. Oficinando-se ou todos os caminhos levam ao <i>Zig Zag</i> ..... | 75 |
| 2.2. Tecno – lixo.....  | 77 |
| 2.3. Diploma na mão e salada na mesa (ou melhor, no rádio).....       | 81 |
| 2.4. Heróis Renasçam.....   | 82 |
| 2.5. Escola ZigZag Quadrinhos.....                                    | 85 |
| 2.6. Anaí.....  | 90 |
| 2.7. Narrativas autobiográficas em sala de aula.....                  | 92 |

### **3. 2º Ponto de virada: A pesquisa.....108**

|   |     |
|---|-----|
| 3.1. Brumas.....                                  | 109 |
| 3.2. Lufada.....                                  | 110 |
| 3.3. Dona Claudelina e a colcha de retalhos.....  | 113 |
| 3.4. A/r/tografia: que cara a pesquisa tem? ..... | 118 |
| 3.5. A fogueira.....                              | 123 |
| 3.6. Vórtex e a bricolagem narrativa.....         | 133 |
| 3.7. Mais um giro ao redor do Sol.....            | 137 |
| 3.8. Sumapa.....                                  | 143 |

### **4. Oráculo.....146**

|  |     |
|--|-----|
| 4.1. A forja e a ampulheta.....          | 147 |
| 4.2. <i>Bungee jumping</i> interior..... | 149 |
| 4.3. Embrião.....                        | 151 |
| Glossário.....                           | 153 |

|                  |     |
|------------------|-----|
| Referências..... | 154 |
|------------------|-----|

## RESUMO

*Corte e sutura* trata de algo que achei que conhecesse muito bem: eu. Tive algumas surpresas quanto a isso. Em consonância com metodologias investigativas contemporâneas no que tange à subjetividade, como cartografia, escritas de si, e principalmente A/r/tografia, pude realizar, no presente estudo, uma jornada de autoconhecimento. Através de uma escrita autobiográfica imagética/poética/(re)inventiva, tenho como objetivo, investigar alguns problemas que levantei enquanto educador.

Em cursos particulares que ministro, de história em quadrinhos, desenvolvi propostas utilizando minhas referências pessoais como pontos de partida para a criação de práticas docentes lúdicas com base em narrativas autobiográficas.

Matéria primordial do trabalho que aqui se apresenta, aquelas experiências pedagógicas evidenciam a busca por uma identidade metodológica através de dinâmicas era evocada a subjetividade dos alunos muito mais do que apenas transmitir informações técnicas.

*Corte e Sutura* é, portanto, uma pesquisa de caráter processual, em constantes transformações e que aqui não se encerra. Ao contrário, o final desta etapa oferece possibilidades variadas de futuras investigações.

Palavras-chave: autobiografias; história em quadrinhos; fanzines.

## ABSTRACT

*Cut and suture* deals with something I thought I understood very well: me. I had a few surprises in this regard. In accordance with contemporary investigative methodologies regarding subjectivity, such as cartography, written by itself, and principally A/r/tography, I was able to carry out, in the present study, a journey of self-knowledge. Through autobiographical imagery / poetic / (re) inventive writing, I aim to investigate some problems that I identified as an educator. In particular courses that minister, comic book, I developed proposals using my personal references as starting points for the creation of playful teaching practices based on autobiographical narratives.

Primordial subject of the work presented here, those pedagogical experiences evidence the search for a methodological identity through dynamics was evoked the subjectivity of the students much more than just convey technical information.

*Cut and Suture* is, therefore, a research of processual character, in constant transformation and that does not end here. To the contrary, the end of this stage offers varied possibilities for future investigations.

Key words: autobiographies; comics; fanzines

# Aurora



## Força virgem

Tinha gosto de união, unidade.

Sabor de filmes e seriados assistidos em família.

O Dr. Banner rasgava o débil invólucro do homem comum para se transformar no *Incrível Hulk*, deixando um rombo na parede de nossa casa, por onde eu podia ver o *Homem do Fundo do Mar*, no pátio, passando por maus bocados por estar fora de seu habitat aquático natural. Enquanto isso, minha mãe preparava bolinhos de chuva conversando com a *Mulher Biônica* na cozinha, e meu pai ia ao bar da esquina tomar uma forte com o *Zé Buscapé*, enquanto eu não entendia como os dois *Zés* conseguiam se comunicar resmungando daquele jeito.

Assim, meu pai, minha mãe, meus irmãos e eu, tínhamos uma relação de amizade com esses seres que freqüentavam nossa casa diariamente.

Mas como a vida não se faz apenas de momentos bons, de vez em quando apareciam por lá uns chatos de uma tal *Ilha da fantasia*, e uma dupla meio esnobe que se autodenominava *Casal 20*.

Às vezes a televisão estragava e não se tinha dinheiro para o conserto.

E eu passava algum tempo sem saber desses meus amigos fantásticos. Nestes casos o pai e a mãe convidavam *Pato Donald*, *Turma da Mônica*, *Luluzinha*, *Recruta Zero* e outras figuras de papel para contarem suas histórias, as quais nós cinco líamos, em meio a vários *gibis*\* espalhados sobre a cama.

Nesse ínterim, mergulhei naquela revista em quadrinhos de terror, cujo denso preto e branco me marcou de forma irrevogável. Tão irrevogável quanto a maquiagem de palhaço que o assassino de uma das histórias usou para escapar, a ponto dela nunca mais sair de seu rosto, desfigurando-o e o conduzindo à loucura.

Tão bom era este outro mundo, dos seriados, filmes, desenhos animados e revistas em quadrinhos, que o mundo cotidiano não me satisfazia e não condizia com o que eu pretendia viver.

Sendo mais criativa e excitante a realidade fantástica, me preparei para o vôo de *Superman* da janela do terceiro andar no apartamento da tia Tereza, mas fui impedido por meu padrinho.

Mesmo assim, continuava minha saga, tentando convencer meus irmãos, primos e primas que as membranas entre os dedos das minhas mãos estavam crescendo, iguais às do *Homem do Fundo do Mar*, coisa em que eu acreditava fervorosamente.

Nossa conta no bar, que não era o da esquina, ficava arquivada em pequenos cadernos, do tipo grampeados.

---

\* O termo *gibi* tornou-se sinônimo de revista em quadrinhos no Brasil, em decorrência da revista brasileira de histórias em quadrinhos de mesmo nome lançada em 1939.

Iguais a estes foram meus primeiros suportes para a expressão gráfica (Figura 1).



Figura 1 – Página de caderno de desenhos.  
Fonte: Sandro Andrade, aproximadamente entre 1978-1980.

Neles, criava meus mundos, minhas coisas, realizava minhas imersões. Cada página, um personagem, um cheiro, um tom especial. É meu registro gráfico mais antigo preservado. Sugere que eu o tenha produzido com idade entre cinco e seis anos, e evidentemente é amostra de uma produção que se iniciou bem antes.

Das garatujas iniciais para os quadrinhos foi uma passagem tão natural como o fluir dos peixes na correnteza.

A primeira história em quadrinhos que produzi, aos dez anos de idade e presente ainda hoje em meu acervo, é uma ingênua aventura de três páginas do *Superman* (Figura 2), na época ainda grifado como *Super-Homem* no Brasil.

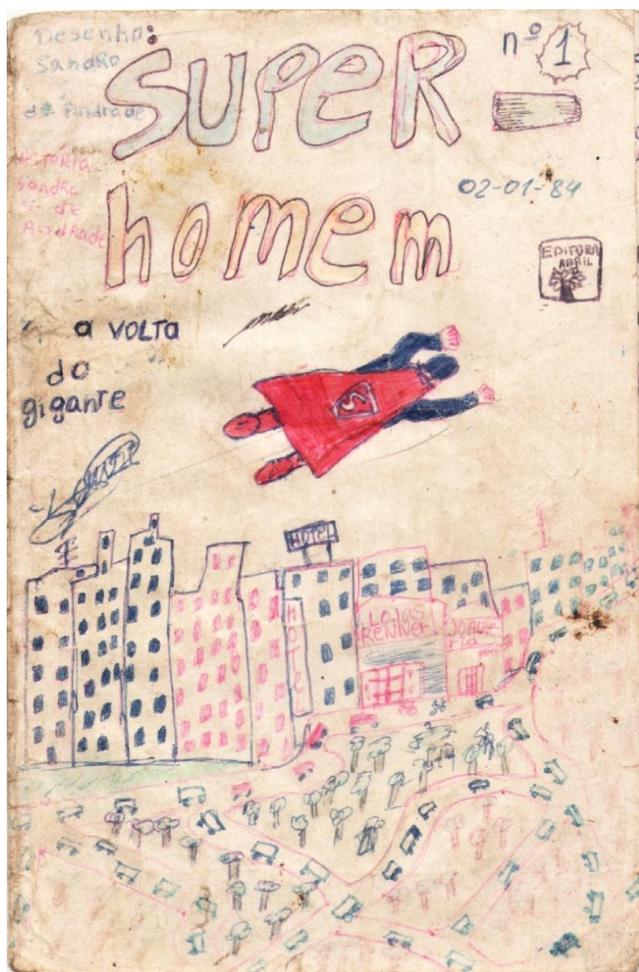


Figura 2 – Primeira revista em quadrinhos.  
Fonte: Sandro Andrade, 1984.

Desde que descobri o desenho, mais notadamente vinculado ao chamado “realismo fantástico”, encontrei ali um receptáculo, uma mídia que me permitiu explorar com muita energia as possibilidades de meu imaginário.

A partir de então, desenvolvi uma ligação muito intensa com a Arte Seqüencial, ou como é popularmente conhecida: história em quadrinhos (HQs), como ávido leitor e produtor.



### **Corte e sutura**

Corte e sutura: mudança de planos/ mudança de casa/ mudança de bairro/ mudança de escola. Móveis no caminhão e como sempre, Bob latindo feliz em todas as circunstâncias.

Corte e sutura aos 10: apendicite aguda, hospital, medo e muita dor.

Corte e sutura! Corte e sutura! Corte e sutura!

Adjacentes à cirurgia, um combo de dores complementares: o horror da pobreza extrema que abriu suas asas sombrias sobre nossa família naquele ano de 1983; o atropelamento fatal de Bob; o chalé terrivelmente assustador onde fomos morar, cuja mancha de sangue na parede levou minha imaginação aos mais obscuros rincões e aquele banheiro macabro, separado da casa, atrás do tenebroso milharal. Lugar estranho, cheio de estranhos.

Primeiros passos para a tomada de consciência de que o mundo não é um lugar maravilhoso e que as pessoas não são felizes. E eu não conseguia esquecer o horror do palhaço desfigurado daquela revista em quadrinhos.

Condenado pelos horrores do mundo adulto, resolvi bancar Pôncio Pilatos.

*Falcon* tinha “olhos de águia” conforme o anúncio publicitário. O boneco, de cerca de 30 centímetros de altura, era imponente. Um soldado. Com arma *laser* e botinas pretas removíveis. Possuía um dispositivo na nuca que quando empurrado fazia com que sua íris se movesse de um lado a outro. Apesar disso tudo, condenei *Falcon* à crucificação sem pedir a opinião do júri popular. Construí cuidadosamente sua cruz pregando dois tacos velhos de madeira. Tirei seu macacão e furei suas mãos com pregos 12 x 12 fixando-o assim no crucifixo. Porém, faltava algo, não estava dramático o suficiente. Eu assistira “O rei dos reis” na televisão. Portanto, mesmo sendo muito jovem, a esta altura o cristianismo já me ensinara que teatralidade é tudo. Assim sendo, o suco de algumas amoras esmagadas encarregou-se de emular o sangue que escorria em profusão dos furos nas mãos e nos pés do boneco.

Corte e sutura com doses massivas de dramaticidade.

Mais dramática só minha entrada na sala, aquela vez, aos berros, com as mãos cobrindo parte do rosto totalmente manchado pelo suco sanguíneo das amoras. Eu não esperava que minha avó quase tivesse um ataque do coração pelo susto à minha brincadeira macabra.

Não posso afirmar com certeza que 1983 tenha sido um ano de poucos desenhos, mas quase nada foi preservado daqueles tempos.

E, se de um lado fui premiado com o 1º lugar “Desenho do Papai Noel mais bonito” da 3ª série no Colégio Afonso Vizeu, de outro não ganhei porcentagem alguma nos guardanapos pintados e vendidos pela minha mãe a partir do meu desenho do *Pateta* (Figura 3).



Figura 3. *Pateta*.  
Fonte: Sandro Andrade, 1983.

Serenidade definitivamente não era uma de minhas virtudes quando criança. Se a agitação é um fator comum na infância, no meu caso beirava a hiper/ “super” /atividade.

No segundo ou terceiro dia após o procedimento cirúrgico de remoção do apêndice, fiquei sozinho no quarto de hospital por uns instantes. Naquela época se permanecia mais tempo internado do que hoje em dia, nesses casos. Nada pôde impedir que eu escalasse a janela para ver que cenário completava a ponta de paisagem que eu, intrigado, observava na cama. Nada me impediu também de subir na árvore de cinamomo que havia no pátio de casa, ainda com os pontos da cirurgia. Afinal, precisava dos frutos da árvore para munição do “trabuco” de bambu. Dias depois, eu pulava da garagem do vizinho da Vó Maria, junto com meus irmãos, primos e amigos, sob os protestos dos mais velhos.

Tentavam, mas não podiam me impedir.

Eu era o mais valente, o mais forte. O imbatível, o guerreiro, o herói. Era um ninja insuperável, um guerreiro medieval.

Cirurgia? Um ridículo contratempo, um arranhão fugaz. Resultado: uma hérnia.

Novamente aparelhos frios, jalecos brancos, sangue, cheiro de iodo.

*Corte e sutura – Parte II*, menos de um ano após o primeiro.



**Sob o signo do morcego**

Algum tempo depois da nova cirurgia, enquanto minha mãe fumava um cigarro lá fora, *Batman* entrou furtivamente pela janela do quarto de hospital.

Sua sombra líquida escorreu para dentro do lugar e postou-se ante mim. Com voz firme e soturna ele me falou sobre força de vontade, pensamento lógico e o ânimo para reagir a situações extremas.

Esta faceta do sombrio justiceiro, do qual eu até então só conhecia o lado cômico do seriado dos anos 1960, reprisado na TV daqueles anos 1980, foi-me apresentada, envolta em brumas, por meu pai quando, ainda na recuperação pós-cirúrgica, o velho me presenteou com a revista *Batman* nº1 da Editora Abril, de 1984 (Figura 4).

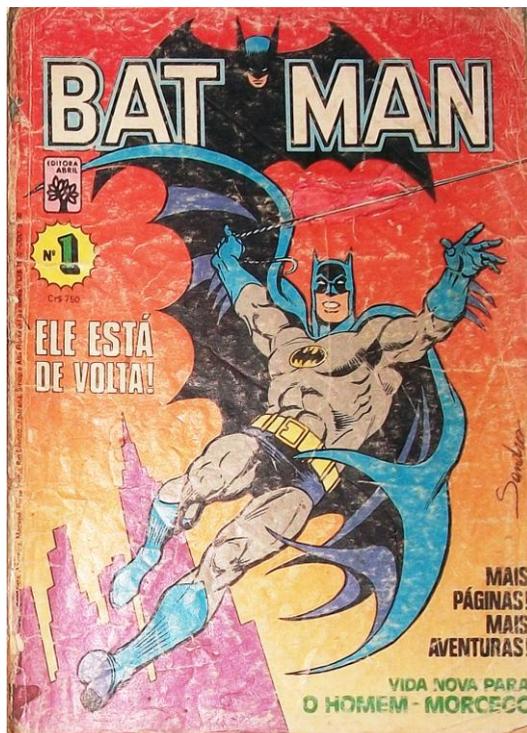


Figura 4. *Batman* nº1, Editora Abril, 1984.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade.

Conheci ali um personagem que, embora milionário, tivera uma infância tenebrosa pelo brutal assassinato de seus pais e aos oito anos de idade fizera um juramento de combater o crime em todas as suas formas.

Mergulhei na revista.

Gotham City era uma cidade macabra. Frias vigas de aço e blocos de concreto escondiam o mal em cada beco mal iluminado. Um gárgula soturno movia-se nas sombras, como se fosse parte delas. Não era perfeito. Não vinha de outro planeta. Não voava, não soltava raios pelos olhos e não tinha super-poderes. Era apenas um homem. Um homem vingativo e altamente treinado, que por vezes saía ferido de uma contenda. Um homem cuja motivação para vestir uma roupa de morcego advinha de um trauma. Trauma de um garotinho amedrontado que anos antes observava os cadáveres de seus pais inertes em uma calçada fria.

Um poder nascido do medo interior.

Um corte e sutura.

A identificação com o sombrio justiceiro naquele momento foi tão natural quanto decisiva.

A anterior admiração pelo *Superman* começava a perder espaço.

O “homem de aço” jamais passaria por uma cirurgia. Era invulnerável. E eu nunca poderia voar ou enxergar através de paredes como ele. Mas se treinasse muito e

tivesse um objetivo inabalável eu poderia ser parecido com o Batman!

Superman inaugurou, em 1938, aquilo que vem sendo chamada “mitologia contemporânea”, nas histórias em quadrinhos - o gênero super-herói - e que segundo Alvaro de Moya (1994) equipara-se à mitologia grega.

Ele é um alienígena do planeta *Krypton*, que ao chegar à Terra ainda bebê, adquire super-poderes devido às diferenças climáticas.

Inicialmente o herói não tinha uma moralidade muito definida. Apresentava características ambíguas e chegou a matar alguns criminosos nas primeiras aventuras. Mas logo que suas histórias desencadearam uma verdadeira febre, percebeu-se seu potencial propagandístico e Superman foi cooptado pelo *American Way*. Segundo Moacyr Cirne,

Mito criado em plena euforia do *New Deal*, Super-Homem encarnou a mutação profunda da cultura que o engendrou, dela tornando-se modelo artístico e arma ideológica. [...] A partir dos anos 40 – ora combatendo nazistas no front europeu, ora aniquilando as investidas do perigo amarelo, ou então envolvendo-se na guerra fria contra o comunismo – Super-Homem atingiu o status de guardião supremo dos valores de uma civilização megalômana e intervencionista. (CIRNE, 2009, p.18)

A perfeição que caracteriza o personagem - alienígena indestrutível que pode fazer praticamente tudo - o distancia imensamente das contingências humanas.

Criado por um jovem chamado Bob Kane um ano depois do herói kryptoniano, *Batman* pertencia a um contexto mais palpável, mais *real*. Embora uma ficção de caráter fantástico – e sendo cria do mesmo contexto político de *Superman*, obviamente - trazia idiosincrasias humanas, como o desejo de vingança, o trauma, o medo.

Mesmo não me sendo possível, naquela época, uma leitura dos dois personagens com este nível de complexidade, *Batman* apresentava-se para mim como alternativa mais dramática e transgressora do que *Superman*.

Em relação ao papel desempenhado pelo herói nas mentes infantis, a pesquisadora Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins coloca que

[...] a necessidade infantil de magia constitui um substrato para que as informações subliminares dos contos de fadas sejam captadas pelo inconsciente infantil e transmitidas ao consciente, permitindo que a criança se identifique com o herói e encontre soluções para muitos de seus problemas interiores, à medida que sofre com eles e percebe que também pode falhar, mas que deve ser persistente para vencer no final da caminhada (MARTINS, 2011, p. 9).

O personagem Batman, portanto, foi crucial no desenvolvimento de minha mitologia pessoal, estabelecendo-se não apenas naquele obscuro momento de fragilidade física, como também posteriormente, enquanto referência totêmica na busca ou criação de sentido aos acontecimentos que se colocavam.



### **Do inferno ao Éden: a pequena selva e a casa mais legal de todas**

Entre o pátio e o mundo tinha uma pequena selva onde eu e meus irmãos brincávamos de luta, de *Tarzan*, de estilingue. Roubávamos leite da vaca do vizinho, espiávamos assustados o interior do poço artesiano interdito e suas águas lodosas, quilômetros abaixo de nós. Pequeno território selvagem dentro do cenário urbano. “Perto da fábrica da Coca-cola” como sempre dizíamos como referência.

Oposto da lúgubre morada anterior, esta era a melhor de todas as moradas.

O carrinho de rolimã, não tinha *pit stop* e a adrenalina na ladeira era tudo o que importava.

A fonte preciosa de barro nas redondezas me forneceu matéria-prima para a modelagem dos primeiros seres tridimensionais. Zumbis, bruxas e monstros compunham o seletivo grupo.

Os incríveis saltos da árvore sobre as montanhas de cascas de arroz vestindo capa e botas de Superman sempre

terão espaço na memória. Trabalho extra para a avó, que precisou confeccionar quatro capas iguais do herói, para os três moleques da família Andrade e para o primo da família Ávila.

A cada dia meus dotes eram diferentes em 1984. Se hoje eu detivesse os segredos milenares dos *ninjas*, amanhã poderia ser um *homem-macaco* que sabia tudo sobre a floresta ou ainda o *bebê-monstro* sanguinário do *Supercine*. Tudo dependia do filme que eu havia assistido anteriormente.

Mas aquela menina da quinta série deixou muito claro que não gostou da minha tentativa de emular o ato viril do garoto Elliot em *E.T. O Extraterrestre*. Ao contrário do personagem, não fui feliz ao tentar beijá-la de surpresa e acabei recebendo alguns tapas e empurrões, os quais ainda me achei no direito de revidar. Desconfio que ela nem soubesse da minha existência até aquela frustrada intontona.

Dias depois, suas amigas na escola cochichavam olhando pra mim de um jeito que fez com que eu percebesse que a vida não é igual aos filmes.

Corte e sutura.

Nas férias escolares, porém, em frente à casa do primo e prima no *Laranja*, o motorista do carro que surgiu na curva da esquina, não sabia que eu queria ser dublê, e se assustou com minha performance suicida, posando de ninja na frente do veículo, para saltar e rolar em seguida, desviando de seu caminho.

Anos antes, este mesmo *modus operandi* antecipara a promoção de minha *Caloi* à condição de sucata, depois de

repetidas simulações de explosões, saltando e empurrando a bicicleta para o lado oposto.

A fantasia tinha que se tornar realidade.

*Era* a realidade.

A minha realidade.

Já que a *realidade real* não era suficiente.

Com idade entre onze e doze anos, eu já abrira as primeiras portas secretas do horror do mundo adulto.

E atrás destas portas, vira: alcoolismo, hipocrisia, exigências sem base, culpa pelos erros alheios.

Este mundo me interessava cada vez menos.

Somente em sessões de terapia, muitos anos depois, percebi que eu já estava desenvolvendo em nível comportamental, naquele período, esboços de personagens internos que me possibilitassem lidar com a luz cegante do lado de fora da caverna, parafraseando Platão.



### **Rastreador versus a lei do mais fraco**

Quando somos crianças, é comum a curiosidade pelas obras consideradas tabus, comentadas pelos mais velhos com discrição.

Uma destas obras misteriosas para mim era um filme brasileiro, de 1980, chamado *Pixote, a lei do mais fraco*, dirigido por Hector Babenco.

Eu não sabia direito do que se tratava, apenas que envolvia moleques de rua, mas os comentários de que era um filme “pesado”, que “criança não podia ver”, tinham o efeito contrário ao pretendido pelos adultos, ou seja, aguçavam a curiosidade infantil.

Os desenhos e histórias em quadrinhos que eu produzia na época, eram de personagens já existentes, e em sua quase que totalidade, versavam sobre o universo dos super-heróis (Figura 5).

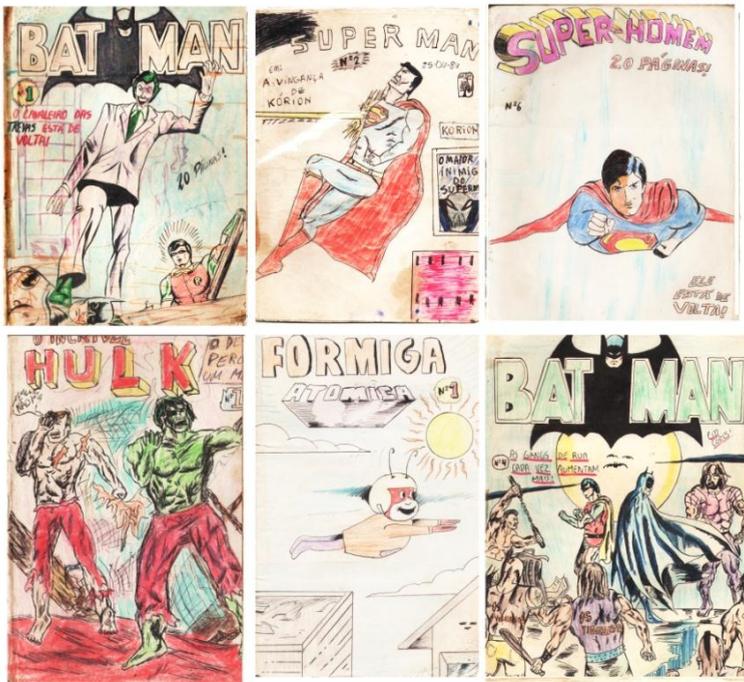


Figura 5. Produção de quadrinhos dos 10 aos 14 anos.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade.

Até então eu não criara nenhum personagem próprio.  
Não que eu lembre ou que tenha preservado.

*Batman, Incrível Hulk, Superman e Formiga Atômica* foram alguns dos títulos dos quadrinhos que eu produzira dos 10 aos 14 anos.

Eu já não mais me considerava criança. Já havia lido revistas de terror. Já tinha tido contato com revistas eróticas. Já tinha “beijado na boca”. Por que então haveria de me chocar com *Pixote*?

Mesmo assim, impactante foi para mim, assistir ao tal filme proibido, que já no subtítulo contrariava a abordagem heróica com a qual eu estava habituado, quando anunciava “a lei do mais fraco”.

Fiquei dias relembando muitas cenas chocantes do *Pixote* (Figura 6), de Babenco.



Figura 6. *Pixote, a lei do mais fraco*.  
Fonte: Site Banco de conteúdos culturais.

A brutalidade social exposta na produção teve efeito amplificado em mim com a notícia de falecimento do ator que interpretou o personagem, Fernando Ramos da Silva, em agosto de 1987, sendo provavelmente este o motivo daquela reprise do filme na TV.

Aos 19 anos, Fernando foi morto por policiais militares em São Bernardo do Campo, Estado de São Paulo, num tiroteio após supostamente ter participado de um assalto, fato este contestado até hoje pela família.

A esposa de Fernando, Cida Venâncio, escreveu o livro *Pixote Nunca Mais*, o qual foi o inspirador do filme *Quem Matou Pixote?* de José Joffily, que narra a curta trajetória de Fernando Ramos da Silva como ator e como pessoa.

Evidentemente, na época, a forma como realidade e ficção se misturavam no contexto daquele menino de rua não era muito clara para mim.

De uma coisa eu sabia: Pixote tinha morrido na *vida real*. Isto teve um impacto sísmico em meu imaginário.

Não era mais só um filme.

Não era mais uma história apenas baseada em uma situação real de moleques de rua.

Era *verdade*.

A realidade rompera a película cinematográfica e baleara Pixote fatalmente.

Como algo assim poderia acontecer?

Como o garoto daquele filme, mais ou menos da mesma idade que eu na época, sem família e sem casa, que passara por tantas desgraças, poderia ainda ter sido morto na vida real?

Quanta injustiça.

Quanta revolta.

O mundo não podia ser assim.

*Meu mundo não.*

Ideias começaram a ganhar corpo, e em alguns dias eu tinha produzido uma nova história em quadrinhos.

Esta com um diferencial importantíssimo: era a primeira vez que eu apresentava um personagem próprio numa história completa. Seu nome: *Rastreador* (Figura 7).

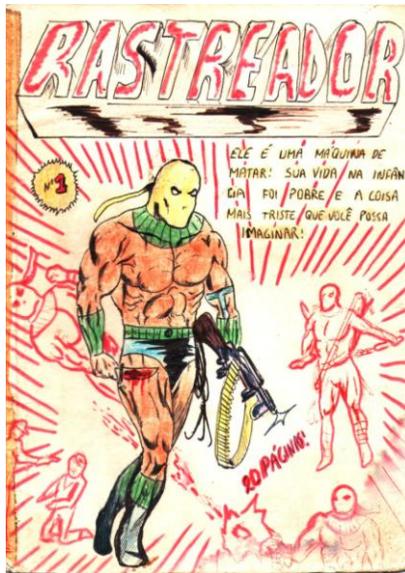


Figura 7. *Rastreador*, nº 1.  
Fonte: Sandro Andrade, outubro, 1987.

E de repente todo o referencial imagético/conceitual (heróico) com o qual eu vinha tendo contato, hibridizara-se com um novo referencial: um filme brasileiro sobre a realidade das crianças em situação de rua.

Com *Rastreador* pude transpor para os quadrinhos quase tudo o que eu havia assimilado do *Pixote*.

“Sua vida na infância foi pobre e a coisa mais triste que você possa imaginar”, anunciava a chamada de capa da

revista, com o exagero dramático típico da faixa etária a que eu pertencia.

O roteiro parte da premissa mais clichê de histórias de vingança: menino pobre chega da escola e vê sua família dizimada por bandidos.

Alusão a um filme de artes marciais que eu havia assistido na TV, tempos antes. Alusão clara também à origem de Batman. Com a diferença de que aqui não há uma mansão, um mordomo e uma imensa fortuna para acalantar a dor do menino, apenas a realidade brutal das ruas de Pixote.

Algumas passagens da HQ são praticamente transposições de cenas do filme de Babenco. Porém, era inadmissível para mim, com o imaginário calcado até então no universo fantástico de super-heróis “maiores” do que a própria realidade, que meu personagem (*Peter* era seu nome) fosse derrotado pelas forças sociais.

Inadmissível. Intolerável. Inaceitável!

Ele precisava reagir, superar-se e vencer! Como o Batman!

De reformatório em reformatório, de esquina em esquina, a cada noite abrigando-se sob uma marquise diferente, o garoto Peter sofreu as agruras da vida bandida (figura 8).



Figura 8. *Rastreador* n° 1.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1987.

Constantemente sofrendo agressões físicas, ele passa a tentar aprender a lutar sozinho, morando em um ferro-velho abandonado.

Entra em cena um improvável Mestre de artes marciais, que começa, muito oportunamente, instruir-lhe nas artes do combate como agradecimento por Peter o ter salvado de um ataque perpetrado por alguns criminosos . Quem dera *Pixote* tivesse tido a mesma sorte.

Durante seu treinamento, Peter desenvolve com o Mestre Chin a clássica relação mestre/discípulo (e apanha mais um pouco!), como demonstra a Figura 9.

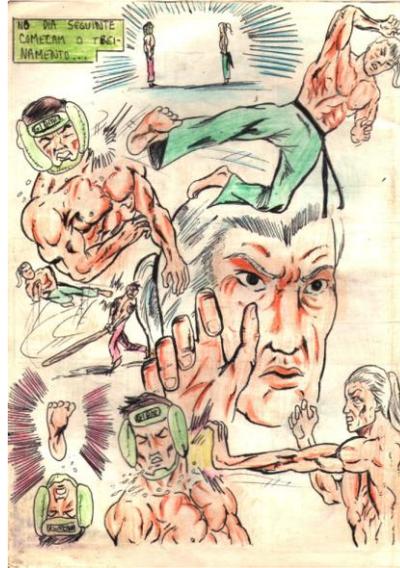


Figura 9. *Rastreador* n°1.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1987.

Quando termina de cumprir sua função dramática, o personagem do mestre morre. Peter resolve utilizar um traje oriental de seu falecido mestre para se vingar dos assassinos de seus pais.

Assim nasce o *Rastreador*.

Embora a história apresente muitos clichês vigorosamente ingênuos, inova ao fundir a estética “super” destas figuras polidas e circenses que são os super-heróis com o contexto imagético/social das crianças em situação de rua no Brasil.

*Rastreador* é um marco na minha trajetória. Pontua o início de uma preocupação que vai estar presente em toda a minha produção posterior, não só de quadrinhos, mas em artes visuais (como em meu trabalho de Graduação, *Tecnolixo*, tratado adiante), bem como vai reverberar em minha prática docente e ser ponto de partida para a pesquisa que

aqui se apresenta: a preocupação sobre como alguns elementos da indústria cultural, pretensamente representantes de valores universais, são assimilados por interlocutores de realidades distintas e os processos de subjetivação aí desencadeados.



### **Quase-*molotovs*, Heavy Metal e anti-heróis**

No liquidificador de referências, a vitamina matinal permanecia sem muitas variações: filmes e histórias em quadrinhos continuavam sendo meus oráculos e através deles eu tinha os nutrientes mais legais para começar o dia.

Na escola, brigas, latinhas de *spray* mal-educadas, gangues e marcação de território.

*The Warriors* era a tradução para o cinema dos códigos de conduta tribal pelos quais meu espírito indômito clamava.

O *Selvagem da motocicleta* não podia ajudar, pois estava tão perdido quanto eu. E a fotografia em branco e preto de Coppola em *Rumble Fish* se ajustava perfeitamente à dicotomia maniqueísta que eu precisava compor para sobreviver. Via-me em *Rusty James* e como ele, eu precisava de um alvo. E alvos não faltaram. Qualquer um com título hierárquico superior era, *a priori*, um inimigo, um vilão.

Diretores de colégio, professores, supervisores, pais.

Poucos exemplos quebravam esta regra, como aquela professora de História que me cativou pela paixão com que lecionava. Parecia ser a única humana em meio a uma produção em série de autômatos. Daí a sirene tocava. Ponto final na magia daqueles cinqüenta minutos.

Então eu voltava a ser o promissor projeto de delinqüente na Escola Sylvia Mello. Lugar cativo na sala do S.O.E..

E o coquetel *molotov*, meticulosamente preparado, só não foi concretizado pela intervenção materna.

Expulso de um colégio, aluno-problema em outro. Possibilidades criativas começavam a se dissipar pela primazia da revolta.

Quão perdido.

Um novo ingrediente é acrescentado à vitamina matutina: a música que deslizava no disco de vinil minutos antes da partida para a aula, junto com meu irmão do meio que estudava na mesma turma.

Aos 15 anos, *Led Zeppelin* era o nome da minha obsessão, e logo *Black Sabbath* se tornou outro eterno totem.

Raulzito ressurge, como mais um membro anárquico desse panteão, já tendo dado as caras anos antes, através de fitas k7 dos meus velhos.

No toca-fitas do meu pai, lembro de lado A: *Raul Seixas*, lado B: *Clara Nunes*...

Na seqüência os caras do *Venom* vociferavam aquele vigoroso deboche satânico e era tudo o que eu precisava para mandar a religião à merda.

O primeiro show de Heavy Metal que presenciei me atingiu como um raio na glândula pineal. “É isso!”, pensei. Selvageria, velocidade, arte.

Empatia visceral e imediata!

Guitarras distorcidas! Bateria veloz! Uivos metálicos! Contrabaixo retumbante!

Toda a carga conceitual daquele estilo de música/atitude foi como um despertar para mim. Um chamado.

Os anarquistas me convidaram para a festa.

Os *beatniks* nos encontraram pela noite e Kerouac estava completamente bêbado.

*Punks*, góticos, *hippies*, *psychobillies* e toda a fauna *underground* se junta para falar, tramar revoluções, tocar, beber, fumar, namorar e brigar em remotos bares e festas enfumaçadas



Figura 10. Sou o sexto da esquerda para a direita.

Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1989.



Figura 11. Sou o quarto da esquerda para a direita.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1989.

Não consumia tantas HQs nesse período. Ainda assim alguns personagens de quadrinhos continuavam me chamando atenção por tratarem de uma subversão da figura do herói. Exemplo disso são as revistas do *Conan*, que eu continuava consumindo pelo contexto de barbarismo, liberdade e magia das histórias, comum também ao universo temático do Heavy Metal.

Em 1988-1989, produzi algumas páginas de uma pretensa adaptação do filme *Conan, o bárbaro*, de 1982 (Figura 12), que nunca foi finalizada.

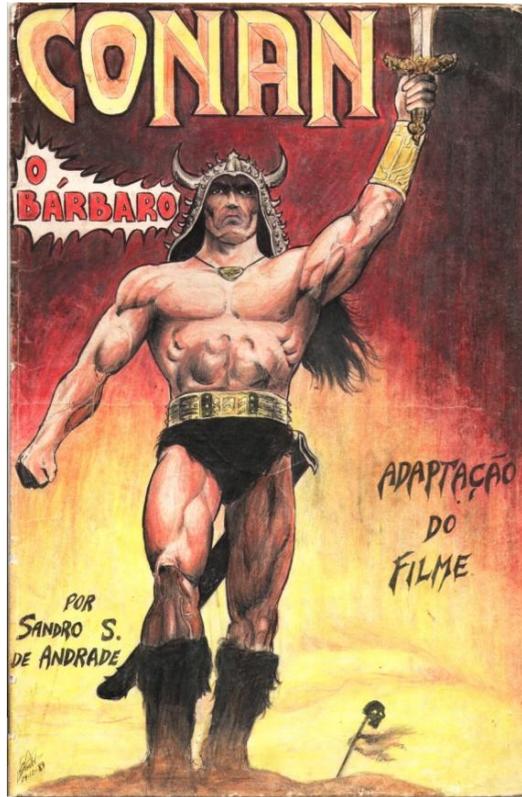


Figura 12. Revista inacabada de Conan.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1988-1989.

Nesse novo universo do metal meu desenho se modificou tanto em estilo quanto ao representar outros valores. Embebido pelas insanas ilustrações das capas de discos, que misturavam o fantástico, o terrorífico, o anárquico e o humor negro, revigorei minha produção.

Pouca coisa eu produzia em história em quadrinhos, já que outras formas de expressão ganhavam espaço, como pintura artesanal de camisetas (Figura 13) e telas.



Figura13. Pintura artesanal de camiseta.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1990.

Heróis? Não, obrigado. Eles tinham sido substituídos pelo prazer de estar à margem. À margem do heroísmo, à margem das regras impostas pela sociedade, à margem de ideologias conservadoras.



## Primeiro círculo de fogo: carbonizando ídolos infantis

Quando leituras e experiências novas me possibilitaram interpretações mais complexas da realidade, tudo mudou.

Passei a entender porquê o *Capitão América* estampa a bandeira norte-americana em seu uniforme. E também por que *Superman* voa carregando a mesma bandeira no filme de 1978.

Passei a entender por que, um filme cuja história deveria se tratar de uma simples luta de boxe acaba por transformar um ringue no palco da guerra fria, com as bandeiras dos E.U.A. e da extinta U.R.S.S. estampadas nos calções dos lutadores\*.

Em meados dos anos de 1980 o diretor e ator Sylvester Stallone recebia elogios do então presidente dos E.U.A., o conservador Ronald Reagan, que afirmava ver em *Rocky* a imagem exata do patriotismo norte-americano.

Outro personagem de Stallone, *Rambo*, praticamente vencia sozinho a guerra do Vietnã no segundo filme da franquia, tentando redimir uma vergonha que os Estados Unidos não esquecem.

Certamente *Rocky* e *Rambo* cumpriam na tela do cinema aquilo que Reagan propunha militarmente em seu governo, ferrenho contra o comunismo.

A maioria dos meus antigos ídolos, não passavam de fantoches de uma guerra suja.

Acreditei nos heróis.

---

\* Referência ao filme *Rocky IV*, de 1985.

Acreditei em suas motivações.

Vivi aventuras, saltei de prédios enormes em acrobacias inacreditáveis, e tenho certeza de que minha ajuda foi muito útil para derrotar os vilões.

Mas agora me perguntava: quem eram os vilões?

Consoante com meu habitual extremismo, senti que havia sido enganado por muito tempo.

Tão logo percebi o conteúdo político/ideológico dos heróis norte-americanos, passei por um radical processo de rompimento/iniciação auto-proposto: queimei cerca de 100 ou 150 desenhos que representavam personagens do cinema e das HQs que passara a repelir, como *Superman*, *Rambo*, *Rocky Balboa*, *Capitão América*, etc., numa grande fogueira. Uma pira funerária.

Sentia-me liberto do jugo ideológico, que por tanto tempo me fizera admirar os super-heróis, e num sacrifício ensandecido, carbonizei a maior parte dos registros gráficos de minha pré-adolescência.

Sem a consciência clara do caráter ritualístico e catártico de minha fogueira, só me interessava na época, romper com o passado e com a ingenuidade de tempos idos.

E esse rompimento precisava de uma cisão ritual.

Um corte e sutura.

Segundo Edgar Morin (2002), o ritual é comum no mundo animal. Ritual de acasalamento, de submissão de pacificação de cortejo, etc.. Também nós humanos, praticamos rituais sociais: de comunicação, de exorcismo da angústia, de respeito. Seqüências rígidas de operações verbais ou gestuais, condutas miméticas, palavras sagradas que põem o praticante em um estado de transcendência.

Ritos humanos estão ligados, de acordo com este autor, à magia, à religiosidade, ao sagrado e à morte.

Luc Benoist argumenta que na vida contemporânea os ritos se manifestam o tempo inteiro:

Ora, tornar sagrado aquilo que fazemos, aquilo que somos, chama-se sacrificar, fazer um sacrifício dedicando esses actos aos poderes invisíveis, dos quais, em troca, esperamos ajuda e protecção. (BENOIST,1999, p.88)

Campbell em *O herói de mil faces* define os chamados ritos de passagem enquanto

[...] exercícios formais de rompimento normalmente bastante rigorosos, por meio dos quais a mente é afastada de maneira radical das atitudes, vínculos e padrões de vida típicos do estágio que ficou para trás. (CAMPBELL,1997, p.09).

Ritos de passagem ou iniciação imitam nascimento ou morte simbólicos.

Assim deu-se minha iniciação ao “mundo real”.

A fantasia, este território mágico primordial onde eu reinara seguro por tanto tempo, onde extrapolara os limites humanos, fora bombardeado pela realidade.

E agora eu estava decidido a aniquilar a fantasia da minha vida.

Tudo, a partir de então teria que ser real. O real neste caso significava ser crítico. Ter uma visão crua e brutal da vida. A fantasia contida nas letras e capas de

disco de metal era ainda aceita, pois se apresentava como crítica, ou ao menos uma afronta.

Esta permanente postura de combate viria a tomar proporções assustadoramente descontroladas.



### **Fanzinando-se**

A frase clássica dos fanzineiros “Amplie seu universo, zine-se!”, não poderia ter mais razão de ser. Se ainda hoje, tempos de acumulação de informação *online*, o *fanzine* representa um universo diferenciado, que dirá naqueles tempos em que a internet era uma realidade possível apenas em episódios de *Star Trek*.

*Fanzine* ou *zine* é uma publicação artesanal e alternativa geralmente financiada pelo(s) próprio(s) autor(es) ou autoras e distribuída por ele(s) ou ela(s).

Os zines surgiram nos Estados Unidos da América, na década de 30 do século XX. A denominação *fanzine* é amálgama de dois termos da língua inglesa: *fanatic* e *magazine* (revista do fã).

Na segunda metade dos anos 1970, surge o primeiro fanzine punk, “*Sniffin’ Glue*” (inglês). Misturava textos datilografados, colagens acidentais e textos escritos à mão com uma crua grafia em total negação aos padrões estéticos impostos pela imprensa oficial.

Quando tomei conhecimento deste tipo de publicação, percebi que eu já fazia algo parecido desde os

dez anos de idade, criando minhas histórias, montando minhas próprias revistas.

Sendo assim, aos dezoito anos publiquei meu primeiro fanzine que não de quadrinhos, o *Sociedade Fudida* (Figura 14).



Figura 14. Capa de *fanzine*.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1991.

Nele divulgava minhas ideias sobre o mundo e o movimento *underground*.

Graficamente trazia muito da estilização típica dos quadrinhos, mas seu conteúdo temático era completamente diferente. Não havia muito espaço para a fantasia no *Sociedade Fudida*, e sim a constante crítica ao ser humano, muitas vezes sob uma visão idealizada do homem primitivo (Figura 15).

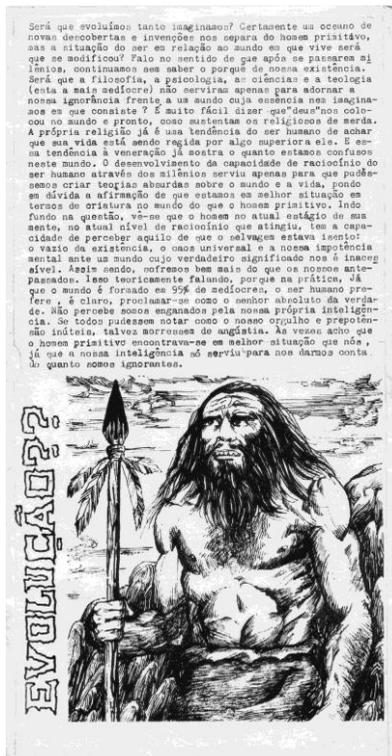


Figura 15. Fanzine *Sociedade Fudida*.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1991.

A época era de intensas correspondências.

Diariamente eu recebia material dos correios, através do qual eram realizadas trocas de zines, e *flyers* de divulgação de bandas, de outros fanzines e *demo-tapes*.

As “demo-tapes” ou apenas *demos* eram fitas k-7 com gravações independentes, geralmente de qualidade auditiva duvidosa (muitas vezes gravadas em um aparelho de som portátil) que eram distribuídas via correio para apreciadores dos grupos.

Eram o principal veículo de divulgação das bandas independentes que não tinham disco lançado naqueles tempos pré-internet.

Por anos me correspondi com amigos e amigas, reencontrando algumas destas pessoas recentemente em redes sociais na internet.

Mesmo distantes fisicamente, estas amizades foram de extrema importância, pois além do apoio mútuo, eram pessoas com quem, mesmo que por cartas, eu partilhava afinidades, ideais e repulsas à sociedade.



### **O pior dos invernos**

Após cerca de dois anos envolvido com o universo do Heavy Metal, sempre buscando por sonoridades mais e mais pesadas, mais brutais, mais violentas, comecei a tomar contato com outros subgêneros, o *underground* dentro do *underground*.

Produzi neste período, capas para *demo-tapes* de bandas locais e regionais, como exemplificam as figuras 16 e 17.



Figura 16. Capa de *demo-tape*.  
Fonte: Sandro Andrade, 1991.



Figura 17. Capa de *Demo-tape*.  
Fonte: Sandro Andrade, 1992.

A estas alturas eu já considerava o próprio Heavy Metal algo comercial. Achava que as bandas depois de alcançarem sucesso negavam suas ideias. Cada vez mais eu passava a acreditar que tudo era uma grande mentira.

Neste pesadelo conspiratório, buscava referências cada vez mais extremas, condizentes com uma postura radical perante a vida.

Isolamento.

Os cabelos não eram mais compridos, ao invés disso, a cabeça raspada como forma de negação.

Mais uma queima, mais um corte (Figura 18).



Figura 18. Anos tristes.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade.

Em minha realidade conturbada, eu dava os primeiros passos para a intolerância a despeito de pregar a igualdade. Gradualmente me distanciava do convívio social, nutrindo uma repulsa a quase todas as pessoas e

enxergando alienação em quase todas as atitudes de pessoas do meu convívio.

Passadas muitas erupções, foi se aquerenciando um vento gélido que assoviava como sussurros de pavor.

Nuvens cinzentas se empurravam de forma turbulenta no céu de meus dezoito.

E o grasnar dos corvos anunciou a chegada de um outro tempo.

O sangue de Átila se esparziu.

O pavor da existência e a negação da vida passaram a ser os capítulos seguintes do meu grímório pessoal.

Edgar Allan Poe bateu à minha porta numa daquelas noites. Por onde passasse, sua sombra murchava plantas e flores. Na paisagem distorcida, livros sobre temas obscuros pareciam tremular à iluminação das velas. Ofereci a Poe um prato de sopa. Enquanto comíamos, Schopenhauer apareceu, só para tornar as coisas ainda mais melancólicas.

Naquela cabana, na fronteira do nada, cercada apenas pela desolação, outras criaturas por ali passaram, cada qual carregando seu saco de ossos. Camus, Coronel Kurtz, Artaud.

E me despedia de tudo em meus escritos. Melancolia e depressão transformaram meus cadernos de estudo do ensino médio na potencial carta de um suicida. Dancei o *Último Tango em Paris* com Maria Schneider, e quis levá-la para meu *Bungee Jumping* no abismo, mas ela não aceitou.

E nada mais era bonito.

E pela primeira vez na vida eu não mais desenhava. Quando raramente o fazia, retratava obcecadamente a figura do enforcado do tarô.

As ideias de Arthur Schopenhauer brotaram como sementes obscuras no fecundo húmus de repulsa generalizada que eu estava desenvolvendo. Para aquele filósofo, a vida é dor e sofrimento, e nosso único objetivo é a morte. O amor e o sexo são uma ilusão, um engodo da natureza, uma dissimulação no intuito de preservar a espécie. Inseridas no processo desolador em que eu estava imerso, estas concepções se tornaram minha bandeira.

De um estágio anterior onde a descoberta curiosa e a fúria prometéica guiavam meus passos, passei a uma fase de autocrítica profunda. Mais ainda, autonegação.

Quando ouvi Camus falar do espetáculo vazio das celebrações humanas, e Antonin Artaud bradando aos quatro ventos sobre a loucura como uma forma tão legítima de ver o mundo quanto a racionalidade, estavam completos os elementos para minha poção.

A despeito de não conhecer a fundo a obra de Antonin Artaud, me interessava sua exaltação da loucura.

Não fui diagnosticado nem usei medicações, mas certamente me encontrava perdido em uma depressão profunda naquela época. Minha enfermidade, no entanto, era consequência de excesso de razão. Excesso de crítica, de autocrítica, de falta de medida, de análise exacerbada sobre as coisas da vida.

Edgar Morin explora essa questão quando afirma que

[...] a racionalidade transforma-se em seu contrário quando degenera em racionalização. A abstração, a perda do contexto, o fechamento de uma teoria em doutrina blindada, a transformação da ideia em bandeira, tudo isso conduz à racionalização ideológica delirante. O

desconhecimento dos limites da lógica e da própria razão leva a formas frias de loucura: a loucura do excesso de coerência (MORIN, 2002, p.119).

Aprisionado fiquei por cerca de três anos em um oceano de trevas.

Sob a melodia de cães infernais e cheiro de pesar, trilhei caminhos irreparáveis em tormenta.

Antropofobia, anti-música, anti-festa, anti-tudo.



### **Vale das Sombras**

Escuridão.

Há quanto tempo estou aqui?

Isto é um pesadelo ou realidade?

Torpor...

Adormeço.

Acordo.

Adormeço novamente.

Ciclo contínuo.

*Looping* infernal.

Acordo.

Encolhido na ponte em ruínas, nu e com frio.

Abro os olhos e contemplo a entidade maléfica que me vampiriza há tanto tempo.

Finalmente...

Na apatia prolongada em que me encontrava, eu sentia uma constante presença maligna, mas agora posso ver a materialidade das trevas.

Em minha involuntária conexão mental com a criatura, seu nome não é mistério: *Lúgubrus*. Imperador absoluto das regiões vampíricas, alimenta-se de energia vital emanando de sua aura obscura, os horrores mentais do sadismo e da danação.

Fonte de minha inércia em vida, vetor de meus pensamentos autodestrutivos.

As ondas psíquicas que me aprisionam partem de um terceiro olho negro em sua glândula pineal.

O olho é a fonte da energia maligna que me entorpece e paralisa.

O olho deve ser destruído.

Ossadas cobertas de musgo jazem por toda a parte. Um pedaço do que parece ter sido um fêmur se apresenta para mim como a arma perfeita.

Em um movimento incisivo, salto em direção ao medonho ser abissal com o fragmento de osso em punho e perfuro o olho trevosos.



Figura 19. *Warhead*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2011.

Findada a influência de *Lúgubrus*, vago cambaleante pelos corredores do absurdo e relembro tudo que passei desde que atravessei o espelho crepuscular. Desde que adentrei a fenda entre os mundos, a porta entre o mundo físico e o metafísico.

Vêm à mente confrontos anteriores com outras deformidades deste lugar que é chamado de *Vale das Sombras*.

Seres de dor.

Entre eles: *Pesa-nervos* o monarca do medo, *Carnivorella* a automutilação eterna, *Lezmus* a danação encarnada. Cada um deles um desafio pessoal, cada um, algo a ser superado.

Quanto tempo terei permanecido neste lugar medonho? Anos? Dias? O tempo é diferente aqui. Presente, passado e futuro se misturam.

Tais pensamentos são interrompidos pela visão de uma pequena abertura no fim do corredor

A luz externa cega-me momentaneamente, após tanto tempo na escuridão.

Lá fora, em um bosque de tons mágicos, avisto uma grande figueira. Na figueira, um balanço.

E no balanço, a Criança Mística.

*Inocência* é seu nome.

De costas para mim, mas ciente de minha presença, ela brinca no balanço.

Sua pureza preenche o ambiente.

*Inocência*, a Criança Mística, pára e olha para mim. Seu olhar não é deste mundo.



Figura 20. *Warhead*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2011.

Palavras não são necessárias.

A clareza de sua aura começa a dissipar o turbilhão de ignorância que me sufoca. E nesse turbilhão vi horrores que jamais poderei esquecer.

“Não poderás esquecer, mas deves superá-los para que o Poder Ancestral seja acessado.” – diz a voz em minha mente enquanto *Inocência* se aproxima. Seus passos são tão suaves que ela parece deslizar.

Caio de joelhos. Em suas mãos um presente, a chave para um recomeço.

Sua voz límpida, ecoa em minha mente mais uma vez:

- Há um ciclo se fechando. Dor e tristeza são escamas secas, não há mais por que ter medo.

- Por Eras conversei comigo mesmo. Fui dor e reverso, celebração e distância. Tinha sede, mas só encontrei bocas que não querem – respondi, sem falar.

- À sombra da tua dor cavalgam sete vozes abafadas, sete nozes partidas. E uma delas brilha intensa. E em seu interior habita um velho marujo, e suas barbas contam muitas histórias. O tempo é uma espiral de fumaça. E agora tens o pequeno diamante. Não há mais necessidade de dormir, pois sete é um e um são sete.

- Tu existes de fato? – indaguei.

- É tempo de navegar.

- É o fim da equação?

- Não. É o início. Vai-te... - disse o ser à medida em que sua silhueta desaparecia.

O momento místico me furta uma lágrima que escorre pela face e toca o solo quebradiço e sem vida do *Vale*. E naquele exato ponto, emerge um pequeno broto que

rapidamente cresce, exibindo ante meus olhos incrédulos a força plena de uma árvore adulta.

Na copa do vegetal, uma flor desabrocha e revela em seu interior um ser em gestação acelerada, que atinge a maturidade em poucos instantes. Uma linda e recém concebida mulher alada ergue-se e plana até mim. Seu beijo doce como a mais doce das brisas me presenteia com o elixir balsâmico vital.



Figura 21. *Warhead*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2011.

Sua voz valquiriana revela, silenciosa:

-Eu sou vida.

E saio do *Vale das Sombras*.

\*\*\*

O texto acima é parte da obra em produção *Warhead*.

Após finalmente conseguir me distanciar da enfermidade da alma que me golpeou entre 1991 e 1994, pude desenvolver um universo ficcional (ou quase) para dar conta esteticamente, daquele período conturbado.

Desde 1997 eu vinha esboçando, em algumas histórias em quadrinhos, a ideia do homem que é abduzido para um mundo crepuscular, a “fenda entre os mundos”, a “porta entre o mundo físico e o metafísico”.

O *Vale das Sombras* se tornou uma região mística-obscura de meu imaginário quadrinístico, sendo retratado primeiramente na história *Amorfos* (Figura 22), de 1997.



Figura 22. Amorfos.  
Fonte: Sandro Andrade, 1997.

Em um poema de 1999, este sinistro pequeno território foi batizado em trevas:

**O Vale das Sombras:**

*Aqui no Vale Sombrio  
Eu contemplo a desolação sem fim  
Que se abateu sobre este chão amaldiçoado  
Onde a felicidade jamais pisou  
Na tristeza mórbida  
Que dilacera meu coração  
E pesa na minha face  
Eu me consumo  
E penso no amor sublime  
Que jamais alcançarei  
Pois ninguém é sublime o bastante  
Enquanto as hordas de nuvens negras  
Passam e passam  
Sem chover  
Eu aguardo e aguardo  
Sem chorar*

*(Sandro Andrade, 1999).*

Mas é na saga em quadrinhos *Warhead*, à qual se refere o texto em primeira pessoa que abre este subcapítulo, que o universo do *Vale* foi explorado com mais profundidade.

Nessa história, um guerreiro trava luta para sair do *Vale das Sombras*, região etérea onde luta contra seus próprios demônios.

Enquanto isso, no mundo físico, *Olímpia* - a *cidade flutuante* reina absoluta como último refúgio às brutais condições de vida na terra, estrategicamente bem protegida das pirações climáticas do planeta, comuns desde a destruição da camada de ozônio e aniquilação das florestas.

Abaixo de *Olímpia*, na *Terra Desolada*, vivem os *Novos Nômades*, os *Povos da Areia*, todos os que foram privados da vida na “cidade flutuante” por não terem dinheiro, ou por “banimento” em consequência de ações desagradáveis ao *status quo*.

Vivendo em buracos subterrâneos, os *Povos da Areia* encontram-se sujeitos a todo o tipo de contaminação tóxica.

Articulam suas necessidades básicas de alimentação e saúde, por meio de sistema de trocas e resgate de procedimentos e rituais de cura há muito esquecidos.

Nesse contexto brutal e sem lei, um velho e lendário bruxo da *Terra Desolada* pressente a chegada de um guerreiro superpoderoso, que se encontra na batalha final contra seus conflitos interiores no *Vale das Sombras*.

Este guerreiro é o personagem que dá nome à saga: *Warhead*.

Acreditando que *Warhead* terá importância fundamental no rumo dos conflitos que começam a se

desencadear, o velho bruxo *Azahai* (Figura 23), retorna de seu longo isolamento e tenta direcionar contra os regentes de *Olímpia* toda a fúria desordenada das gangues, propondo uma trégua entre os grupos que disputam território na *Terra Desolada*.



Figura 23. O bruxo *Azahai*, personagem de *Warhead*.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2011.

Estou desenvolvendo esta saga futurista *cyberpunk* há quase duas décadas. Apesar de ter desdobramentos políticos, aventurecos e de fantasia, *Warhead* trata, em essência, da possibilidade de reconstruir-se, recompor-se, recriar-se.

E tudo partiu de uma crise depressiva vivenciada entre meus 18 e 21 anos.



### **Segundo círculo de fogo: Schopenhauer deve morrer**

Minha saída do *Vale*, ou seja, minha saída do mar depressivo no qual eu convulsionava, precisava de um ritual, um ato performático.

Um corte e sutura.

Um círculo de fogo marcaria meu suposto rompimento com um passado de apelo às figuras heróicas, e um círculo de fogo marcaria também minha saída das sombras. Perceber hoje em dia a insistência ritualística nas fases da minha vida é uma descoberta, visto que na época tudo se deu de forma espontânea.

Nauseado, enfim, de filosofia pessimista, fiz uma pira e nela queimei alguns livros que me fizeram tão mal quanto bem, por eu ter absorvido sua essência como verdade absoluta. Os principais deles: *O mundo como vontade e*

*representação e Dores do mundo*, ambos de Arthur Schopenhauer.

Simultaneamente, Che Guevara me inspirava como um renascimento do mito heróico. Um heroísmo de outro tipo. Não universalizado. Herói que não se abstém de lutar contra o *status quo*, que não se conforma em apenas servir à “lei e à ordem”. Herói de carne e osso, inspiração para que outros também lutem.

Após anos em isolamento, sem amizades e distante até da família, cultivando a negação de tudo e planos suicidas, era vital para mim uma ideologia. Um objetivo que se apresentasse como edificador após torrenciais ondas de destruição.

Pinteí faixas, bradei palavras de ordem, fiz cartazes de protesto, illustrei panfletos políticos. Aos poucos o desenho se avizinhava de novo, agora a serviço da militância. Três anos e meio de Lênin, Juventude Socialista (Figura 24), campanhas de filiação e reuniões do diretório.



Figura 24. Juventude Socialista.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1998.

Mas a carece da política convencional não me convenceu por muito tempo. Sobretudo não podia substituir minhas próprias correntes por outros grilhões, externos. Não podia. Despedi-me do Mao, do Fidel e de todo o *Bureau* quando vi que eles comiam nossos sonhos em mesas fartas. Mas o espírito do *Che* ainda merecia respeito.

Paralelo à militância política, encontrei Carlos Castañeda conversando com duendes e assistimos juntos ao vídeo *Live at Pompei* de 1973, do *Pink Floyd*. Ele me convidou para comer cactos junto com seu grupo de pesquisadores, composto por Timothy Leary, Aldous Huxley e Syd Barret, nas ruínas de Stonehenge, onde, por acaso o *Monty Python* estava filmando.

E encontrei na floresta dos Faunos, a morena de selvagens cabelos cacheados. Era bonita demais. Ensinou-me que o valor maior da vida é a própria celebração do viver. E que este gosto não está nos livros.

A brincadeira, a descoberta e a diversão se reaproximavam timidamente dos meus dias e minhas noites. A vida voltou a ter um gosto doce. A brisa gostosa acariciava meus cabelos mais uma vez. E eu quis viver e voltar a contar histórias.



### **Zig Zag e os cartuns patifes**

Minha relação com os quadrinhos se modificara com o passar dos anos. Há muito que já não me atraíam as

histórias de super-heróis a despeito de manter minha coleção intacta. Porém não comprava ou acompanhava com frequência o que era publicado, exceto os quadrinhos da vertente *underground*.

Descobri que Robert Crumb, Gilbert Shelton, Angeli, Laerte e Moebius são legais e quis criar narrativas como as deles.

Surgiram coisas novas. Criei personagens psicodélicos, desajustados e contestadores. O cartum se prestou como estilo para o deboche que eu queria.

Numa explosão de criatividade, produzi em 1998, o fanzine *Zig Zag - Cartuns Patifes* número 1 (Figura 25), em dois dias.



Figura 25. Capa do fanzine *Zig Zag - Cartuns Patifes*.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1998.

Nele desenvolvi personagens que caíram no gosto de muitas pessoas na cidade de Pelotas e também de outras localidades.

Personagens como *Pato Caolho*, *Freak*, *O Poeta*, chamaram atenção e fizeram relativo sucesso entre públicos variados.

Pela primeira vez eu criara personagens que refletiam várias facetas de minha personalidade e diferentes épocas de minha vida. Estava com vinte e cinco anos e tinha vivido experiências intensas o suficiente para dar vazão às criaturas que se acotovelavam em minha mente.

Entre os mais relevantes personagens desta publicação, estão:

*Freak*, o neurastênico (Figura 26) – Personagem totalmente metalinguístico cuja proposta consistia em contestar o autor (eu), denunciando a arbitrariedade das situações em que ele (*Freak*) era colocado.



Figura 26. *Freak*.

Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1998.

*Freak* nasce da autocrítica levada a um grau insuportável. Tinha consciência de que era um personagem e não aceitava sua condição. Sob uma leitura mais política, o personagem se mostra uma crítica à alienação, por refletir e contestar atitudes automatizadas na sociedade de consumo.

*Pato Caolho* (Figura 27) – Para ele não há melancolia e desolação. Motoqueiro barra-pesada, *Pato Caolho* é o coroa que está na ativa desde os anos 1970 e não tem paciência para as besteiras da sociedade. Sem regras, vive a vida de acordo seus próprios valores, bem distante de noções politicamente corretas. Personagem que muito me satisfaz escrever por lidar com minhas influências *punk* e *hippies* simultaneamente.



Figura 27. *Pato Caolho*.  
 Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 1998.



metal, feiras alternativas, saraus poéticos, etc., ao passo que já produzia o material para o número 2.

Meus personagens passaram a ser referência largamente citadas em conversas descontraídas.

O fanzine *Zig Zag* número 1 é um marco na minha produção em quadrinhos. Depois de um longo período na escuridão, me reconectei às HQ's com uma levada totalmente autoral e diferenciada, tratando de temas por vezes densos, flexibilizados, porém, pelo humor.

Cinco meses depois do primeiro, era lançado o segundo número do *Zig Zag*, em novembro de 1998 (Figura 29).



Figura 29. Zig Zag nº 2.  
Fonte: Sandro Andrade, 1998.

Dentre os novos personagens, *Bonebreaker* (Figura 30) se destaca.



Figura 30. *Bonebreaker*.  
Fonte: Sandro Andrade, 1998.

*Bonebreaker* é um *headbanger* (“metaleiro”) revoltado que sempre se mete em confusões. Age mais por instinto do que com a razão. É um personagem que está muito ligado à minha infância e (principalmente) adolescência neste sentido, e expressa uma característica impulsiva que procuro dosar hoje em dia.

Seu nome é baseado em uma música da banda de *thrash metal* alemã *Kreator*. Embora invariavelmente aja com agressividade, seu princípio básico é a diversão antes da obrigação. Através de suas histórias e do universo desenvolvido em torno dele, pude exorcizar muito de minha revolta e narrar algumas de minhas (cômicas, sexuais, heróicas, catastróficas) experiências de vida. Certas temáticas são recorrentes nas histórias de *Bonebreaker*, principalmente sexo e brigas.

Aproveitando a ótima aceitação da nova criação, produzi o primeiro número de seu fanzine solo em 1999 (Figura 31).



Figura 31. *Bonebreaker* nº 1.  
Fonte: Sandro Andrade, 1999.

O personagem angariou uma verdadeira legião de fãs na época, algo que para mim foi inesperado, já o concebi de forma absolutamente espontânea. Foi como se eu transpusesse meu cotidiano para o papel acrescido de um pouco de fantasia.

Na história de sua revista solo, o “metaleiro” sem noção recebe a visita de duas garotas beatas em sua casa e acha que aquilo justifica suas intenções sexuais nada sutis. Dias depois, as beatas retornam à casa de *Bonebreaker* acompanhadas de uma multidão, afirmando que todas

aquelas pessoas abandonaram a igreja para dedicarem-se a uma nova seita baseada no sexo e nos prazeres mundanos e que ele, *Bonebreaker*, será o “pastor do novo rebanho” (Figura 32).

A história se tornou um pequeno clássico do *underground* pelotense. Também recebeu críticas quando a aspectos machistas que apresentaria, o que me fez articular outras interpretações de meu próprio trabalho, ampliando-o assim.



Figura 32 . *Bonebreaker* nº 1.  
Fonte: Sandro Andrade, 1999.

Minha formação quadrinística se deu consumindo e criando histórias mais longas e não tiras.

A experiência com o formato minimalista das tiras, com três quadrinhos em média, logo se tornou inviável para o tipo de narrativa mais complexa que eu queria desenvolver. Assim, com o fanzine *Bonebreaker* número 1, resgatei a estética de história em quadrinhos propriamente dita, ou seja, não apenas trabalhando “tirinhas”, e sim histórias mais longas, utilizando todo o espaço da página e exercitando a decupagem\* e diagramação\*\* inerentes à narrativa seqüencial, elementos que constituem a essência da arte dos quadrinhos.

Nessa época, reencontrei um amigo zineiro, José “Caveira” Centeno, ligado ao movimento *punk* e conheci um aficionado por quadrinhos que nunca tinha montado um fanzine apesar de ter muitos personagens próprios, chamado Fabrício Lima. Começamos a produzir algumas coisas em conjunto, tanto quadrinhos como textos, poesia e até alguns filmes *trash* de nossos próprios personagens.

Assim nasceu a *Koka – Cooperativa do Kaos*.



### **Cães que latem têm algo a dizer: *Kooperativa do Kaos***

No ano 2000, Caveira, Fabrício e eu passamos a nos encontrar regularmente pra desenhar, beber, falar de quadrinhos, filmes, fanzines e afins.

---

\* Ver Glossário

\*\* Idem.

O ano de 2000 também marcou meu ingresso na Faculdade de Artes Visuais da UFPel, através de re-opção de curso. Antes disso havia cursado por quase três anos a Faculdade de História na mesma Instituição.

Nossas criações e personagens escrachados, refletiam acima de tudo o deboche à tudo que achávamos que deveria ser ridicularizado.

Através de uma agressão visual e temática que se diferenciava de outras produções de História em quadrinhos independentes da cidade, onde o que se via era o habitual escapismo aventureesco, expressávamos o humor cáustico, não poucas vezes focado nos hábitos de uma pretensa aristocracia local . Poesia marginal, humor negro, horror punk, grosserias gráficas. Através desta fórmula fomos encontrando nosso público.

Organizamos mostras coletivas de arte para divulgação de nossos fanzines, desenhos, pinturas, poesias e filmes de nossos próprios personagens de quadrinhos.

Ganhamos muitas matérias em jornais locais, sendo o jornalista Carlos Cogoy assíduo colaborador. Entrevistas em programas de rádio, colégios, escolas, faculdades e ONG's foram alguns dos lugares onde expusemos um pouco de nossa produção. Comercializávamos nossas publicações em shows de metal e rock, na rua, nos bares, faculdades, colégios. Procuramos contestar eventos pretensiosos de forma divertida, entrando 'de penetra' em saraus e exposições pomposas.

Ainda hoje, continuamos todos em contato, muito atuantes e produzindo bastante, porém nunca mais como a *KoKa*.



Figura 33. *Koka*: Bexiga, Lagarto, Sandro, Fabrício e Caveira.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2001.

*1º Ponto de virada:  
A experiência docente*



## **Oficinando-se ou todos os caminhos levam ao *Zig Zag***

A visibilidade do trabalho da *Koka* com fanzines começava a abrir as primeiras portas para a docência.

Em 2001 comecei a participar do projeto “Arte toda hora”, vinculado à Secretaria de Cultura de Pelotas, ministrando oficinas de desenho no Parque da Baronesa, que integravam o evento “Domingo no Parque”.

Eu nunca havia lecionado antes, foi uma novidade.

No ano seguinte, ministrei um curso de 40 horas, de desenho e quadrinhos para crianças do distrito de Monte Bonito, através do mesmo projeto.

O curso fora ministrado na Escola Municipal João da Silva Silveira. Lembro com carinho a receptividade eufórica das crianças (de 10 a 14 anos) tanto ao conteúdo quanto às referências que eu levava para a aula.

Diferente das crianças do perímetro urbano, as da área rural apresentavam uma carência de revistas e informações, pois na época a internet não era onipresente como atualmente.

Diverti-me com o super-herói *Vaitor*, criado por um dos alunos, influenciado pelo meu *Rastreador*, e até hoje guardo um exemplar do fanzine do personagem.

Mas quando peguei a página da menina que nunca estava calma, escorreguei na beira do penhasco mostrado no primeiro quadrinho de sua história.

Caí.

Só não tive uma queda fatal porque me segurei num galho retorcido na beira do precipício.

Relâmpagos furiosos rasgavam a cortina negra da noite, iluminando o fantasmagórico castelo no alto de um morro à distância. Pulei para o segundo quadro e vi o bizarro dono daquele lugar. Ele empunhava uma faca e sua cabeça estava coberta por uma máscara preta, com dois ou três zíperes costurados.

De onde veio a ideia para este personagem? - perguntei.

É meu pai. – disse a menina.

Quanta subjetividade envolvida.

Foi uma das primeiras lições sobre a responsabilidade no processo educativo.

Com estas novas experiências, a perspectiva em relação ao meu trabalho autoral se modificou. Descobri o prazer em lecionar e comecei a desenvolver um senso de responsabilidade na divulgação daquilo que eu produzia. Não que minha intenção fosse, a partir dali, produzir histórias apenas a serviço de 'ideais edificadores'. Não.

Continuei com meus personagens desajustados e revoltados, mas percebi que se fazia necessário um distanciamento entre uma parte de minha produção autoral (no *Zig Zag – Cartuns Patifes*) e as oficinas, pois que aquela se mostrava um referencial totalmente inadequado para muitas das situações pedagógicas que o emergente contexto proporcionava.

Enquanto isso, a *KoKa* começava a dar sinais de desgaste, já não aglutinando tanto seus membros.

Não apartado destas novas vivências, em minha vida pessoal eu me encontrava em processo de crise, de

necessidade de mudanças. Há tempos eu mergulhava na piscina do hedonismo, como que para compensar os anos de autoprivação, negligenciando aspectos empreendedores, como meu desempenho na faculdade, por exemplo.



### **Tecno – lixo**

Meu processo criativo revigorara-se. A necessidade de abertura ao novo, a outros modos de expressão, suscitada pelas novas experiências e desafios enquanto educador possibilitou a escolha de um caminho inusitado na faculdade quando escolhi fazer habilitação em Escultura\*. Previsível seria, de acordo com minha trajetória, ter escolhido Gravura por sua relação direta com o desenho. Ou Pintura, pela minha familiaridade precedente com essa forma de expressão. Mas Escultura era um terreno totalmente novo para mim.

Assim, iniciei minhas investigações no campo tridimensional, orientado pela ideia de desenvolver uma produção que valorasse minha trajetória ligada às histórias em quadrinhos.

Depois de tentativas frustradas, desenvolvi alguns trabalhos tridimensionais a partir da junção de refugos de

---

\* Naqueles tempos, escolhia-se ainda uma habilitação final na Graduação em Artes na UFPel, sendo elas: pintura, escultura ou gravura, e eu escolhera escultura.

ferro, madeira e borracha, que nada tinham em comum com os quadrinhos, mas se mostravam um caminho potente e curioso. Estes trabalhos apresentavam conexões que se davam através de amarrações (com arame ou borracha), escoras e/ou colagens precárias (Figuras 34 e 35).



Figura 34. *Tensão*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2006.

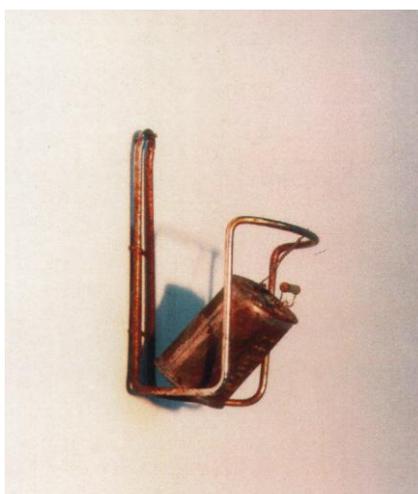


Figura 35. *Violino elétrico*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2006.

A configuração destas obras evidenciava uma latente tensão, um estado de fragilidade física evocativa da possibilidade de ruptura/queda iminente.

Corte e sutura.

Mas o que eu almejava, enquanto pesquisa, era traduzir para o ambiente tridimensional aspectos do universo temático das histórias em quadrinhos.

Os materiais com que eu trabalhava foram se diversificando e em *Ar-Spectro* (Figura 36), respiração artificial era sugerida por meio de dois tubos de amaciante de roupas unidos por um cano de cobre e conectados a um globo de plástico.



Figura 36. *Ar-Spectro*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2006.

Este trabalho deu início à série que chamei de *Tecno-Lixo*, na qual pude trazer as referências que pretendia.

A produção evocava o universo ciborguiano da ficção científica a partir do conceito de tecnologia inserida num ambiente precário.

A partir de *Ar-Spectro*, materiais como esponja, ferro, fios condutores, plástico e borracha, passaram a fazer parte de todos os trabalhos seguintes, como o deboche ciborgue *Turbotron* (Figura 37).



Figura 37. *Turbotron*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2006.

O tubo de desodorante que emula um pênis, como uma provocação à artificialidade das relações sexuais na contemporaneidade. A mobilidade primitiva da peça, fixada sobre rodinhas, também inverte o sentido tradicional de

tecnologia, onde ao invés da tecnologia de ponta, têm-se aqui a técnica improvisada da precariedade, as soluções rudimentares para resolução de problemas.

Nestes primeiros trabalhos ressonava também, além do contexto ficcional dos ciborgues, a fragilidade física dos dois processos cirúrgicos pelos quais eu passara na infância.

Por meio de cortes, amarrações, colagem e encaixes, elementos descartados da sociedade de consumo adquiriram outra conotação, evocando o universo da ficção científica.

Corte e Sutura.

Só agora, no Mestrado, percebo que reverberava no amálgama ciborgues/precariedade a proposta super-herói/Pixote, realizada anos antes, na criação do meu super-herói *Rastreador*.



### **Diploma na mão e salada na mesa (ou melhor, no rádio)**

Graduei-me em Artes Visuais, Habilitação em Escultura, em 2006. Também nesse ano lancei o sexto e último número do zine *Zig Zag – Cartuns Patifes\**.

No ano seguinte, 2007, a convite do amigo e comunicador comunitário Glenio Rissio, encabecei um

---

\* Uma das características do fanzine enquanto publicação alternativa é não ter necessariamente uma periodicidade fixa, por ser um tipo de publicação fora dos padrões editoriais vigentes.

projeto de programa de rádio cujo tema era histórias em quadrinhos. Chamei alguns amigos, e por pouco mais de um ano, Jonas Fernando, Fabrício Lima e eu, comandamos o inigualável *Salada Crua*!

O programa, como o próprio nome aludia, consistia-se de uma mistura de notícias, informes, pesquisa histórica, curiosidades e dicas acerca da produção em quadrinhos mundial, nacional e regional, passados a limpo pelo nosso prisma crítico.

A cada edição, *Salada Crua* era recheado por “interpretações” de alguma HQ pelas ondas do rádio, com direito à sonoplastia e efeitos especiais. Tudo isso coroadado por uma trilha sonora que ia do rock às vinhetas de abertura de desenhos animados e trilhas sonoras de filmes e seriados de TV baseados em HQs. Foi deliciosa a vivência de tentar transportar pelas ondas do rádio, a magia de um meio essencialmente visual como os quadrinhos, experiência que reverberou, posteriormente, em algumas das minhas dinâmicas criativas em sala de aula.



### **Heróis renascem**

Há muitos anos eu havia desenvolvido uma resistência ao universo dos super-heróis, evitando inclusive, ler este tipo de história em quadrinhos ou assistir a filmes do gênero.

Em minhas primeiras atuações como professor de quadrinhos, esta postura traduziu-se em tentativas de fomentar nos alunos processos de criação autorais a partir da narração de eventos de suas vidas cotidianas. Não fui muito feliz em meu intento. Minha resistência aos heróis e histórias de fantasia (princesas, contos de fadas, superpoderes, magia, etc.) não gerava diálogo com crianças entre dez e treze anos, cujo principal referencial em sua grande maioria era, em termos de HQ, justamente as histórias de super-heróis e fantasia.

Cheguei a um ponto crítico quando percebi que minhas aulas e oficinas não estavam sendo divertidas, por conta desse *ranço* que eu desenvolvera em relação a este universo ficcional fantástico.

Eu cristalizara um mecanismo de defesa contra elementos da indústria cultural que considerava “alienantes”, o qual se iniciara em meu *Primeiro círculo de fogo*, quando queimei desenhos de minha infância.

Precisava me reinventar.

Não sabia como fazê-lo, mas era necessária uma mudança radical em minha metodologia, ou meus dias como oficinaireiro estariam fadados ao esquecimento.

Eu não queria entrar em uma sala de aula ou outro espaço pedagógico apenas para ensinar alunos e alunas a desenharem *Mulher Maravilha*, *The Flash*, *Superman*, *Dragon Ball Z*, *Turma da Mônica*, etc..

Não era minha ideia de docência inundar os alunos com exercícios mecânicos para aprenderem a desenhar apenas personagens já existentes na indústria cultural. Isso não me bastaria enquanto professor, pois quadrinhos para mim nunca foram superficiais, sempre estiveram ligados a

eventos muito profundos de minha vida pessoal. Ao mesmo tempo, não poderia continuar na luta contra a realidade da predominância do universo fantástico na cena quadrinística. Era uma resistência que já não cabia mais. Não daquela forma e naquele contexto.

Comecei a refletir sobre como as HQs de heróis me atingiam quando eu era criança, o que elas significavam para mim. Naquela época quando eu lia ou desenhava super-heróis, eram momentos prechos de autoralidade, pois estavam expressivamente conectados à minha “vida real”, muitas vezes até confundindo-se com ela.

Este era o ponto! O ponto de mutação.

A questão não seria negar a existência dos heróis e da fantasia veiculada pela indústria cultural (como uma tentativa prolongada de auto-sabotar minha própria vivência enquanto indivíduo colonizado por este tipo de narrativa), mas explorar estes universos sob abordagens diferentes, transgressoras. Foi assim que comecei a criar práticas de ensino de roteiro e desenho voltadas ao desenvolvimento da autoralidade e da originalidade ainda que no contexto de personagens extremamente fantasiosos.

Assim, algumas perguntas passaram a guiar o desenvolvimento de meus procedimentos pedagógicos. Se, por exemplo, o aluno ou aluna inventasse um herói superpoderoso, eu partia para provocações do tipo:

*Que coisas te incomodam no mundo e por quê? Que coisas tu tentarias mudar caso fosse um super-herói?*

A partir daí se expressariam os valores do aluno, sua interpretação da realidade.

A construção do *background* do personagem, portanto, tinha como ponto de partida conceitos do indivíduo que o criara e não apenas clichês do gênero.

Passei a me preocupar menos com a forma e mais com o conteúdo daquilo que os alunos criavam.

Poderia se tratar de super-heróis ou uma invasão alienígena, o mais importante seriam os conflitos (morais, ideológicos, sociais) desencadeados na história e como os personagens reagiriam a eles.

Deveria haver, portanto, um processo de reflexão na construção fictícia e o aluno se mostraria como autor, deixando sua marca, estilo e visão de mundo.

Ao assumir esta postura, passei a analisar também com ‘outros olhos’ meus próprios personagens. Flexibilizei minha resistência ao gênero “super-herói”. A retomada do contato com o universo da fantasia heróica em decorrência de uma demanda dos alunos, fez-me gostar novamente do vigor desse tipo de leitura, das incríveis aventuras, dos feitos impossíveis, das coisas mágicas e dos absurdos contados em tom de epopéia.

Mas eu me questionava:

*Seria possível trabalhar com super-heróis sem reproduzir uma lógica capitalista?*

*Sem perpetuar valores hegemônicos da sociedade norte-americana, lugar onde este tipo de literatura teve início?*

*Se sim, de que forma?*

Surfei da produção em quadrinhos para a docência e através dos desafios do contexto pedagógico voltei-me novamente para minha produção no intuito de

reinventar minha interpretação do mito heróico nos quadrinhos.

Dei início a uma reformulação do herói que eu criara na infância, o *Rastreador*.

Procurando preservar a essência do personagem, mantive seu histórico de ex-moleque de rua, porém através de uma abordagem mais adulta.

Modifiquei seu uniforme (Figura 38) e também sua base de operações: não mais em Pittsburgh, EUA, mas em Pelotas, Brasil (Figura 39).



Figura 38. *Rastreador*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2009.

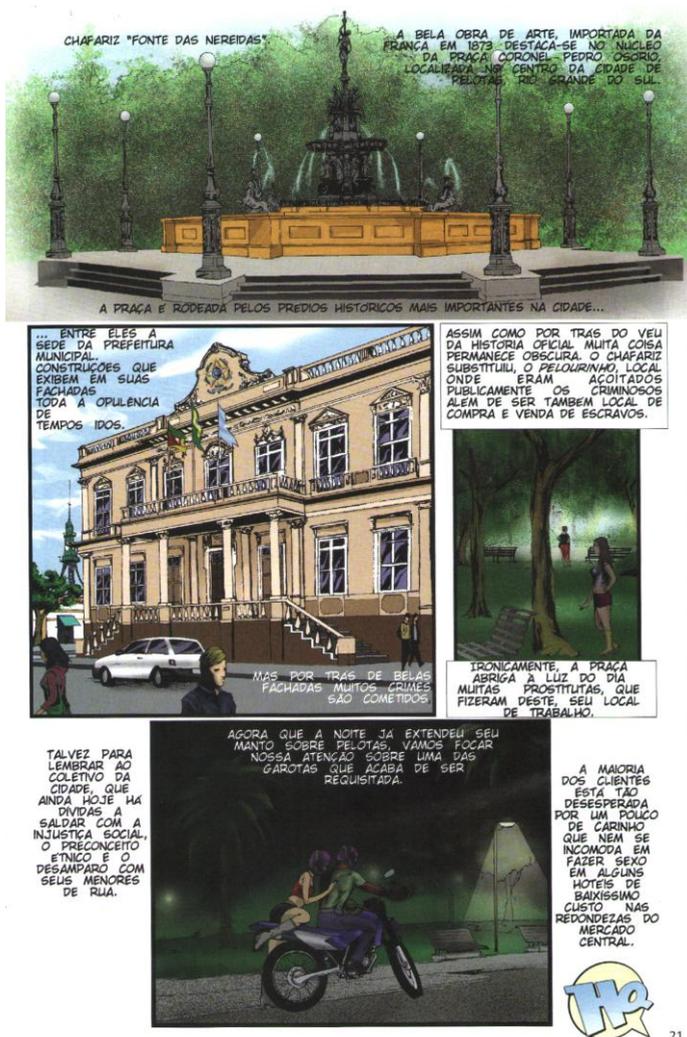


Figura 39. Rastreador.  
Fonte: Sandro Andrade, 2009.

A HQ onde tive a oportunidade de revisitar o personagem, chamada “Órfãos do destino”, foi publicada em 2009, na revista independente paulista *Território livre*.

Reascendida a chama, veio à tona uma vez mais o sonho da infância de trabalhar com quadrinhos para o mercado exterior.

De lá para cá, tenho criado e reformulado vários personagens desse contexto fantasioso, todos embebidos na lógica de releitura da figura super-heróica nos quadrinhos.

Assim, o conjunto de superseres que se apresenta até o momento atual, em minha produção, vai desde o *Saci*, super-herói sem uma perna defensor dos moradores de rua, até a garota indígena que controla os elementos da natureza, passando pelo aluno de biologia da UFPel que acabou por se transformar em um lobisomem ao injetar um soro com DNA do graxaim\* como forma de tentar achar a cura para sua enfermidade.

Todos tendo como área de atuação a cidade de Pelotas, sintonizados com o conceito de valorização das raízes culturais locais por meio do universo fantástico.



### **Escola ZigZag Quadrinhos**

No início de 2012 morei em São Paulo por três meses, estudando a fundo a arte seqüencial no *Curso de quadrinhos para o mercado americano* da escola/estúdio *Impacto Quadrinhos*, hoje *Instituto dos Quadrinhos*.

---

\* Graxaim ou sorro é um mamífero carnívoro da família dos canídeos, encontrado nos campos úmidos do Sul do Brasil, no Paraguai, no Norte da Argentina e no Uruguai.

Voltei para Pelotas com conteúdo renovado e isso me impulsionou a levar adiante de forma sistemática uma proposta de curso de quadrinhos com metodologia própria.

Não me interessava, porém, reproduzir a metodologia dos cursos de quadrinhos voltados para o mercado, que na maioria dos casos se limita a fórmulas prontas e à lógica de produção fordista que domina a cena.

Estruturei uma metodologia própria que embora abarcasse um aprofundado conteúdo técnico indispensável para um curso da área (narrativa visual, desenho anatômico, composição, arte-final, linguagem corporal, roteiro, linguagem cinematográfica, etc.), deixasse também espaço para exercícios lúdicos, para a experimentação e para o absurdo criativo, abrindo espaço assim, para a descoberta.

Eu precisava de um nome para minha proposta pedagógica, e desde o primeiro momento não tive dúvidas de que esse seria uma homenagem ao fanzine que abriu as primeiras portas para a experiência docente: *Zig Zag*.

Desta forma surgiu a escola *ZigZag Quadrinhos* (Figura 40).



Figura 40. *ZigZag Quadrinhos*, logotipo.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

A proposta didática da escola *ZigZag* (com as palavras “zig” e “zag” grifadas juntas, diferente do zine) se diferenciava totalmente da temática *underground* do fanzine, mas as dinâmicas criativas que desenvolvi, herdaram do mesmo o experimentalismo e a característica de utilizar as situações mais ridículas e absurdas da vida cotidiana como matéria prima para a construção de uma HQ.



**Anái**



Figura 41. Anái e Eu.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2014.



Figura 42. Anaí e Eu.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2017.

2013: Tua chegada mudou tudo.

Revigorou minha vontade de crescer, estudar,  
aprender e criar coisas novas.

E finalmente entendi o que é amor verdadeiro.



## Narrativas autobiográficas em sala de aula

Enquanto professor de Arte Sequencial desenvolvi procedimentos e situações de aprendizagem que buscavam o afloramento da autoralidade dos alunos, tendo os relatos autobiográficos como fonte genuína para a criação de personagens e histórias.

Um conjunto das experiências relatadas a seguir está ligado à minha participação no projeto *Mais Educação* na rede pública de ensino. Ou está vinculado ao meu curso particular de HQ, *ZigZag*. Os dois contextos situam-se entre 2013 a 2014, ambos realizados na cidade de Pelotas.

No período de agosto de 2013 a dezembro de 2014 atuei como professor de quadrinhos, na Escola Estadual de Ensino Médio Coronel Pedro Osório, através do projeto *Mais Educação* junto a alunos com idades entre 10 e 15 anos (Figura 43).



Figura 43. Almoço com alunos do projeto Mais Educação.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

A ideia era montar um fanzine com todas as HQs ao final do projeto.

Foram formados grupos para a criação das HQs. Cada um deles deveria dividir-se entre roteiristas e desenhistas e desenvolver sua própria história. As temáticas dos grupos variavam, com uma incidência recorrente à fantasia medieval e aos relatos autobiográficos (que retratavam o contexto familiar ou escolar, geralmente).

*O gordinho que não era o culpado* - “O Acampamento”, história desenvolvida por um dos grupos, versava sobre um fictício acampamento escolar no qual os protagonistas seriam os próprios alunos envolvidos na concepção da HQ (Figura 44).

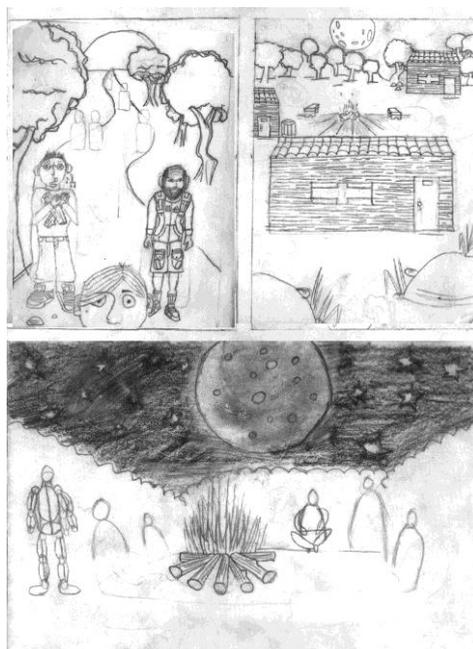


Figura 44. Página de “O acampamento”.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

O roteiro girava em torno do roubo de comida da despensa de uma das cabanas do *camping* imaginário, sendo que a desconfiança cairia sobre o gordinho da turma.

Inicialmente os alunos e as alunas propuseram que o aluno gordo fosse realmente o responsável pelo desaparecimento dos mantimentos.

Mas a partir de uma discussão sobre como a indústria cultural geralmente reforça estereótipos prejudiciais e sobre como pessoas gordas ou fora dos padrões de beleza vigentes são geralmente ridicularizadas em filmes e programas de TV, os alunos e as alunas mudaram o rumo da história.

O gordinho que inicialmente seria acusado de “ladrão de comida”, agora era inocente e seu principal acusador (extremamente magro) seria o verdadeiro responsável. No final da HQ todos os colegas se desculpariam do aluno inocentado por se deixarem levar pelas aparências (esta seria a “mensagem” central do roteiro, segundo os/as membros do grupo: “as aparências enganam”).

*Facetruque* – Havia dias em que as propostas não fluíam tão facilmente no *Mais Educação*. Num destes dias, a paisagem na sala de aula era desoladora: a quase absoluta presença dos celulares em mãos e o interesse habitual nas postagens do *Facebook*.

Esse contexto me possibilitou um *insight*, e sutilmente, fui criando um ambiente para conversa sobre a dependência psicológica de muitas pessoas a esta rede social específica.

Nos relatos e opiniões acaloradas de muitos alunos e muitas alunas, eles e elas próprios se reconheceram em situações de dependência das redes sociais, deixando muitas vezes de vivenciar experiências interativas/afetivas

mais palpáveis do que os possibilitados pela realidade virtual. Lancei então à turma o desafio de produzir uma HQ de uma página apenas sobre a dependência gerada pelo *Facebook*.

A análise crítica de algo tão arraigado ao cotidiano da turma, proporcionou um novo olhar sobre o assunto.

A Figura 45 ilustra como esta ideia foi desenvolvida de forma criativa por um dos alunos, onde se vê a gradual deterioração de um personagem à frente de um computador.

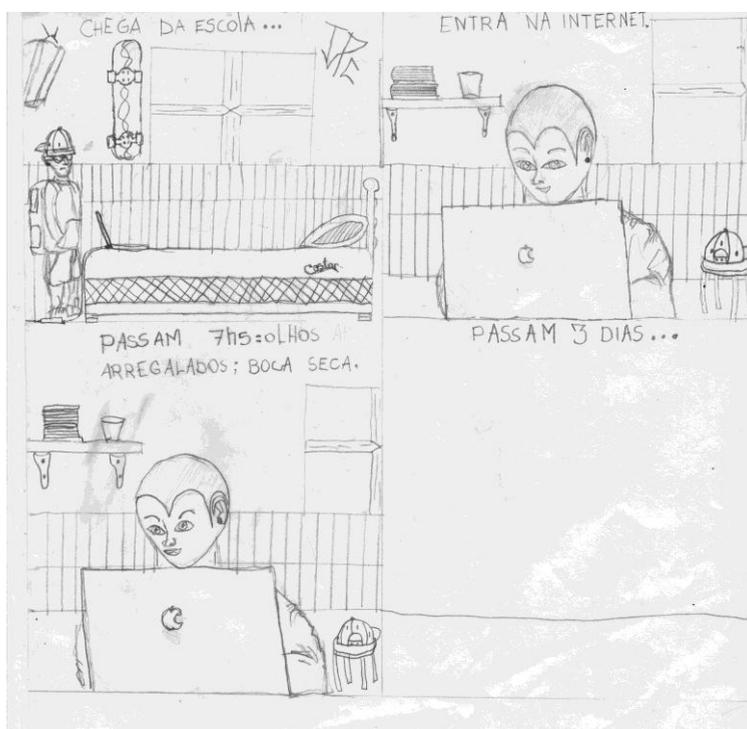


Figura 45. Página realizada por aluno (10 anos).  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

*O Oscar de bibolar falsa* - Como exemplo de relato autobiográfico, apresento o caso de uma aluna, vinculada ao Projeto Mais Educação, que evidencia a importância da

expressão individual no processo de autoconhecimento e integração.

Estigmatizada pelos colegas e professores como “aluna-problema”, a menina, com 13 anos na época, apresentava visíveis dificuldades de participar das propostas. Sua atitude costumeira era a de sarcasmo tanto com os colegas quanto comigo.

Seus desenhos, quando raramente se dispunha a fazê-los, tinham cunho agressivo, acompanhados de frases e palavras de baixo calão.

A realidade da periferia era sempre exaltada, tanto nas imagens quanto nas pequenas frases que ela produzia, num vigoroso misto de protesto/afronta/auto-afirmação.

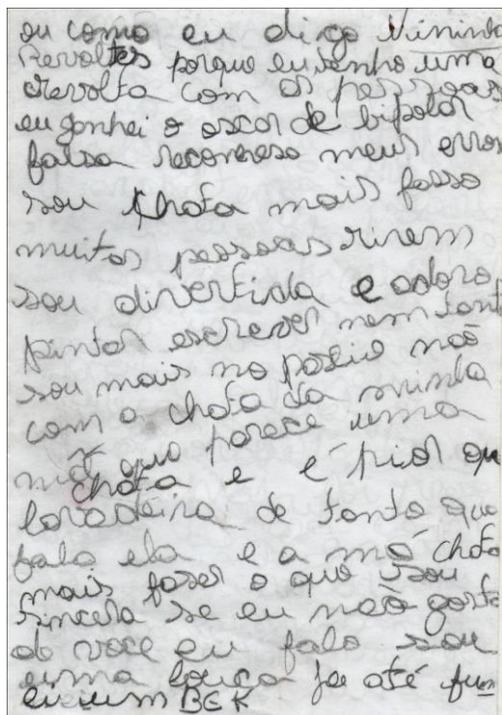
Certo dia a situação se tornou insustentável, e enquanto o restante da turma desenvolvia as atividades, fui conversar com a aluna, me colocando à disposição para ouvir se ela tivesse algo a dizer.

Me expus ao contar-lhe que também fora aluno daquela mesma escola, mais de vinte anos antes, e que na época, eu era tão ou mais rebelde do que ela.

Disse que poderia contar comigo como um amigo e que não precisava realizar as propostas de aula da forma que a maioria estava fazendo, mas sim à sua própria maneira. Dei exemplos próximos à sua realidade, como as letras de *rap* que ela cantava muitas vezes, e disse-lhe que poderia fazer uma letra de música falando das coisas que a incomodavam, não necessariamente tendo que trabalhar com desenho ou história em quadrinhos.

Poderia desenvolver um relato pessoal, uma poesia ou qualquer outra forma de expressão que lhe fosse mais familiar e confortável.

A partir dessa conversa a aluna desenvolveu um texto de quatro páginas (Figura 46) tratando de sua relação extremamente problemática com a mãe e com o pai que cumpria pena na cadeia.



eu como eu digo Mininho  
Revolto porque eu tenho uma  
revolta com os pais porque  
eu ganhei o Oscar de bipolar  
falsa recorrao meus erros  
sou chato mais fasso  
muitos passaos rirem  
sou divertida e adoro  
fanta escrever nem tanto  
sou mais no polio mas  
com o chato da minha  
mãe que parece uma  
chata e e tipo que  
bravadeira de tanto que  
fala ela e a mãe chata  
mais fasso o que sou  
sincera se eu não gosto  
de você eu falo sou  
uma louca ja ate fui  
eu um BEK

Figura 46. Parte do relato de aluna de 13 anos.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2013.

Segundo a aluna, sua mãe havia a levado ao médico insistindo para ele que receitasse antidepressivos para a filha quando descobriu que ela havia experimentado maconha, imaginando ser esta a solução adequada.

Num ritmo frenético, muito próximo das letras de rap que ela entoava em aula, a aluna constrói frases do tipo “ganhei o Oscar de bipolar falsa”, “tem que me fazer rir senão eu te faço chorar” e “o chato do meu pai foi preso, eu

to de cara com ele, eu to de cara até comigo mesma. Então essa sou eu”.

Nesse caso específico não houve compartilhamento com a turma, pois não convinha uma exposição ampla da realidade da menina.

E uma aluna que nada produzia nas minhas aulas passou, a partir deste relato autobiográfico, a participar de muitas atividades.

*Pedrada* – o relato que se segue já não diz respeito ao projeto *Mais Educação*, e sim ao meu curso particular *ZigZag Quadrinhos*.

Quando já havíamos concluído cerca de três meses de trabalhos, quase todos os alunos já haviam criado seus personagens, que variavam de elfos a super-heróis, passando por mangá, terror, seres de outro planeta, entre outros.

Havia um aluno, porém que não conseguia desenvolver nenhuma criação convincente. O menino, com idade de 12 anos, tentava imitar os colegas inventando ora algum super-herói fabuloso, ora um ataque de monstros, visivelmente se espelhando nos colegas sem muita convicção em suas criações.

Em uma das aulas, pedi que relatassem algum evento cotidiano, um caso autobiográfico, para então transformar este fato banal em uma página de história em quadrinhos.

O garoto começou a contar para os colegas um incidente ocorrido consigo na escola onde estudava. Uma discussão com um menino de sua turma que acabou com os dois na sala da diretoria. Percebendo sua empolgação em

narrar o fato sugeri que aquele evento poderia se transformar numa ótima página de quadrinhos.

Ele não só fez a página como criou um personagem chamado *Pedrada*, nitidamente seu alter-ego.

A Figura 47 exhibe a página de HQ do personagem, a qual ajudei na inserção digital dos textos (de sua autoria).



Figura 47. *Pedrada*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

Fechados os cinco meses que compunham o curso, foi realizada uma exposição, onde cada aluno apresentou uma página de HQ e uma “ficha técnica” de seu personagem. Ao ler a ficha do *Pedrada*, não foi difícil para

mim, perceber o quanto o personagem reflete a própria personalidade de seu criador (Figura 48).



Figura 48. Ficha técnica de *Pedrada*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

*Leitura Coletiva de Quadrinhos: um exercício lúdico* - No primeiro semestre de 2013, eu ministrava o “Curso de História em Quadrinhos- Módulo I”. Quando começaram os estudos acerca da sintaxe da narrativa gráfica, desenvolvi um exercício analítico que alavancou subsequentemente um projeto peculiar que chamei de *leitura coletiva de quadrinhos*.

O exercício original consistia da análise de uma página de HQ onde seria desvelada a estrutura narrativa nas imagens seqüenciais.

Escolhi uma página da revista do Batman que ganhei de meu pai quando criança em um momento de fragilidade pós-cirúrgica em uma cama de hospital aos onze anos de idade, como relatado em *Aurora*.

Para a atividade, ao invés de me limitar à habitual distribuição de fotocópias da página aos alunos, optei pela leitura coletiva da história completa, visando uma contextualização maior, para então realizar posteriormente a atividade focada apenas na página escolhida.

Uma página da HQ por vez era exibida no telão, em formato digital. O texto foi lido por mim em voz alta, utilizando entoações variadas para as falas de cada personagem.

Ao acender as luzes, após a leitura, não me surpreendi quando os primeiros comentários versaram sobre o inusitado do evento, num momento de bastante descontração.

Logo após, situei historicamente a caracterização do personagem-título naquela HQ específica, onde se vê um Batman que mesmo encarnando a figura arquetípica do herói, é humano e falível. Complexidade esta traduzida pelo texto enxuto de Dennis O’Neil e pelo refinamento visual do então jovem artista Neal Adams, dupla de criadores que procurou, nesta fase, resgatar o lado obscuro do herói, acrescido de certa crítica social.

Alguns pontos foram levantados por alunos, como por exemplo, a forma como o texto é apresentado, por vezes muito explicativo. Comentário que levou à discussão sobre as transformações textuais nos quadrinhos ao longo do tempo, visto que a história foi publicada originalmente em 1973, e licenciada no Brasil em 1984. A partir dessa discussão foi também levantada a questão das traduções realizadas pelas editoras da época no país, que procuravam “facilitar” o texto original, acreditando serem os quadrinhos, leitura infantil.

Passado este bate-papo informal, nos direcionamos ao exercício de fato onde seriam analisados conceitos como: equilíbrio visual, figura e fundo, simetria e assimetria, planos e enquadramento (Figura 49).



Figura 49. Página original a cores e versão em alto contraste.  
 Fonte: Editora Abril, 1984; Sandro Andrade, 2013.

A partir desse ensaio lúdico, comecei a articular o projeto que nomeei de *Leitura Coletiva de História em Quadrinhos*.

Algumas modificações seriam feitas no intuito de criar algo realmente original, integrado, que buscasse lapidar o conceito inicial e aparar algumas arestas.

Na primeira *performance*, algumas passagens onde havia ausência de texto, ou seja, leitura apenas visual do trabalho, o silêncio acabara por gerar certa ansiedade no ambiente. Visando solucionar este empecilho, convidei o amigo Cleber Vaz, também apreciador de quadrinhos e

músico multi-instrumentista, a participar do projeto, compondo trilhas sonoras para as sessões.

Outra questão havia me incomodado: o fato de apenas eu fazer as falas da HQ. Sendo assim, convidei Fabrício Lima, amigo fanzineiro de longa data e na época aluno do curso de Mestrado em Artes Visuais da UFPel, a participar do que seria a sessão inaugural da *Leitura Coletiva de Quadrinhos*, dividindo comigo a função de intérprete dos personagens da história (a qual seria *A origem do Surfista Prateado*).

Ao contrário da leitura do Batman, desta vez, as sessões ocorreriam em horário inverso ao da aula. Isso gerou nos alunos, um clima de curiosidade em relação ao evento que se assemelhava a uma pequena apresentação teatral ou sessão cinematográfica. Reforçando essa impressão, criei convites para a apresentação, sendo que os alunos poderiam levar outras pessoas interessadas em participar do evento. (Figura 50).



Figura 50. Convite para *Leitura Coletiva*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

Recebendo do semideus *Galactus* uma película prateada sobre a pele, o “poder cósmico” e um veículo espacial similar ao formato de uma prancha de surfe, Norrin Radd passa a deslizar pelo cosmos, sob a alcunha de *Surfista Prateado*.

O personagem foi apresentado pela primeira vez numa história do Quarteto Fantástico em 1966, onde, como castigo por insubordinação, *Galactus* o aprisiona na Terra, com uma barreira cósmica intransponível ao redor do planeta. Assim começa o drama do personagem.

É notoriamente o personagem mais filosófico da Marvel Comics. Nas décadas de 60 e 70 do século XX fez muito sucesso entre os meios universitários, por seu caráter reflexivo e contestador (Figura 51). Trazia ainda a mensagem pacifista que encontrou eco nos protestos contrários à intervenção norte-americana na Guerra do Vietnã.



Figura 51. Surfista Prateado.  
Fonte: Marvel Comics.

A leitura se mostrou mais interativa do que imaginei (Figura 52), com intervenções dos alunos, que para a minha surpresa resolveram interpretar espontaneamente algumas passagens textuais.



Figura 52: Primeira sessão de leitura coletiva de quadrinhos.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

Eu manejava o mouse no notebook, ao lado do monitor, avançando as páginas e controlando o *zoom* em cada quadro, além dar voz a alguns personagens, tarefa que Fabrício Lima dividia comigo. No outro extremo da sala Cleber articulava a trilha sonora, disparando efeitos pré-gravados, através de uma pequena mesa de som. A música, certamente deu grande substância ao evento, transformando-o em outra coisa além da leitura comum, através da articulação música/voz/imagem.

A trilha sonora remetia diretamente aos anos 1960, através de icônicos efeitos de sintetizador típicos daquela época, evocando uma atmosfera cósmica/psicodélica no ambiente. Ao mesmo tempo, eu e Fabrício rivalizávamos na divertida tensão pseudo-Shakespereana entre o Semideus Galactus e seu arauto Norrin Rad.

Cleber Vaz afirma:

Alem do prazer na leitura, o projeto uniu minha vontade de compor trilhas com o desafio de executá-las ao vivo utilizando um kit que ocupasse somente uma mochila comum. A leitura de cada HQ sugeriu a criação de um grupo distinto de sons contendo o material necessário para o diálogo de tensões entre a trilha sonora e a narrativa. (VAZ, 2015)

Mais três obras foram interpretadas até o fim do curso, escolhidas pelos próprios alunos: “Koe No Katashi”, “Amálgama Marvel/DC” e uma HQ brasileira chamada “Os Hóspedes do Hotel Nicanor”, todas seguindo o mesmo conceito original. Destas, merece destaque *Koe No Katashi* (Figura 53), mangá que narra a história de uma adolescente surda vítima de *bullying* na escola.



Figura 53. *Koe No Katashi*.  
Fonte: Sandro Andrade, 2013.

A trilha sonora criada por Cleber Vaz era uma colagem de sons que evocavam ecos, gotas, vento e movimento das águas. Harmonizados com várias passagens de quadros sem texto do mangá, estes sons criaram uma atmosfera integrada, sensível e dificilmente traduzível para quem não vivenciou a experiência.

Enquanto professor, o projeto *Leitura coletiva de quadrinhos*, além de estender as possibilidades narrativas e interpretativas dos quadrinhos, me proporcionou desenvolver um processo poético/autobiográfico em docência (que encontraria ressonância nas investigações posteriores no Mestrado) através das performances e referências utilizadas para o evento.

A revista do Batman, por exemplo, utilizada no exercício que deu origem à *Leitura Coletiva*, é um elemento ciclicamente revisitado em minha produção.

O próprio ato de ler em grupo pode ser interpretado como uma reverberação do tempo das leituras de gibis em família, com os quadrinhos sobre a cama dos meus pais, mesclado ao universo dos seriados de TV.

A *Leitura Coletiva de Quadrinhos* se mostrou uma vivência de narrativas lúdicas, evocando várias outras práticas artísticas, como o cinema, a contação de histórias, os jogos de interpretação de personagem (RPGs) e *performance*.

Apresentou resultados que foram muito além da mera informação, socializando um momento tão individual como costuma ser o ato da leitura, e mais especificamente a leitura de uma história em quadrinhos, com todo o universo peculiar que esta linguagem abarca.

2º Ponto de Virada:  
A Pesquisa



## **Brumas**

A corda bamba paira sobre um abismo.

O abismo entre os extremos da razão e do sonho.

Cambiante, incerto e mutável é o caminhar sobre a corda, ora mais inclinado para um lado, ora para outro. Ora manejando determinados conceitos, ora outros antagônicos ou contraditórios. E, no entanto, é a firmeza contrapesada do equilibrista/artista/pesquisador que mantém viva (mas nunca totalmente segura) sua travessia.

Nesse tempo em suspensão, o caminhante e o caminho não se distinguem, pois se fundem no ato de caminhar, que é o fluxo contínuo da “onda pré-existente”. E os intercessores, as interações com o meio, vão se dar a todo o tempo e agir diretamente na travessia, conforme coloca Angela Pohlmann:

Não há ponto de partida assim como não há ponto de chegada. Inserir-se em uma onda pré-existente é sentir a vaga para entrar na corrente. É perceber o fluxo para conectar-se nele. (POHLMANN, 2008).

O vento que se avizinha, sóis e chuvas inclementes, brisas adocicadas e o sal do suor que escorre até a boca. Todos influenciam na jornada, cujo objetivo final pode não mais ser a chegada ao outro extremo, antes almejado, mas um outro salto, um vôo rumo a um penhasco lateral, não percebido anteriormente devido à névoa e ao breu.

Não basta ao equilibrista, nessa analogia, ter apenas conhecimentos de sua função, entender como atua a mecânica de peso e contrapeso do corpo. Precisa também identificar como agir em determinadas variações climáticas, nutrir-se de alimentos que potencializem suas energias para a tarefa a que se propôs, entre outros conhecimentos que vão além de apenas os da sua área, onde o que tem relevância é estar preparado para o inesperado.

Assim, se destaca a ideia de lacuna. De uma importância tão grande da dúvida como da solução de problemas. Entendendo esta dúvida não apenas como impulso inicial para uma produção/pesquisa em arte, mas sendo ela mesma a regente de um percurso, que oscila a todo tempo entre o sonho e a razão, como coloca Lancri (2002).

Vida ou morte, equilíbrio ou queda. Uma lufada forte de vento pode deslocar completamente o artista/pesquisador/educador daquilo que ele tinha como certo, do objetivo primeiro de sua pesquisa. Uma vertigem repentina de conceitos, um *brainstorm* de possibilidades pode instaurar um estado criogênico, que paralisa e exige um momento de oxigenação.

Uma pausa e um novo olhar sereno para o entorno sem perder de vista, no entanto, o global.



**Lufada**

Ao dar o primeiro passo sobre a corda, na travessia do Mestrado, o cerne de minha pesquisa consistia em uma análise crítica do mito heróico nas histórias em quadrinhos, sob a perspectiva da arte-educação.

Interessava-me investigar, a partir de um ponto de vista de formação, esta contradição entre o paradigma hegemônico de interpretação heróica nos quadrinhos de super-heróis e sua assimilação (ou não) pelos leitores no contexto brasileiro, no qual a mitologia heróica tem abordagens muito diferentes.

Entretanto, na neblina inicial da caminhada, questionamentos não são plenamente decifrados e a impermanência gera o acaso, o respingo inusitado, a mancha inesperada.

Através de algumas propostas realizadas para as disciplinas do primeiro semestre do curso, outros elementos vieram à tona como potências de pesquisa, mais diretamente alinhados com a arte-educação do que a ideia inicial.

Sobressaindo-se entre estes elementos, estavam os relatos autobiográficos realizados com alunos de desenho e quadrinhos nos cursos que ministrei antes de meu ingresso no Mestrado.

Naquelas situações, agora revisitadas, eu havia desenvolvido dinâmicas cujo intento maior fora a busca pela autenticidade dos alunos no processo criativo, a partir de seus referenciais mais próximos, seu cotidiano e seu contexto sócio-cultural.

A mudança de foco, porém, gerou dificuldades de conexão com a proposta original.

A guinada de um interesse inicial nas diferentes interpretações do mito heróico nos quadrinhos e sua influência na formação dos sujeitos para os relatos autobiográficos como situação de aprendizagem, balançou a corda causando uma oscilação no equilibrista. Esta nova perspectiva num primeiro momento mostrou-se bem mais prolífica e diversa do que a discussão acerca da figura do herói, pois seu ponto de partida era a significativa produção de meus alunos em cursos e oficinas de quadrinhos.

Instaurou-se, portanto, o seguinte problema: o que fazer com a primeira proposta, acerca do mito heróico nas HQ's? Eu não pretendia abandonar por completo esta abordagem, visto que está visceralmente ligada ao desenvolvimento de meu imaginário e mitologia pessoais, e daí partira toda uma produção em docência. As vivências com relatos autobiográficos em quadrinhos em sala de aula, não passam, neste caso, de desdobramentos de uma proposta de releitura de mitologias pessoais.

Minha atuação enquanto professor e como pesquisador são (con)seqüências de meu trabalho como quadrinista.

Portanto a ideia inicial não poderia ser desprezada.

Segundo Leonardo Charréu (2013), um grande número de pesquisadores em arte-educação começa suas investigações sem uma metodologia estabelecida *a priori*. Foi exatamente assim que comecei minha pesquisa no Mestrado. Experimentando, contrapesando, semeando.

Mas naquele momento me encontrava perdido na selva de possibilidades.

“Mito heróico nos quadrinhos e educação” e “narrativas autobiográficas em sala de aula”.

Como equilibrar estes dois interesses na pesquisa, sob a perspectiva da arte-educação? Qual deles deveria se sobrepor? Sobre o que era a pesquisa afinal?

À minha frente a trilha se dividia em várias outras e a mata era imensa e cheia de ecos.

Hora de acampar, sentar e me alimentar.



### **Dona Claudelina e a colcha de retalhos**

Por um tempo não me preocupei tanto em resolver qual era o problema central da pesquisa. Deixei-me levar pelo fluxo, realizando as leituras e propostas práticas do curso, acreditando que a resposta só poderia vir daí, da produção, como realmente veio.

Uma das produções mais importantes para a definição de meus questionamentos foi *Colcha de retalhos*.

O trabalho, que integra este volume, foi desenvolvido como requisito parcial de avaliação na disciplina de *Percursos, narrativas, descrições*, primeiro semestre de 2015. Esse *mapa poético* tinha como premissa, responder à seguinte pergunta:

*O que são as minhas coisas?*

Sem muitas explicações sobre como nós, alunos deveríamos abordar essa pergunta, a professora da disciplina apenas repetia que deveríamos ter em mente: “O

que são as minhas coisas?”, reiterando que se tratavam de coisas concretas, materiais, e não conceitos.

Partiríamos então, em um segundo momento para a elaboração de um *mapa poético*, a partir da resposta à pergunta que nos fora lançada.

O que são as minhas coisas?

Para dar conta desta problemática, coletei objetos pelos quais tenho grande apreço, coisas que guardo há muitos anos e das quais nunca pensei em me desfazer. Procurei ser fiel ao processo quase inconsciente de escolha desses objetos, seguindo os impulsos originais sem muita racionalização.

O acervo daí surgido consistiu-se em:

- A revista em quadrinhos do *Batman*, presente do meu pai, José; quando eu estava no quarto de hospital;
- O boneco *Playmobil* presenteado pela avó paterna quando eu tinha entre sete e oito anos;
- O livro ilustrado dado pela vó Nara (materna) na mesma época;
- A arma *laser* do *Falcon*, que acabou não fazendo parte do trabalho final;
- Dois cadernos com meus desenhos mais remotos;
- E completando o acervo arqueológico, estava a colcha de tricô feita com sobras de lã pela minha bisavó, dona Claudelina;

Este último item acabou por emprestar nome ao trabalho final, chamado *Colcha de retalhos*, dando sentido a uma junção arbitrária de elementos da minha infância.

Tendo em mãos, portanto, um pequeno relicário (Figura 54), eu não sabia exatamente o que fazer com tudo aquilo.



Figura 54. Relicário de objetos.  
Fonte: Sandro Andrade, 2015.

A colcha me instrumentalizou para a elaboração do conceito que seria o fio condutor daqueles fragmentos e que dá nome ao presente estudo:

Corte e sutura.

O corte que fere, incinera, destrói o que não tem mais razão de ser.

A sutura que ressignifica sobras, reinventa, tecendo novos fios de realidade a partir de pedaços de memórias diversas.

Tal como minha bisavó, que através do corte e sutura, transfigurou restos de lã em três colchas, uma para cada um dos filhos de sua neta, eu me propunha também a alquimizar meus fragmentos, minhas relíquias, meus refugos, para então gerar uma nova coisa, um mosaico de múltiplos espelhos.

A paisagem surgida desta junção deveria evidenciar a relevância da minha relação com as histórias em quadrinhos e com o desenho, visto que sempre foram minha forma mais expressiva de interagir com o mundo, bem como a importância da pesquisa e da docência enquanto desdobramentos desta produção.

Para tanto, na etapa seguinte realizei uma seleção de imagens (fotografias, desenhos, documentos) a serem agregadas ao produto final, o mapa poético.

Simultaneamente, era pensada a estrutura física (formato, suporte) do mapa. Desde os primeiros ensaios (Figura 55), preponderou a ideia de dobradura em papel, que possibilitasse variados sentidos de leitura, diferentes relações entre as imagens de cada um dos módulos, as quais comporiam uma narrativa não-linear.



Figura 55. Ensaio poético.  
Fonte: Sandro Andrade,  
2015.

A opção pelo formato quadrado (13 cm x 13 cm) dos módulos faz referência ao quadro das histórias em quadrinhos.

A repetição da imagem do *playmobil* em todos os módulos reafirma conceitualmente a linha que sutura todos os elementos. O boneco acaba por se tornar um “personagem” desta seqüência gráfica, reforçando o caráter narrativo do trabalho. Este personagem atua com os recursos limitados que se lhe é possível aplicar: mudanças de enquadramento e poucas modificações em suas poses.

O Playmobil é a linha de sutura.

É o ciborgue sem um braço que une e dá sentido aos fragmentos.

É o elemento que conecta, no mapa, facetas diferentes da minha vida (artista, pai, educador, etc.).

O *playmobil* é, neste trabalho, meu simulacro, meu duplo.

*Eu sou o personagem.*

Sou eu, portanto, que uno todos os fragmentos.

O óbvio tornara-se espetacular.

*Colcha de retalhos* foi um trabalho determinante no processo da pesquisa, pois revelou que, acima de tudo, meu interesse de investigação consistia nas desterritorializações e reterritorializações de minha trajetória formativa e o modo como reagi a elas.

A partir desse mapa poético, percebi que o cerne de minhas indagações eram de cunho autobiográfico, onde deveriam aparecer as facetas do artista, do professor e do pesquisador.

Isto me levou ao encontro da *A/r/tografia*.



## **A/r/tografia: que cara a pesquisa tem?**

Para investigar é preciso encontrar uma metodologia que faça sentido em arte-educação e estar consciente dela.

As bases do denominado método científico evidenciam uma visão reducionista do ser humano, ao entender a realidade como constituída basicamente de objetos “independentemente” dos sujeitos que a produzem e a conhecem.

As produções textuais acadêmicas, em sua maioria, são ainda reféns de formalizações positivistas, que negam a situação do sujeito.

Nos últimos 15 anos, na academia norte-americana e européia, pesquisadores vêm tentando compreender, valorar e conceber a produção em arte como uma modalidade de pesquisa acadêmica.

Destas investigações, surgiram e surgem metodologias de pesquisa atualmente reconhecidas e cada vez mais bem aceitas na academia, como a Investigação Baseada nas Artes, IBA, e a Investigação Educacional baseada nas Artes, IEBA.

A A/r/tografia, fruto dessas modalidades investigativas, é meu sustentáculo metodológico no presente estudo e foi fundamental para a criação de soluções à problemática que se colocava, contrapesando contextos que, embora interligados, apresentavam-se num primeiro momento, distintos, sem uma sutura coerente.

O termo, que me roubou a atenção de imediato pela grafia inusitada, com palavras separadas por barras, é um neologismo que procura agregar três áreas distintas, onde A/R/Tografia é uma metáfora para:

**Artist** (Atista)

**Researcher** (Pesquisador)

**Teacher** (Professor)

As três, acrescidas do termo “grafia” (escrita, representação) constituem-se na origem da A/r/tografia.

Esta metodologia coloca o artista/pesquisador/educador no centro da investigação ao considerar sua percepção intrínseca ao processo de pesquisa, e sua autoralidade na construção de modelos, documentos e procedimentos convenientes ao processo investigativo.

A A/r/tografia privilegia tanto o texto (escrito) quanto a imagem (visual) quando eles encontram-se em momentos de mestiçagem ou hibridização. “Não se trata de buscar uma inspiração do contato com a imagem, mas que a maneira de realizar a pesquisa deva ser em si mesma imaginativa.” (HERNÁNDEZ, 2013, p. 59).

Assim, o sumário que apresento neste trabalho não tem a configuração tradicional de um sumário. Meu sumário é uma imagem, um mapa. Um desenho de linhas da vida, visto que é uma pesquisa viva, pois se trata de estar atento à vida no decorrer do processo (IRWIN, 2013).

Trata-se de *Sumapa*, o mapa/sumário que integra esta dissertação, e sobre o qual trataremos com mais propriedade no final deste capítulo.

No que diz respeito à escrita, meu texto alegórico sintonizou-se à frequência a/r/tográfica.

Nas palavras de Fernando Hernández, a modalidade de pesquisa a/r/tográfica, sob uma perspectiva literária, é

Aquela que trata de conectar num relato as diferentes formas de experiência dos sujeitos, utilizando, para isso, formas literárias como a poesia, a inserção de diferentes tipos de relatos – inclusive a ficção – com a finalidade de que as histórias a que se referem não só contenham as experiências de quem ‘fala’ mas que permitam aos leitores encontrar espaços onde vejam refletidas suas próprias histórias (HERNÁNDEZ, 2013, p. 47).

Contar uma história que permita a outros contar(se) a sua. O objetivo não seria somente apreender a realidade, mas produzir e desencadear novos relatos (HERNÁNDEZ, 2013).

Ao relatar de minhas vivências remotas, experiências da infância, lembranças e fragmentos, o faço a partir de questionamentos atuais, de problematizações que se colocam na pesquisa no *agora*, e não como meras recordações ilustrativas.

Nesse sentido, é um olhar para si e para sua própria trajetória abraçando a subjetividade obviamente, porém buscando um rigor investigativo que permita elucidar questões do tipo: como me tornei o educador que sou *hoje*? Como minhas experiências de vida contribuem para as construções, interesses e escolhas pedagógicas que se desencadeiam *atualmente*?

Sobre este processo, esclarece Hernández:

Clandinin e Connelly (2000) que podem se considerar como referentes da investigação narrativa, definem como uma característica desta perspectiva metodológica a ideia do investigador como alguém que está dentro, que *sustenta histórias, e não só as coleta*, que se mostra como um personagem vulnerável e necessariamente em crise (HERNÁNDEZ, 2013, p. 47).

Se a A/r/tografia, enquanto uma metodologia de Investigação baseada em Arte permite não apenas o uso de representações visuais, mas diferentes formatos de texto, combinação de várias modalidades narrativas em relatos de investigação, optei por manter uma escrita muito peculiar, muito própria, sem uma preocupação de adequação *a priori* às convenções acadêmicas. Uma escrita que mesmo quando se apresenta autobiográfica, há fendas, crepúsculos, entre-lugares, imaginação, invenção e poesia, como evidenciam os excertos abaixo:

*“[...] Enquanto isso, minha mãe preparava bolinhos de chuva conversando com a Mulher Biônica na cozinha, e meu pai ia ao bar da esquina tomar uma forte com o Zé Buscapé, enquanto eu não entendia como os dois Zés, conseguiam se comunicar resmungando daquele jeito.”* (ANDRADE, 2016, p. 7).

*Edgar Allan Poe bateu à minha porta numa daquelas noites.* (ANDRADE, 2016, p. 22).

*[...] encontrei Carlos Castañeda conversando com duendes e assistimos juntos ao Live at Pompei de 1973 do Pink Floyd.* (ANDRADE, 2016, p. 26).

Os conceitos com os quais eu estava tomando contato se harmonizavam perfeitamente com um tipo de escrita que já estava em curso antes do primeiro contato com metodologia a/r/tográfica.

Quando comecei o processo de escrita investigativa, já tendo determinado que minha pesquisa seria autobiográfica, não separei minha “produção profissional” da “produção da infância”, dispensando esta última ou usando-a como elemento meramente comparativo, como muitas vezes acontece em outras pesquisas. Para mim isto é impossível.

Obviamente existem rupturas, bloqueios, explosões, desmaterializações e novos agenciamentos na paisagem da trajetória formativa, mas a vida/produção dá-se em um fluxo contínuo, e o que é passado, muitas vezes ressoa em configurações diferenciadas.

Corte e sutura.

A A/r/tografia validou, portanto, uma terminologia e organização de capítulos que não se alinha com o comumente apresentado em um texto acadêmico:

Aurora:

“Introdução” se tornou, neste caso, um termo insuficiente para a escrita poética/lúdica/alegórica que emergiu. Aurora é o capítulo de abertura do texto onde narro vivências muito antigas, minha infância e o despertar do interesse em filmes, seriados e histórias em quadrinhos, que acabariam por se tornar um universo automitológico.

1º e 2º Pontos de Virada:

“Ponto de Virada” é um termo utilizado na construção de roteiro (de HQ, Cinema, TV, etc.), para os momentos de

salto qualitativo na narrativa. Geralmente, após uma apresentação do contexto da história, dá-se o primeiro ponto de virada, em que o protagonista encontra sua chamada “necessidade dramática”, desenvolvendo-se a partir daí toda a trama central. Já no segundo ponto de virada, o conflito é resolvido (ou não) e a trama direciona-se para o encerramento. Optei pela utilização dessa terminologia pela sua consonância com meu texto, que é predominantemente narrativo.

Oráculo:

Denominação variante para “Conclusões Finais” visando maior coesão com a abordagem mítica/mística da pesquisa (que evoca termos como relicários, círculos de fogo, mito heróico, etc).

Segundo Belidson Dias (2013), é fundamental olhar para nossas influências e práticas pedagógicas visando gerar uma prática educacional que, promova e critique os modos normalizadores do escrever sobre o saber e o conhecer. Isto só é possível, segundo o autor, ao aceitar e ressaltar os princípios da incerteza, da imaginação, da ilusão, da introspecção, da visualização e do dinamismo.



**A fogueira**

*“O movimento acontece sempre nas costas do pensador, ou no momento em que ele pisca.” Gilles Deleuze*

Uma das disciplinas integrantes do cronograma no primeiro semestre do curso, em 2015, *Poéticas audiovisuais: dispositivos ecosóficis para a produção e o ensino de arte*, tinha como requisito parcial de avaliação, um projeto de micro intervenção que deveria envolver o audiovisual.

Minha proposta para o mesmo consistiu, inicialmente, em registrar em vídeo uma oficina de fanzines, a qual eu ministraria para algumas pessoas da comunidade conhecida como “O Beco” (Figura 56).

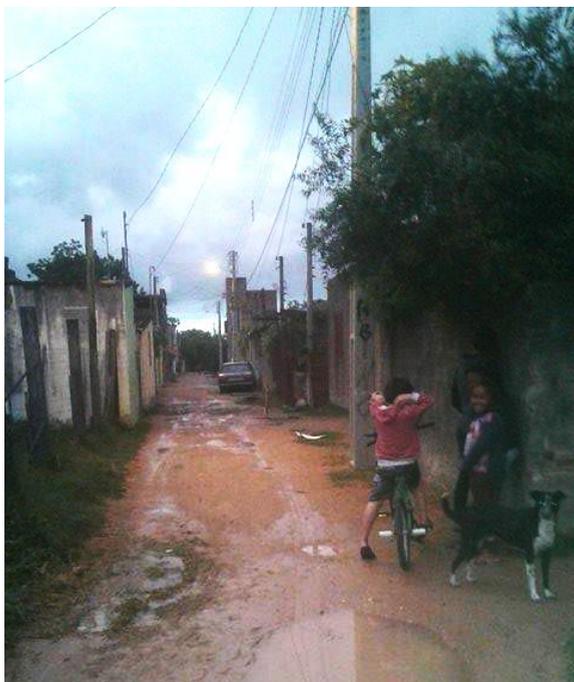


Figura 56. O Beco.  
Fonte: Sandro Andrade, 2015.

Localizado entre os bairros Simões Lopes e Fragata, nas imediações da minha casa, em Pelotas, o *Beco* é uma

comunidade que ocupa não mais do que uma viela sem saída, daí seu nome.

O projeto se originou de minha inquietação por nunca ter realizado algo do tipo no bairro onde cresci e onde atualmente resido, a despeito de ter participado de muitas vivências como esta em outras áreas da cidade e fora.

A oficina de fanzines tinha como justificativa desenvolver, a partir da confecção deste tipo de publicação artesanal, um processo reconstrutor e transformador, visto que o zine

[...] enquanto veículo tão contaminado de rua e de vida, pode despertar os alunos para um fato óbvio (e, talvez exatamente por esta razão, tão pouco explorado): o de que todos temos algo a dizer e maneiras particulares de fazê-lo.(CAMPOS, 2009, p.2)

Promover entre os participantes o reconhecimento de si e do outro através da livre expressão e compartilhamento de suas ideias, através da confecção de um zine, era a intenção da oficina.

O encontro fora marcado para a tarde de 27 de junho daquele ano, no espaço cedido da casa de um morador da comunidade.

Quando chegou a data marcada, fiquei sabendo de urgência que na noite ocorreria a festa conhecida como “A fogueira”.

Realizada anualmente há quase três décadas, *A Fogueira* tem relação com a festa de São João e envolve praticamente todo o contingente de habitantes do Beco.

Em decorrência da agitação da comunidade para a festa, minha oficina se inviabilizou.

Passada a frustração inicial, optei por seguir o fluxo e registrar em vídeo *A fogueira* desde sua preparação ao longo da tarde até a derradeira queima pós-meia-noite.

Minha oficina de fanzines, embora calcada em princípios pedagógicos libertários, seria um elemento estranho naquele contexto, uma proposta trazida pronta de fora, enquanto que *A fogueira* constituía-se em manifestação genuína dos moradores do Beco.

Esta mudança repentina, mesmo sendo fruto das condições concretas, não pode se caracterizar apenas como uma improvisação, uma forma de compensar um trabalho que se inviabilizou, por outro. Antes disso, a guinada e o novo direcionamento estão em consonância com a própria pesquisa cartográfica.

A cartografia é um método proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari que visa acompanhar *processos e devires* que compõem um campo de pesquisa e não somente estabelecer um caminho linear para atingir um fim.

Não deve ser constituído a partir de modelos estruturais prontos, com questões *a priori*, metas específicas e caminhos traçados (JÚNIOR, 2011, p. 2).

É na experiência do percurso do afetar que a pesquisa acontece (LAZZAROTTO; CARVALHO, 2012, p. 26). Mas esta construção da pesquisa durante o percurso, porém, não se constitui, de um “deixar-rolar” sem nenhum rigor, nenhuma atenção do pesquisador. Moraes Júnior esclarece que

[...] o trabalho do cartógrafo não se define a partir do exercício da livre aventura, sem

direção e desprovido de orientação. Ao contrário, trata-se do desafio de inverter o sentido tradicional de método sem abandonar certa concepção de trajeto de pesquisa. Portanto, não se trata mais de um caminhar cujos resultados são dados de antemão, com metas pré-fixadas, com resultados prontos, amplamente vislumbrados, mas, ao contrário, trata-se do primado do caminhar que redefine na radicalidade do percurso suas metas (PASSOS; BARROS, 2009), alterando inevitavelmente, e acintosamente, a produção dos dados de sua pesquisa. Neste sentido, o método cartográfico deve ser traçado no e a partir do plano da experiência (JUNIOR, 2011, p. 2).

Tradicionalmente montada ao ar livre, na Avenida Dom Pedro I, no cruzamento com a Rua Frederico Bastos, bairro Simões Lopes, a festividade causa verdadeira transformação física naquele espaço.

À noite, são montadas as bancas onde são comercializados cachorros-quentes, bebidas, refrigerantes e quentão. A pipoca é distribuída gratuitamente para todos os presentes. A guarita do ponto de ônibus se transforma no estande do *DJ*.

No trepidar dos auto-falantes, não ecoavam as tradicionais “quadrilhas”, ou músicas do contexto rural, e sim o samba de raiz, o *funk*, *rap*, e demais músicas que refletem as referências de uma comunidade cujo contingente de moradores é formado por pelo menos 95 por cento de afro descendentes.

Não havia gente fantasiada de *caipiras*. Nada de falhas na arcada dentária simuladas por meio de um pouco de tinta. As únicas características similares à festividade

junina convencional eram as bandeirinhas, a fogueira, o quentão e a pipoca.

Se concepções mais puristas poderiam fazer uma crítica ao clima de ‘batucada’ da festividade, a qual teria perdido assim, características da festa junina “oficial” (cujas origens remontam às festividades pagãs da Europa Medieval), enquanto pesquisador questiono se esta não seria a festa junina genuína, por estar sintonizada com a realidade daquela comunidade.

Natural e velozmente os eventos se sucederam. Câmera na mão, entrevistas, preparações. Depois de todo ruído, todo o suor e risos, enfim, o fogo (Figura 57).



Figura 57. Chamas derradeiras.  
Fonte: *frame*\* do vídeo “A Fogueira”, Sandro Andrade, 2015.

A dança ensandecida das chamas sela o ritual, em clímax.

Elemento arquetípico, quando se faz presente, o fogo silencia, hipnotiza e impressiona pelo seu poder de destruição.

---

\* Ver Glossário.

No transcorrer dos 15 minutos que integram o vídeo “A fogueira”, presente no CD que integra este trabalho, procurei traduzir através da montagem, uma ideia de catarse coletiva da comunidade.

Vi ali a *noosfera* de Morin, âmbito “das coisas do espírito”, saberes, mitos e ideias. Aquela festividade seria também rito, integração comunitária, religiosa e cósmica (MORIN, 2012). Ao queimar pneus e bambus, “queimariam” também, simbolicamente todo o sofrimento, toda a angústia e toda a privação a que aquela comunidade está submetida.

Só que esta era a *minha* interpretação da coisa toda.

*Minha* visão carregada de exotismo sobre a festividade.

*Minha* experiência, reminiscências de *minhas* fogueiras catárticas, *meus* quase-molotovs, minhas desterritorializações.

Considerava que havia feito um trabalho esteticamente amplo com o vídeo da festividade, e que o mesmo possibilitaria muitas leituras possíveis.

Em meu exame de qualificação, porém, questionamentos foram levantados acerca de meu interesse ou não em dar a ver as “outras vozes” do trabalho, ou seja, em que o mesmo se constituísse em um trabalho “polifônico”. Não entendi muito bem à época, o que aquilo poderia significar, pois me faltavam os referenciais para tanto.

A partir das sugestões e apontamentos surgidos na banca de qualificação, pesquisei e acessei referenciais que me fizeram notar o quanto poderia ter sido mais aberto meu vídeo e texto sobre a *Fogueira*.

Mesmo assim, optei por apresentar na presente pesquisa, tanto o vídeo quanto o texto acima (descrevendo etapas na festividade, tecendo associações míticas, místicas, sociais e psicológicas) quase intocados, acrescidos, no entanto, das considerações que se seguem, pois assim se estabelece uma reflexão sobre o processo.

Coletei os dados (filmagens) em campo, posteriormente decupei\* as imagens criando a seqüência narrativa, para então me debruçar sobre a tarefa de escrever sobre a experiência. Leituras subseqüentes fizeram com que eu percebesse que meu texto sobre o evento se caracteriza como um discurso indireto:

O discurso indireto é analisador: o narrador decompõe, organiza, abrevia. Em contraste, a expressividade do discurso direto é intransmissível, pois as falas dos outros devêm as frases do narrador. (MEJÍA, 2015, p. 101)

Impregnado pela característica de ser um contador de histórias, não me furtei da criação de uma narrativa pessoal na edição final do vídeo *A fogueira*.

O tempo todo sou eu falando através das imagens, dos sons e tons. E não haveria como ser diferente. A menos que outra pessoa estivesse filmando, pensando as cenas, projetando o roteiro.

Suely Rolnik em seu texto *Alteridade a céu aberto: O laboratório poético-político de Maurício Dias & Walter Riedweg*, fala sobre a comunicação existente entre os dois

---

\* Ver Glossário.

artistas e o público através de suas propostas artísticas, que bem se poderiam caracterizar como polifônicas.

A comunicação intensiva que se estabelece nas propostas poéticas-políticas dos dois artistas baseia-se então num conceito de “contaminação”, sendo que

Contaminar-se pelo outro não é confraternizar-se, mas sim deixar que a aproximação aconteça e que as tensões se apresentem. O encontro se constrói – quando de fato se constrói – a partir dos conflitos e estranhamentos e não de sua denegação humanista. (ROLNIK, 2003, p. 6).

Assim, para gerar um trabalho polifônico, torna-se necessário abrir para a participação coletiva, suavizar o discurso analisador, do qual, como se pode notar, meu relato sobre a fogueira encontra-se impregnado. A polifonia

Em suma, trata-se da enunciação coletiva das vozes dos outros com a do etnógrafo. Assumir que as vozes dos outros sabem contar a história, trocando, ao mesmo tempo, entoações com a voz do etnógrafo, aproximando-se delas seja apresentando-as direta ou indiretamente. (MEJÍA, 2015, p. 102)

Se em um aspecto, minha mudança do primeiro projeto de oficina de fanzines, para o registro da Fogueira, foi um desdobramento potente no conjunto da pesquisa, em outro, mostrou-se crítico por sua univocidade.

Segundo Mejía, mais importante do que optar por uma ou outra forma de discurso (direto ou indireto),

[...] seria renunciar a interpretação e a autoridade. As vozes do outro deveriam se materializar de forma direta e amplamente no texto. O leitor se veria atingido por tudo isso na medida em que seria incluído na interferência dos discursos em função de sua leitura e gozo pelo texto, de sua vontade e ação de relatá-lo posteriormente. (MEJÍA, 2015, p. 103)

Diante do exposto, a lembrança que me grita, é o momento em que entreguei a câmera para algumas crianças do Beco.

Só depois das discussões e leituras sobre polifonia, aquilo tomou outro sentido para mim.

Quase imperceptível no vídeo editado, por ser uma seqüência extremamente curta, porém mais expressiva nas filmagens brutas, aquelas cenas filmadas pelas crianças ilustram o que foi dito acima.

A espontaneidade e expressividade com que a garotada interagiu entre si quando eles mesmos se filmaram e se entrevistaram foi completamente diferente de quando eu empunhava a câmera. Aquele teria sido um vigoroso caminho para um trabalho multi-tonal: seqüências filmadas por muitas pessoas da comunidade, cada qual inventando seus roteiros, suas cores, seus olhares.

Até o exame de qualificação eu “sentia”, intuía, *sabia* empiricamente a potência da experiência com a comunidade do Beco, mas não tinha claro qual era seu papel na paisagem de *Corte e Sutura*.

A realização do vídeo *A fogueira* constitui-se em um trabalho fundamental no jogo cartográfico da minha pesquisa, pela problemática suscitada quanto à alteridade, quanto à tentativa de encontro com o outro.

Não mais a *Carbonização dos (meus) ídolos infantis*  
do *Primeiro círculo de fogo*.

Nem a (minha) *Morte de Schopenhauer* do *Segundo*  
*círculo de fogo*.

Mas o *Terceiro círculo de fogo* - que não é meu.

A *fogueira* que não é minha.

A fogueira do outro.



### **Vórtex e a bricolagem narrativa**

Em um dia qualquer de 2009, me questionava sobre os *seres da nona dimensão*. Quem seriam? E quanto aos caras da *Corporação*, que interesse poderiam ter nestes seres? E o que aquele velho mendigo tinha a ver com tudo isso? Eu devia saber a resposta a estas questões, já que havia criado tal contexto.

Meu costume de começar histórias e deixá-las incompletas perdurava. Geralmente isto se deve à profusão de ideias e claro, um pouco de falta de organização. Mas no caso daquela página, “empaquei” por que não tinha a mínima ideia do que fazer com os conceitos que criara.



Figura 58. *Vórtex*, página 1.  
Fonte: Sandro Andrade, 2009.

A página (Figura 58) ficou guardada, insolúvel, por mais ou menos seis anos. No primeiro semestre do Mestrado, em 2015, relativamente mesma época do vídeo da “Fogueira”, lancei mão de uma proposta curiosa: transformar aquelas ideias em uma História em Quadrinhos coletiva, uma história plural, multifocal, estroboscópica, caleidoscópica.

Comecei a convidar alguns amigos para participar da empreitada.

A dinâmica seria assim: cada artista faria uma página apenas, sem um roteiro geral predeterminado, sem regras, sem modelos de texto e desenhos a serem seguidos.

Caberia a cada quadrinista, desenvolver novas situações para os personagens a partir das pistas que teriam sido deixadas por outro artista na página anterior.

Assim, a segunda página (Figura 59) ficou a cargo do velho companheiro de fanzines Fabrício Lima, que deu uma guinada para o lado do humor, acrescentando a personagem *Nonatrix*, uma espécie de imperatriz da Nona Dimensão.



Figura 59. *Vortex*, página 2, por Fabrício Lima.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2015.

Na terceira página quem assumiu foi Maurício Gonçalves, colega do Mestrado em Artes Visuais, que compôs uma relação texto/imagens seqüenciais baseado nos fractais gerando uma proporção áurea na página (Figura 60).

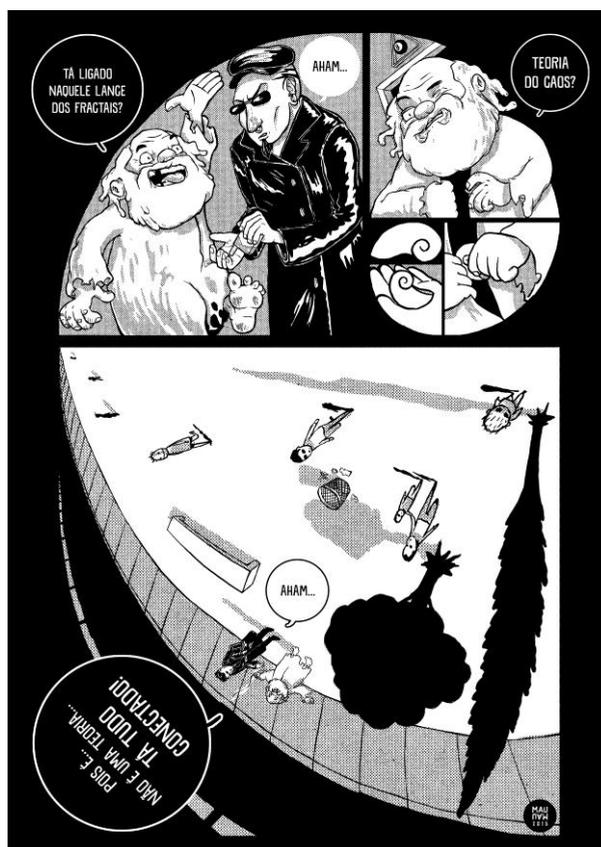


Figura 60. *Vórtex*, página 3, por Maurício Gonçalves.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2015.

E a coisa toda foi ficando divertida.

Passei então a convidar amigas e amigos de outras cidades e Estados para colaborarem com a história coletiva. Logo criei a *fanpage* “Vórtex”, nome da HQ, na rede social *Facebook*, e fui adicionando meus contatos interessados em colaborar. O “roteiro” tomou os mais absurdos rumos nas 14 páginas produzidas, cada uma por um artista ou uma artista diferentes, até o momento.

Após alguns meses inativa, esta produção está sendo retomada atualmente, com intenções de publicação.

Aquilo que não alcancei na experiência d’*A Fogueira*, encontrou eco em *Vórtex*. Gostei muito de não ter mais controle algum sobre os personagens e sobre as situações fictícias em que se colocavam.

Sou o proponente e criador dos conceitos, originais, mas já não é meu roteiro, minha história.

São várias pequenas histórias a partir de um conceito.

Várias vozes.

Vórtex é uma HQ polifônica.



### **Mais um giro ao redor do Sol**

No segundo semestre de 2016, fui convidado a produzir uma história em quadrinhos para crianças.

A proposta partiu da diretoria da *Upiá*, escola infantil em que estuda minha filha, Anaí, de três anos e meio.

Sendo um trabalho que à primeira vista poderia ser caracterizado como “publicitário” e não uma produção autoral, sua inclusão no presente texto, se justifica, no entanto, pela abordagem com que foi concebida a revista.

A escola *Upiá* orienta-se pela metodologia Montessori, que busca desenvolver a autonomia da criança, trabalhando sob uma visão holística da vida:

A educação montessoriana pressupõe que os seres vivem em interdependência e que todos, de forma consciente ou intuitivamente, humanos ou não, trabalhamos para a evolução do universo.[...] Com a Educação Cósmica, um dos pilares montessorianos, a criança pode compreender seu lugar no universo, sua relação com tudo que dele faz parte [...] (ANDRADE; PENKALA, 2016, p. 4).

Desde o início do projeto, a ideia central do roteiro focava o aniversário montessoriano.

Através da representação de como é comemorada a passagem de mais um ano de vida da criança, sob a ótica montessoriana, pretendia-se pincelar vários aspectos problemáticos da educação tradicional propondo uma abordagem menos consumista/mercadológica do ser humano, e mais próxima da Educação Cósmica:

Precisamos mesmo de tudo o que compramos ou de tudo que desejamos? Somos nós que queremos isso ou fazemos parte de um sistema de consumo que depende de criar necessidades onde não existem, as quais muitas vezes dependem de processos que envolvem danos ao ecossistema, a pessoas e animais?(ANDRADE; PENKALA, 2016, p. 5).

Na proposta inicialmente concebida os personagens dos quadrinhos seriam fictícios, mas a diretoria da escola sugeriu que minha filha fosse representada na história como a protagonista aniversariante. Resisti de imediato, pois achei que ficaria algo muito tendencioso. Ela insistiu, e disse que nada mais justo que eu representasse a Anaí na história, já que além de ser minha filha é também aluna da Escola.

Mesmo avesso à ideia, o primeiro esboço que fiz dos personagens foi uma caracterização minha e da Anaí em um desenho estilo cartum (Figura 61), em nossa habitual caminhada rumo à escola, com ela sobre meus ombros (“me leva na *cacunda*, pai?”).



Figura 61. Esboço de personagens.  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2016.

Acabei concordando com a proposta e minha filha tornou-se a protagonista da revista, temperando a trama com pitadas de autobiografia. As outras crianças, porém, seriam fictícias.

Mas isso me incomodava.

Se a minha filha apareceria na história (além de sua mãe e eu), nada mais justo que os outros alunos também

fossem representados. E se os alunos reais seriam representados na revistinha, não faria sentido se os colaboradores da Escola fossem personagens fictícios.

Assim, me imbuí da hercúlea tarefa de incluir todos os mais de quarenta alunos da Escola e mais de vinte colaboradores e trabalhadores da empresa. Tudo isso em uma história em quadrinhos de apenas oito páginas em que fiz adaptação de roteiro, desenho, arte-final e colorização.

Não bastando a quantidade enorme de trabalho em contraste com o tempo estreito para a produção (em torno de três semanas), ainda inserimos desenhos e pinturas de cada um dos alunos da *Upiá* na HQ, muitas produzidas nas oficinas de arte que eu ministro na escola como oficinairo.

A produção dos alunos aparece na HQ (Figuras 62, 63 e 64), seja como pintura de fundo de alguns quadros ou decorando as paredes da escola.



Figura 62. *Mais um giro ao redor do Sol.*  
Fonte: Sandro Andrade, 2016.

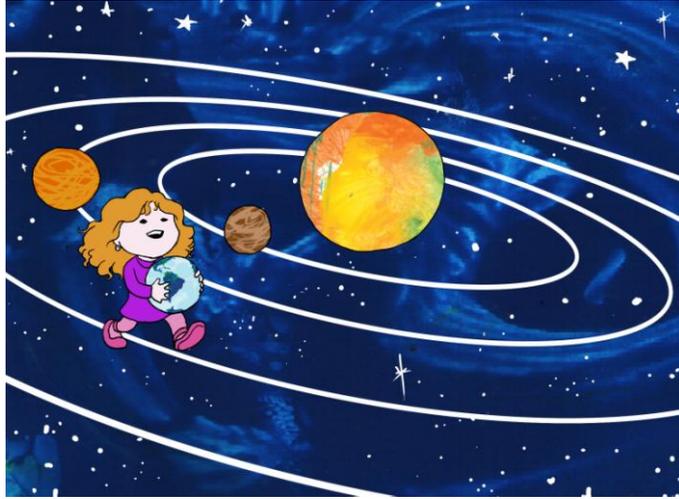


Figura 63. *Mais um giro ao redor do Sol.*  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2016.



Figura 64. *Mais um giro ao redor do Sol.*  
Fonte: Acervo, Sandro Andrade, 2016.

A publicação teve lançamento oficial na programação da 44ª Feira do Livro de Pelotas, em novembro de 2016.

Os pais reconhecerem seus filhos na história em quadrinhos foi um diferencial importante e que gerou afetuosidade, assim como também o foi, as trabalhadoras e os trabalhadores da *Upiá* também se “acharem” nas páginas da HQ.

Como havia muita informação visual, optou-se por banir os textos permitindo assim que a narrativa visual falasse por si.

Na Apresentação da revista, explica-se que aquele livrinho

[...] é feito para crianças que ainda não sabem ler. Quando forem ler para a criança, usem a imaginação! Usem o nome da criança, criem uma historinha para as imagens, falem sobre o planeta Terra, expliquem sobre o universo, sobre a amizade, sobre ir à escola e fazer aniversário. [...] Brinquem! (ANDRADE; PENKALA, 2016, p. 5).

A paixão da diretora da escola contagiou a todos os envolvidos e colocou em processo uma abertura à alteridade na constituição da obra, expressa na construção coletiva da revista, pela inclusão de todos os trabalhadores da Escola na história bem como de todos os alunos e suas respectivas pinturas.

*Mais um giro ao redor do Sol* é uma produção que une autobiografia, escola/educação, arte, produção coletiva e reverberações. Abriu espaço também minhas facetas de artista, educador, pesquisador e pai.

Muito além de mero material de divulgação da Escola, constitui-se em uma experiência de construção com o outro e não a partir do outro, que trata de compartilhar, de acreditar na capacidade da arte e da educação em promover o reencantamento do mundo.



## Sumapa

O Sumário/mapa que integra este trabalho em sua primeira versão, apresentada no exame de qualificação, era um esboço ainda tímido da representação da estrutura do texto dissertativo como imagem. Assemelhava-se a um gráfico, seccionado pelos quatro capítulos e pelos cortes temáticos que os compõem (Figura 65).

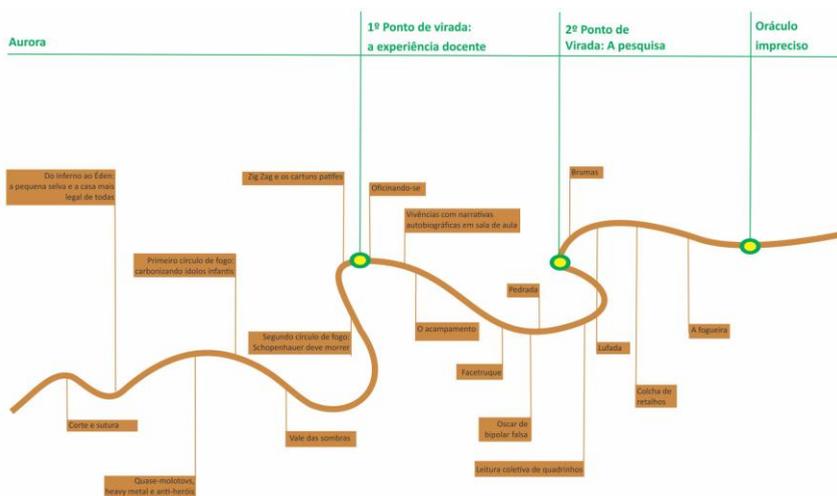


Figura 65: Ensaio de sumário.  
Fonte: Sandro Andrade, 2016.

Após a qualificação o conceito transformou-se, gradualmente na configuração atual.

Paisagem arenosa onde verte o emaranhado de linhas que se entrecruzam.

Paisagem surgida da imagem ampliada de minha pegada, que se negligencia a si mesma, tornando-se outra coisa, muito além do registro gráfico de um pé - embora este seja um dado crucial para a lógica do trabalho, aludindo à trajetória percorrida.

Meu corpo sem órgãos. Minha topografia de vivências, deambulações teóricas, caminhos e saltos.

Minhas linhas de fuga.

Linhas vermelhas, azuis, amarelas e verdes que expressam a pulsação rizomática da pesquisa.

Linhas que desenham heróis *Pixotes*.

Linhas que suturam cortes.

Linhas que amarram ciborgues.

Linhas de pesquisa.

Linhas de tricô de minha bisavó.

Linhas da vida.

E nestas linhas, paixões, fogueiras, invernos terríveis, e perfumes de primaveras.

Cada cor correspondente a um dos quatro capítulos do texto.

Cada cor, um conjunto de meias-verdades, fragmentos reinventados, subcapítulos explodindo aqui e acolá sem aviso prévio.

*Sumapa*, como batizei este trabalho, é resultado das investigações em favor de uma coerência visual/textual em que a imagem não seja meramente ilustrativa do texto

escrito, mas que ambos se encontrem em momentos de mestiçagem.

*Sumapa* procura dar conta, visualmente da A/r/tografia enquanto metodologia de pesquisa.

# Oráculo



## **A forja e a ampulheta**

Ao reingressar na vida acadêmica, em 2015, lia os textos indicados e realizava as propostas das disciplinas, mas não conseguia encontrar muita conexão entre os conteúdos, e às vezes não entendia muito bem alguns conceitos. Eram tantas novidades e havia muita informação ao mesmo tempo. Cartografia, devires, deambulações. Tantas possibilidades e tudo muito excitante. Mas nada ainda me “fisgara” naqueles tempos.

Desde o início da jornada investigativa no Mestrado as coisas que mais me impeliram a pesquisar foram as que estavam diretamente ligadas à minha vida, minha história.

Esta tendência já se manifestava quando eu ministrava cursos de quadrinhos, onde desenvolvi propostas utilizando minhas referências pessoais como pontos de partida para a criação de práticas docentes lúdicas com base em narrativas autobiográficas.

Matéria primordial do trabalho que aqui se apresenta, aquelas experiências pedagógicas evidenciam a busca por uma identidade metodológica através de dinâmicas era evocada a subjetividade dos alunos muito mais do que apenas transmitir informações técnicas.

Quando finalmente encontrei meu rumo, não foi em decorrência de alguma metodologia salvadora que tenha atingido minha cabeça como a maçã de Newton.

Não houve um texto que me tenha despertado, trazendo luz à escuridão.

Não gritei “Eureka!” em um momento divisor de águas na pesquisa.

Não.

O rumo se fez no próprio caminhar. Sentido que se constrói no fazer, na busca experimental.

Evidentemente, como já relatei, trabalhos e leituras desenvolvidos nas disciplinas mostraram-se fundamentais para que o foco da pesquisa brilhasse como um louco diamante.

Sim.

Mas foi por meio do processo cartográfico que se fez, gradativamente, *Corte e sutura*.

Foi no primado do caminhar que a temática da pesquisa se definiu.

Foi através do imprevisto atento, do desenho, da mestiçagem literária e das fogueiras que encontrei a temperatura certa da forja. Só então, pude conceber as ferramentas e armas para dar conta da tarefa a que me propusera.

E quando finalmente a ampulheta anunciara a urgência em definir o cerne de minhas investigações, decidi que meu texto deveria abarcar as duas temáticas que anteriormente conflitavam como fogo e gelo: análise crítica dos super-heróis e narrativas autobiográficas como gatilho para autoralidade.

A resolução do conflito se deu jogando a releitura do mito heróico para o nível autobiográfico, explicitando assim, este tema na minha trajetória formativa, enquanto elemento gerador práticas lúdicas (docência enquanto poética).

Só quando cheguei a este panorama, a orientadora apontou que a A/r/tografia - abordagem metodológica com a qual eu havia tido muito pouco contato até então.

A partir daí, as peças começaram a se articular com mais fluência.

E me preparei para o salto.



### ***Bungee jumping interior***

*Olhando dentro de si mesmo  
Você poderá ver alguém que não conhece  
Talvez seja isso o que você precise  
Deixar o rio correr na sua correnteza*

*Você pode navegar em direção ao sol  
E deixá-lo te queimar, enquanto puder  
Ou caminhar numa longa estrada sangrenta  
Como o herói que nunca fugiu*

*Você sentirá isto  
Você sentirá isto  
Você sentirá a rapidez de tudo isto  
[...]*

(DIO; APPICE; CAMPBELL, 1983. Tradução: Sandro Andrade).

Meu mergulho interior revelou-se, para minha surpresa, como descoberta constante.

*Corte e sutura* enquanto escrita autobiográfica consiste de um esforço reflexivo para dar conta de questões essenciais à investigação, que são aquelas propostas por Marie-Christine Josso:

Sobre o que eu me apoio para pensar ser aquele ou aquela que penso ser e quero tornar-me? [...] Sobre o que me baseio para pensar o que penso? [...] Sobre o que me apoio para fazer o que faço da maneira como faço e/ou pretendo fazer? [...] (Josso, 2006, p. 25).

Assim, remexo as areias do passado a partir de questionamentos que se colocam hoje, no *agora*. Segundo Elydio (2009), para responder ao desafio do agora histórico de forma consistente, será necessária uma reconexão entre o pessoal e o transpessoal.

Portanto, sendo a pesquisa autobiográfica um trabalho de autoconhecimento, a partir da releitura da trajetória formativa, é também

[...] um mergulho na complexidade da condição humana que proporciona o contato reflexivo com a própria interioridade, buscando entender suas implicações para o trabalho coletivo. (NETO, 2009, p. 110).

Assim

[...] é evidente a necessidade de que o educador tenha consciência sobre como se

construiu a sua maneira de viver e pensar os problemas e desafios de sua profissão, pois os diferentes acontecimentos de seu percurso de vida e o modo como respondeu a eles qualificam a maneira como ele se apresenta no processo educativo. (NETO, 2009, 105).

O trabalho com as autobiografias, por gerar uma consciência de si, almeja uma atenção sensível na relação pedagógica, onde educador e educando se reconheçam em permanente processo de constituição e reinvenção de si mesmos.



### **Embrião**

Um ciclo chega a seu fim, e todo final traz em si a semente de um recomeço.

Das runas místicas sobre a mesa, não espero respostas sobre o futuro, mas indícios de caminhos mais relevantes dentro da paisagem do vivido, que se apresenta.

O futuro é o agora histórico e ele exige que nos recriemos e nos refaçamos, sem nunca dar por acabada esta tarefa.

Pensar a docência enquanto poética e entender que artista, pesquisador e professor são facetas do mesmo

sujeito, significa não apenas estar aberto ao conhecimento científico mas à imaginação artística.

O presente estudo é, portanto, um caminho e não um fim em si. É um organismo vivo em constante mutação, resultado de reinvenções, tropeços e experimentalismo atento.

A A/r/tografia cria possibilidades para diminuição das diferenças entre a inadequação da escrita acadêmica e a produção artística. Também aponta com mais clareza o papel vital que o fazer artístico tem na produção e disseminação de conhecimentos dentro do discurso acadêmico.

E nas palavras de Hernández (2013), a materialização do processo deveria produzir não só uma nova visão do problema da pesquisa, mas uma nova concepção de nós mesmos.

## GLOSSÁRIO

**Decupagem** – Do francês *découpage*, derivado do verbo *découper*, recortar – é no audiovisual, no cinema e na comunicação, a divisão do planejamento de uma filmagem em planos e cortes. Apesar de originalmente estar vinculado ao audiovisual, o termo pode se aplicar a outras formas de expressão, como por exemplo, os quadrinhos, já que estes também lidam com a narrativa visual.

**Decupar** - Detalhar (no roteiro) elementos cênicos (planos, efeitos etc.), para facilitar a posterior filmagem dos mesmos.

**Diagramação** - A diagramação é a arte ou técnica de distribuir os elementos gráficos no espaço delimitado de uma página impressa ou veiculada em meios eletrônicos ou digitais.

**Frame** – Cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

**Desterritorialização e reterritorialização**

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Sandro Silva de. *Tecno-Lixo*. 2005. Trabalho de Conclusão de curso – Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2005. Impresso. 83 p.

ANDRADE, Sandro Silva de; PENKALA, Ana Paula Cruz. *Mais um giro ao redor do Sol: meu aniversário montessoriano*. FREITAS, Renata Aires de; MOREIRA, Raquel Couto (Orgs). Escola de educação infantil Upiá, Pelotas, 2016.

ANDRAUS, Gazy. SANTOS NETO, Elydio dos. *Dos zines aos biograficzines: narrativas visuais no processo de formação continuada de docentes-pesquisadores*. Anais IV Seminário da Pesquisa em Artes e Cultura Visual, UFG, 2011. V1, p.1457-1461. Disponível em: <[https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2011\\_comp\\_letos\\_Anais-SNAPCV-2011-.pdf](https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2011_comp_letos_Anais-SNAPCV-2011-.pdf)>. Acessado em 27/05/2015.

ANDRAUS, Gazy. *A independente escrita-imagética caótico-organizacional dos fanzines: para uma leitura/feitura autoral criativa e pluriforme*. Trabalho apresentado ao Eixo 14 – Escritas, imagens e criação. Diferir no 17º COLE. Campinas, julho de 2009. Disponível em: <[http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes\\_anteriores/anais17/txtcompletos/sem05/COL\\_E\\_3861.pdf](http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem05/COL_E_3861.pdf)>. Acessado em: 15/05/2015.

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

BENOIST, Luc. *Signos, símbolos e mitos*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1999.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Ed. Cultrix/Pensamento, 1997.

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

CHARRÉU, Leonardo. *Métodos alternativos de pesquisa na universidade contemporânea: Uma reflexão crítica sobre a/r/tography e metodologias de investigação paralelas*. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs). *Processos e Práticas de Pesquisa em Cultura Visual e Educação*. Santa Maria: Editora UFSM, 2013.

CIRNE, Moacy. *Pequeno dicionário dos super-heróis*. In: Revista de cultura vozes. Petrópolis: Vozes, 1972.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Clara. *Diálogos*. Valencia: Editorial Pre-textos, 1980. Disponível em: <[https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/deleuze-g\\_-parnet-c- dic3a1logos.pdf](https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/deleuze-g_-parnet-c- dic3a1logos.pdf)>. Acessado em: 23/01/2017.

DIAS, Belidson & Irwin, Rita (orgs.). *Pesquisa educacional baseada em arte: A/r/tografia*. Santa Maria: Edit. Das UFSM, 2013.

DIO, Ronnie James; APPICE, Vinnie; CAMPBEL, Vivian. *Caught in the Middle*. In: DIO; Holy Diver. Mercury, 1983. Faixa 04 .

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

\_\_\_\_\_. *Por que arte-educação?* Campinas: Papirus, 1983.

ECO, UMBERTO. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

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

HERNÁNDEZ, Fernando. *Catadores da cultura visual*. Porto Alegre: Mediação Editora, 2007.

JOSSO, Marie-Christine. *Os relatos de histórias de vida como desvelamento dos desafios existenciais da formação e do conhecimento: destinos sócio-culturais e projetos de vida programados na invenção de si*. In: *Tempos, narrativas, descrições: a invenção de si*. SOUZA, Elizeu Clementino de; ABRAHÃO, Maria Helena Menna (Orgs). Porto Alegre: EDIPUC e EDUNEB, 2006.

JÚNIOR, José de Assis Moraes. *Para uma análise cartográfica da subjetividade na escola a partir de Nietzsche*,

Deleuze e Guattari. Saberes, v.1- nº 6, 2011. Disponível em: < <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/936/863>>. Acessado em: 2016.

KOCK, Klara Friederike; GODOI, Christiane Kleinübing; LENZI, Fernando César. *Discussão e prática da autoetnografia: um estudo sobre aprendizagem organizacional em uma situação de catástrofe*. Revista Gestão Organizacional, v.5 - nº1, p.95, 2012. Disponível em: <<https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rgo/article/view/1249/685>>. Acessado em: 2016.

LANCRI, Jean. *Sobre como a noite trabalha em estrela e por quê. Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas*. In: BRITES, Blanca e TESSLER, Élide (orgs). O meio como ponto zero. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2002.

LODDI, Laila B. R. ; MARTINS, Raimundo. *Os respigadores e a respigadora: possíveis mediações culturais*. In: II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2009, Goiânia GO. II Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2009. Disponível em:< [https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2009.GT3a\\_Laila\\_Loddi.pdf](https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2009.GT3a_Laila_Loddi.pdf)>. Acessado em 09/2016.

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

MARTINS, Maria Angélica Seabra Rodrigues. *O mito e suas repercussões no cinema e na literatura*. Bauru: Canal 6, 2011.

MEJÍA, Rafael Estrada. *Etnografia, cartografia e devir: potencialidades da escritura nas pesquisas antropológicas contemporâneas*. In: KOFES, Suely; MANICA, Daniela (orgs). Vida e grafias: narrativas antropológicas, entre biografia e etnografia. Rio de Janeiro, Lamparida & Faperj, 2015.

MORIN, Edgar. *O método 5: a humanidade da humanidade*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2002.

NASCIMENTO, Ioneide Santos do. *Da marginalidade à sala de aula: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico*. In: Muniz, C. (Org). *Fanzines autoria, subjetividade e invenção de si*. Fortaleza: edições UFC, 2010. p. 121-133.

NETO, Elydio dos Santos. *Construção (auto)biográfica e formação de educadores: um olhar desde uma perspectiva transpessoal*. In: Revista @mbienteeducação, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 95-114, ago./dez. 2009. Disponível em: < <http://ead.metodista.br/Bruno/ARTIGO01.pdf> >. Acesso em 16/03/2017.

POHLMANN, Angela. *O método como passagem: desvios, saídas e abertura a outros caminhos no ensino da arte*. In: Anais da 31ª Reunião Anual da ANPED. Caxambu, 2008. Disponível em: < <http://31reuniao.anped.org.br/1trabalho/GE01-4941--Int.pdf> > Acesso em janeiro de 2016.

ROLNIK, Suely. *Alteridade a céu aberto: O laboratório poético-político de Maurício Dias & Walter Riedweg*. In: Posiblemente hablemos de lo mismo, catálogo da exposição da obra de Mauricio Dias e Walter Riedweg. Barcelona: MacBa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/alteridadewalter.pdf> >. Acesso em 04 fev. 2017.

SITE BANCO DE CONTEÚDOS CULTURAIS. Disponível em < <http://www.bcc.org.br/fotos/galeria/023832>>. Acessado em 10.03.2017.

VAZ, Cleber. depoimento [2015]. Entrevistador: S. Andrade. Pelotas, 2015. Entrevista concedida via e-mail.