

O FANZINE E A POTÊNCIA EDUCATIVA NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Lutiere Dalla Valle

Universidade Federal de Santa Maria-RS, Brasil
lutiere@dallavalle.net.br

Jasson Luiz Monteiro Moreira Junior

Universidade Federal de Santa Maria-RS, Brasil
polinhc@gmail.com

RESUMO

Neste texto abordamos o *fanzine* como dispositivo pedagógico no ambiente escolar para propor práticas artísticas e estimular espaços de construção coletiva por meio da circulação livre de *fanzines* enquanto articuladores de experiências educativas que primam por abordagens subjetivas. Como propulsor de conteúdo imagético e receptor de informações específicas de cada estudante, caracteriza-se como possibilidade de experimentação, elaboração narrativa e reflexão interpretativa. Ao fazer uso de perspectivas narrativas e autobiográficas, nos inserimos em um processo ativo de aprendizagem colaborativa a partir do desenvolvimento de propostas artísticas. Jorge Larrosa (2002), Ana Negri (2005) e Fernando Hernández (2007) são alguns dos autores e autoras que nos auxiliam a mobilizar nossos trânsitos pelo ensino as artes visuais e sua pujança no contexto escolar.

Palavras-chave: Fanzine. Potência Educativa. Ensino. Artes Visuais.

1. INTRODUÇÃO

*“A experiência, portanto, é o espaço em que se desdobra a pluralidade.
A experiência produz pluralidade” (Larrosa, 2002: 09).*

Fanzine, ou apenas *zine* é uma publicação alternativa e artesanal que prioriza a produção autoral, geralmente financiada pelo próprio editor ou editores e distribuída de maneira independente. Por seu caráter libertário e anárquico, procura não se enquadrar em categorias estéticas ou comunicacionais estabelecidas pelas grandes mídias ou por qualquer influência autoritária e que busque respeitar algum tipo de padrão. Os *fanzines* também podem ser chamados pela sua abreviação apenas de *zine*. Portanto, quem faz *zine* pode ser chamado de *fanzineiro/fanzineira* ou simplesmente *zineiro/zineira*.

De acordo com Magalhães (2003:15) apresenta-se como boletim, veículo essencialmente informativo e providencialmente sobre uma temática que faça sentido para seu agente inventor, órgão de fã-clubes ou de aficionados. Ou seja, a matéria-prima do *fanzine* é a informação, como artigo, entrevista, matéria jornalística. Na revista alternativa encontra-se a produção artística propriamente dita: contos, poesias, ilustrações, quadrinhos. Nesse contexto, educativo e crítico, nos possibilita pensar sobre os espaços destinados aos estudantes para autorizarem-se a falar a partir de si e de suas experiências cotidianas de forma livre, crítica, reflexiva, inventiva, íntima.

Neste contexto, subsidiando-nos pela perspectiva da cultura visual, pensamos e propomos a produção de zines com estudantes de diferentes níveis educativos durante as aulas de artes visuais, onde sejam contemplados seus múltiplos repertórios visuais, bem como as possibilidades inventivas, críticas e criativas.

2. ALGUNS PONTOS DE PARTIDA

Os *fanzines* (como possibilidade visual/artística/comunicativa) surge com Russ Chauvenet, campeão de xadrez e entusiasta da ficção científica: foi com ele que o termo *fanzine* - das palavras *fanatic* (fanático) e *magazine* (revista) - adquiriu este “status” de publicação não profissional (Santos, 2013). Ele próprio criou, diagramou as palavras escolheu a disposição das informações, ordem das imagens e tudo mais que havia proposto, independente de autorização ou aprovação de outras pessoas. Sendo ele o único interessado e responsável por essa nova modalidade - que busca *transgredir* - lançando o que seria o *ponta pé* inicial para a auto-gestão de produção, difundindo-se internacionalmente.

Décadas depois foi apropriado pelo movimento *punk* que surgiu na Inglaterra em meados de 1970. Devido à potente ferramenta de comunicação e proliferação de ideias, foi aderida como uma característica do movimento que prezava como lema o *do it yourself* (faça você mesmo). Além da música, do visual e da estética, provindas do movimento *punk*, havia também a preocupação com a ideologia política e posicionamento particular perante o mundo e suas complexidades.

Durante o movimento *punk* no Brasil, surgiu em 1981 o *Factor Zero*, editado por David Strongos, da banda *Anarcolátras* de São Paulo, e *Exterminação* de São Bernardo do Campo, editado pela banda *Ustler*. Os dois refletiam o espírito *punk* e *hardcore*. Nesta fase os *zines punks* eram editados e distribuídos pelos artistas que registravam a sua própria história e a divulgavam para os seus próximos, reforçando assim a identificação de artista e público. Os editores e inventores, configurando-se pesquisadores e sujeitos de suas próprias publicações. No final da década de 70, a produção cresceu motivadas pelos diversos fãs clubes de

cantores, músicos e pelo movimento *punk* que se difundia. Além da música, proliferaram as ideias escritas como se fossem panfletos que elucidassem a postura das bandas no universo *punk*.

Entretanto, os primeiros *zines* tiveram vida curta porque foram considerados apenas diversão para seus produtores (o que ainda persiste). As páginas não tinham numeração, eram impressos por copiadoras e distribuídos de mão em mão ou pelos sistemas de entrega por correspondência convencionais. Além disso, caracterizavam-se como produtos sem rentabilidade para seus editores, movidos pelos desejos genuínos de expressar seus ideais, opiniões e pensamentos a respeito dos mais variados assuntos.

Os *punks*, assim como os *zines*, surgiram da incapacidade de adequar-se ao que já está culturalmente proliferado e historicamente engessado através de dogmas e valores acerca da cultura dominante. Jovens que estavam cansados de viver em contextos sociais hegemônicos, considerados castradores a qualquer tipo de sonho e/ou ideologia que não correspondesse ao já posto e legitimado, poderiam, a partir de outras/novas perspectivas, autorizar-se, ocupando novos lugares de fala. Neste contexto, um dos recursos materiais/visuais utilizados pelos *punks*, além de seu visual alternativo (frente ao descontentamento usaram o *fanzine* como uma espécie de plataforma para seus argumentos políticos, suas frustrações e tudo que constitui o seu processo de construção de subjetividades. A arte, juntamente com o *zine* tem a possibilidade de potencializar a escrita de si, em um suporte facilmente disseminado.

Neste interim, o *fanzine* inventa um espaço mutável sobre a percepção do que somos a partir das experiências cotidianas, a partir de contextos específicos. A cultura coopera para esse processo da construção de identidade e subjetividade. Nos dias que correm, a sociedade a qual vivemos tem intenso papel na formação desta representação. Nesse modelo societário não existe um valor soberano sobre os outros, mas múltiplos grupos com valores disputados mediante relações de poder em meio aos processos de significação que participam. A subjetividade do sujeito pós-moderno é contraditória e mutante, o indivíduo possui não apenas uma, mas várias identidades ao longo de sua existência, podendo ser identidade de gênero, de classe, nacionalidade, étnica, religiosa, etc. Sendo todas elas móveis, transformam-se de acordo com o modo que o sujeito sofre as rupturas do meio que está envolvido. A subjetividade continuamente se transforma com forças externas para que seja fixada, padronizada e anuladora dessa variável.

Creio que quando pensamos em um possível desenho ele já aconteceu em algum outro lugar, em alguma esfera de nossa vida buscando referências nas experiências que tivemos durante nosso processo de construção de subjetividades que, como artistas e pesquisadores, temos a possibilidade de materializá-los de acordo com nossas percepções inventivas. O desenho expandido, por exemplo, pode partir de qualquer tema ou propor vias distintas de experimentação. Ao sair na rua observo inúmeras formas de desenho no campo expandido como, por exemplo: o grafite, o *pixo*, *stickers*, *lambe-lambe*, entre outros que contribuem para a percepção do nosso cotidiano na metrópole.

A própria cidade poderia ser pensada como desenho expandido: cinza e retangular que entre prédios e carros transbordam linhas de deslocamento, linhas de fuga, linhas de encontro, linhas que atravessam, linhas tênues, linhas que fecham, etc. Desenhos e formas em movimento: desenhamos sem perceber toda vez que passamos o dedo na tela dos nossos dispositivos móveis, ao imaginar um rastro dos nossos movimentos. Ao lidar com essa tecnologia surge na imaginação alguma referência ao ato de desenhar, tornar visível a linha imaginária que nos habita, impelindo-nos a delimitar os contornos da vida cotidiana – inserida nas distintas culturas. O contorno sugerido pelo desenho, próprio do nosso olhar, de nossa humanidade. Inventamos o desenho para podermos dimensionar àquilo que nos escapa a outras formas de compreensão.

O desenho como processo investigativo parte do princípio da exploração e experimentação material: do exercício visual desenvolvido a partir da organização de um espaço bidimensional, seja por linhas, planos, texturas, *hachuras*. O desenho participa destes processos de desenvolvimento cognitivo/mental: pois, “ver desenhos é conseguir captar, em certa medida, o processo criativo em ação” (Salles, 2007: 42). Ou seja, até certo ponto, o desenho reflete uma prática exploratória que continua à espera de materialização, como se estivesse, em um primeiro momento, atrelado essencialmente ao mundo das ideias. Entretanto, no contexto deste artigo, o desenho que utilizo como ponto de partida não é aquele que serve de base apenas para o *dever*, mas ele mesmo como um fim, como resultado de um processo *inventivo*. Os desenhos de criação não estão na condição de passagem, mas são eles mesmos a materialidade de uma ou mais ideias.

A partir deste enfrentamento, articulam-se saberes que transitam entre o *ser* artista, o *ser* docente e ao mesmo tempo *investigador* das próprias práticas educativas e artísticas.

3. PROCESSO INVESTIGATIVO

Diante de nossas experiências cognitivas o desenho na confecção do *zine* sugere a necessidade de alavancarmos reflexões sobre a complexidade formal e visual: nos estimula a perceber valores estéticos em elementos que em outros contextos jamais perceberíamos tal plasticidade. Produzir artefatos visuais na forma de desenhos pode atrelar-se a outros processos formativos aos quais nos enfrentamos cotidianamente: desenhar é criar limites. Mas é também diluir linhas de fronteiras por áreas movediças – como é o caso das artes visuais e da docência. *Limitar* ou *diluir*, neste sentido, pode incitar zonas de diálogo entre o que o produz e o que o torna objeto de observação.

“É importante destacar que o desenho, como reflexão visual, não está ligado à imagem figurativa, mas abarca formas de representação visual de um pensamento, isto é, estamos falando de diagramas, em termos bastante amplos, como desenhos de um pensamento, uma concepção visual ou um pensamento esboçado. Não é um mapa do que foi encontrado, mas um mapa confeccionado para encontrar alguma coisa. E os encontros, normalmente acontecem em meio a buscas intensas. Os desenhos, desse modo, são formas de visualização de uma possível organização de ideias, pois guardam conexões, como por exemplo, hierarquizações, subordinações, coordenações, deslocamentos, oposições e ações mútuas” (Salles, 2007: 35).

Nas elaborações narrativas, investimos no trânsito entre um referencial como ponto de partida até imbricarmos em um processo contínuo de desconstrução, reconstrução e ressignificação daquilo que é material, conceitual e emocional. Estabelecemos um vínculo inicial com a matéria para depois explorá-la e transformá-la de acordo com nossas aspirações. Neste contexto, a perspectiva da bricolagem como embasamento metodológico, nos ajuda a pensar sobre nossos pontos de partida e experiências compartilhadas enquanto modo alternativo de realizar processos investigativos, articulando arte e educação, de cunho narrativo e autobiográfico.

Reforçando a ideia de bricolagem interpretativa, Nunes (2014) salienta que tal perspectiva estaria atrelada às relações estabelecidas entre a pesquisa e as histórias de vida dos sujeitos envolvidos nos processos investigativos, compreendendo que a pesquisa é mediada por questões como gênero, classe social, biografia, entre outros aspectos socioculturais que atuam intimamente nas construções de sentidos e visões de mundo (dele e demais sujeitos que integram o cenário em questão).

Portanto, a bricolagem vai além de uma coleta de dados e/ou aplicação de procedimentos estanques, permitindo readaptar métodos e também permitindo que o pesquisador realize uma reflexão crítica em torno do seu objeto de estudo, relacionando conhecimento, realidade, teoria e prática. A bricolagem permite reflexão interpretativa e ampla do objeto investigado.

Para desenvolver esta escrita, consideramos, portanto, alguns dos ambientes em que foram realizadas práticas artísticas e educativas e sua articulação com variadas fontes de informação e experiências de vida - pessoais e acadêmicas. Assim, a concepção da bricolagem segundo Rodrigues et al. (2016), “abre espaços para se refletir o ser humano e suas relações em uma totalidade mais ampla, como alguém que vive, constitui e se reconstitui em espaços situados, entendendo ainda que a história de vida dos sujeitos e os contextos em que eles estão inseridos interferem substancialmente em todos os elementos da pesquisa” (Rodrigues et al. 2016: 980).

Ou seja, neste processo, não buscamos descobrir verdades ocultas, mas entender e questionar como os diversos agentes sociais produzem e reproduzem o que é imposto pelos discursos dominantes no âmbito das produções artísticas em ambientes educativos formais de ensino e sugerir alternativas à subjetividade – mediadas pela produção de *zines*. A linguagem e as relações de poder assumem a posição central nas interpretações da realidade, pois se constituem como mediadores fundamentais na contemporaneidade.

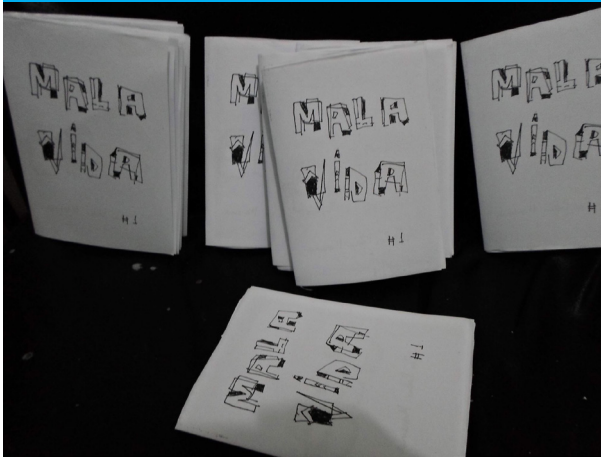
4. A SUBJETIVIDADE DO FANZINE

Pensando na subjetividade a partir dos *fanzines*, consideramos um possível *respiro* (uma ferramenta artística) para problematizar sobre os moldes sociais, os sonhos socialmente e culturalmente construídos, a incansável busca pela felicidade que é vendida diariamente a partir dos meios de comunicação, bem como o espírito competitivo ao qual somos constantemente estimulados. Neste contexto, talvez o *zine* compartilhe do propósito de ir contra a informação seletiva e legitimadas pelas grandes potências que determinam o que deve e o que não deve participar de nossos entornos midiáticos para vislumbrar novas possibilidades comunicativas e de modos de vida. A contrainformação só tem algum tipo de efeito quando se torna um ato de resistência para sobreviver as determinações mundanas.

Através de experiências pedagógicas tem-se a problemática de construção do *eu* através de *fanzines autobiográficos*, uma relação dialógica da experiência social para o individual que remete novamente ao social, recriando novos conceitos relacionais na sala de aula. Essa abordagem, estimulou produções autorais sem partir de um método convencional, mas constituído através de práticas variadas, permeando processos inventivos. Composições difusas e ainda não realizadas, mas que se misturam e inventam uma linguagem própria, fugindo assim de padrões hierarquizados.

Articulando arte e cultura visual, podemos dizer que os *fanzines* configuram-se registro espontâneo de um determinado momento histórico, um recorte que reflete a realidade social da contemporaneidade de quem o produz. Forma de expressão que funciona como publicação independente, importante veículo de comunicação com diferentes segmentos da juventude. Um dos motivos para isso é não tentar torná-los veículos de controle, conferindo aos seus construtores uma espécie de manual de instruções ou moldes estéticos específicos – este encaminhamento seria contraditório ao movimento de produção do *fanzine*.

Assim sendo, consideramos que há uma multiplicidade de caminhos de natureza relacional com os quais podemos fazer uso durante um processo investigativo do desenho – seja ele no campo da arte ou da formação docente. Abandonar a ideia de um método que pode ser aplicado de forma estanque pode ser o primeiro passo para aprendermos a partir de *estabelecer relações*.



Reportando ao *zine*, estabelecer relações entre uma superfície obtida a partir da espontaneidade do gesto com o grafismo orientado: o incitar problematizações a serem resolvidas a partir do desenho, a primeira coisa que aprendemos é que não existem receitas ou métodos de aplicação. Contudo, o mais importante neste processo não são os resultados em si mesmos, mas os processos de ruptura com a forma que é apreendida, desaprendida e reaprendida através da experiência de criação, de projeção subjetiva que se articula entre o material e o pensamento estético que se manifestam diante do trabalho realizado.

5. O ZINE EM SALA DE AULA

Acreditamos que desenvolver propostas diferenciadas em sala de aula faz com que o processo de ensino-aprendizagem se torne prazeroso para o aluno e possa contribuir para a formação dos mesmos. Convivemos com signos e expressamos diferentes processos de aprendizagem na medida em que materializamos nossos imaginários.

Nossas diferenças de classe, posição geográfica, idade e interesses pouco importa tendo em vista que a atividade proposta nos permite falar, escrever, recortar ou desenhar algo que possa refletir nossos pensamentos e modos de ver o mundo.

Durante o projeto sobre *fanzine* em uma turma do EJA - Ensino para Jovens e Adultos iniciamos contextualizando o dispositivo pedagógico proposto, perpassando o surgimento do *fanzine* e *eus* trânsito na atualidade, suas formas de distribuição e seu baixo custo, dentre outros aspectos formais. Além disso, destacando que a essência do *fanzine* consiste em fazermos algo que gostamos verdadeiramente (por isso o nome *Revista do Fã*), algo que tivesse relação com vida individualmente, onde cada *fanzine* configura-se artefato subjetivo. Logo em seguida, enquanto os estudantes faziam relações com as coisas que já haviam vivenciado, relacionamos a distribuição alternativa dos *fanzines* diante da distribuição massiva das grandes revistas. Um dos alunos relacionou o *fanzine* com o filme *Sin City*¹, dizendo que “*me lembra muito esse filme, ele é preto e branco e trata sobre vários assuntos que muitas vezes nós não falamos ou não alcançamos*”. Relato em que foi possível identificar possíveis relações entre sua vivência e o tema que seria desenvolvido – por exemplo.

Houve bastante interesse por parte dos demais estudantes: manusearam os diversos *fanzines* que disponibilizamos como forma de introdução ao tema, de diversos tamanhos e formatos. Durante o contato houveram questionamentos variados, envolvendo percepções acerca de notícias, filmes, esportes e acontecimentos que permeavam suas vidas, cada um com seu interesse e sua peculiaridade. Em seguida, distribuímos folhas de papel ofício, em tamanho A5 para que pudessem produzir algo em que pudessem relacionar o tema principal do projeto a partir de seus interesses, como havíamos comentado anteriormente.

Portanto, nosso ponto de partida foi a realização do *fanzine* como alternativa paralela às revistas de grande porte, para introduzir questionamentos sobre como a grande mídia nos afeta, em que medida legitima papéis, nos corporifica e impele nossos processos de subjetivação. Os elementos de negociação entre os diversos saberes oriundos da experiência, da vida vivida com o âmbito acadêmico oriundo do campo teórico, das reflexões construídas nos ambientes educativos e de socialização de saberes são também parte de uma estrutura que é narrativa, que perpassa tramas, tessituras, movimentos de ida e volta, de relação entre partes distintas, mas que em algum momento se encontram. Durante o processo formativo/investigativo, nos vimos implicados com o universo da cultura, da sociedade e da política a partir das experiências relacionais produzidas. Esse aspecto vivencial, nas palavras de Souza:

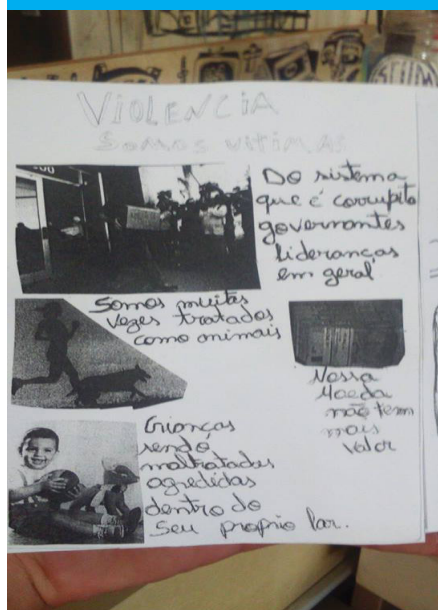
“supondo o acolhimento de narrativas constituídas nas “relações entre lembranças, memórias, esquecimento e experiência, centrando no sujeito da narração as possibilidades de reinvenção das dimensões subjetivas da vida e do cotidiano, com ênfase nos testemunhos como um dos modos de narração e de atos da memória” (Souza, 2008: 97).

1. Direção: Robert Rodriguez, Quentin Tarantino e Frank Miller (2005).

A natureza deste processo investigativo pode ser associada a outras formas de constituição do próprio sujeito uma vez que investiga e propõe possibilidades abertas e flexíveis de resolução de problemas. Neste sentido, acreditamos que uma das máximas que podemos aprender com a criação de *fanzines*, envolve movimentos de *transgressão*. Toda *transgressão* indica que algo foi destituído de sua função inicial à qual foi concebida para ser *reconceituado* dentro de outro contexto. No âmbito educativo, transgredir poderia ser entendido como *deslocamento*, como o ato de não aceitar aquilo que é tomado como verdade e como única via, mas que pode ser *reconceituado, inventado*. Sabemos que nossos entornos educativos continuam impregnados da lógica moderna da formação para o mercado de trabalho e que é urgente pensarmos práticas educativas de cunho transgressor, subjetivo e que responda às necessidades contemporâneas. De acordo com Virginia Kastrup, a relação de inventividade possibilita várias leituras nas formas de fazer arte. Segundo ela:

“A aprendizagem não é entendida como passagem do não-saber ao saber, não fornece apenas as condições empíricas do saber, nem é uma transição ou uma preparação que desaparece com a solução ou resultado. A aprendizagem, é sobretudo, invenção de problemas, é experiência de problematização”. (Kastrup, 2001: 17).

02. Página pertencente ao fanzine de uma estudante.



Para a autora, a importância de inventar, não é capturar a atenção do aluno para que ele aprenda, mas promover nosso próprio aprendizado, que trazem o novo em seu caráter. Pois ensinar é, em grande parte, compartilhar experiências de problematização. Estas podem ser transitórias, surgindo no campo da percepção e desaparecendo em seguida. Mas é imprescindível a manutenção de sua força para a invenção de novas subjetividades e de novos mundos. Por isso consideramos que, no campo da formação, torna-se relevante formular estratégias de constante dismantelamento da figura do professor que transmite para uma docência em processo.

O que podemos aprender a partir/com *zines* em nossos processos formativos como artistas e professores de artes visuais? Talvez, a aguçar com vivacidade nossa curiosidade pueril: uma curiosidade sincera, ingênua, realmente interessada e livre de preconceitos. Ou ainda, a compreender os fenômenos da *experiência humana* a partir de muitos enfoques e perspectivas possíveis, pois, abarca os elementos de negociação entre os diversos saberes oriundos da experiência, da vida vivida com o âmbito acadêmico oriundo do campo teórico, das reflexões construídas nos ambientes educativos e de socialização de saberes. Segundo Larrosa, “para haver experiência requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão”. (Larrosa, 2002:19).

Sobre as visualidades que produziram, foi possível observar diferentes tipos de representação, destacando-se, sobretudo, narrativas sobre violência: a violência física de mãe para filho, a violência do estado enquanto polícia e a violência armada. É possível que tenham sido afetados pelo tema proposto devido às conversas e trocas de experiências sobre seus cotidianos, lugares comuns a todos. Pensar qual o sentido deste tema nos provocou a perceber que este surge a partir de algum *incômodo*, do *desconforto*, da *sensação de que algo permanece fora do foco* do olhar e que poderia ser revisito, revisitado, desvelado ou reorganizado. Talvez, o passo inicial fosse começar por uma ideia em forma de *problema*, fazer relações, conectar a outras ideias/argumentos, tecendo algumas possibilidades – *construir um mapa* – um mapa visual onde se relacionam diferentes formas, espaços, linhas, planos. Nas palavras de Kastrup:

“Quando falamos em aprendizagem inventiva não entendemos a invenção como algo raro e excepcional, privilégio exclusivo de artistas ou mesmo de cientistas. O interesse é pensar a inventividade que perpassa o nosso cotidiano e que permeia o funcionamento cognitivo de todos nós, do homem comum”. (Kastrup, 2001: 19).

Decorrente disso, os caminhos que percorremos com intuito de compreender estas manifestações expressivas, por vezes nos mobilizaram a tomar vias distintas, movimentando uma complexa rede de enfoques até encontrar um lugar mais próximo daquilo que julgamos coerente com nossas concepções de mundo. Decorrente disso, nos implicamos em uma posição de reflexividade constante, de negociação e configuração coletiva.

03. Sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal

Articulação essa que promovia a movimentação e colaborava para que nossos encontros seguissem adiante. Esse espaço aberto possibilitou a conexão com signos que já faziam parte das experiências rememoradas em nossos diálogos e em nossas produções visuais eram problematizadas ao encerrar cada encontro.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com arte em sala de aula não implica apenas abordar o que é a arte, mas sim o que os estudantes podem inventar a partir das artes. O que não se dá apenas por conteúdos programados, mas principalmente, levando em conta o contexto em que se desenvolve a aula ou a pesquisa e, sobretudo, ao que o aluno busca representar. A cada desenho que fazemos estamos inventando algo que não existia, por mais que tentemos copiar o desenho já efetuado, nossa experiência gráfica se modifica a partir de cada tentativa de reprodução, permeando planejamentos e tentativas pedagógicas, resultando desenhos inusitados, cada um com sua característica e peculiaridade.

Com o *fanzine*, enquanto uma maneira de exercitar a produção artística e inventiva, vislumbramos possibilidades de ir contra os discursos homogeneizantes e uniformizantes que nos deparamos em sala de aula e no cotidiano escolar ao instigar o estudante a protagonizar de forma ativa, pois, o importante não consiste apenas na experiência, mas também na relação que o estudante pode inventar a partir da experiência. O zine, juntamente com o conceito de experiência pôde proporcionar essa elaboração subjetiva.

Esse contato com as imagens por eles produzidas, cria um novo espaço para elaborar novas ou remeter a alguma experiência anterior que ocorrida durante o percurso de produção e subjetivação. Falar de si, desenhar *sobre* e *a partir de si*, possui uma potência significativa quando acompanhada de alguma proposta de produção artística. A experiência se faz importante, pois o que nos acontece é o que importa contra a velocidade do que nos atravessa. Um acontecimento se difere de uma ação, já que esse acontecimento que lembramos ou vivenciamos ao falarmos sobre algo é a experiência assumindo lugar no nosso corpo, que quando exposto às experiências, nos confere a possibilidade de transportar-nos a outras esferas que por vezes poderia estar esquecida devido às nossas atribuições diárias.

Atualmente, devido a velocidade das coisas somos facilmente anestesiados e obrigados a viver uma vida no piloto-automático, em ritmo empresarial, sem muito tempo para sentir a vida e olhar para os lados, quando falamos de experiência nos aliviamos um pouco dessa corrida e nos conectamos a nós mesmos. Neste sentido, todos os aspectos que nos condicionam correspondem a *invenções humana*, foram criados e legitimados por entornos circunstanciais: ter em conta a natureza contingente destes processos nos permite reconhecer que há uma multiplicidade de caminhos de natureza relacional com os quais podemos fazer uso durante um processo de ensino e aprendizagem, pois, nos possibilita fugir da ideia de um único método que pode ser aplicado de forma estanque para articular um fenômeno. Aprendemos através do ato de estabelecer relações.

REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto. Memória, narrativas e pesquisa autobiográfica. História da Educação, ASPHE/FaE/UFPeL, Pelotas, n.14. p.79-95, set. 2003.
- DELEUZE, Gilles. Proust e os Signos. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- FERNANDES, Alessandro Wilson Gonçalves Reinaldo. Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si. Revista Temática. Ano VII, n. 08 – agosto/2011.
- GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Editora Atlas, 1991.
- KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, arte e invenção. Psicologia em Estudo, Maringá, v.6, n.1, p. 17-27, jan/jun. 2001.
- KINCHELOE, Joe L.; BERRY, K. S. Pesquisa em educação: conceituando a bricolagem. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- LARROSA BONDÍA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação. Nº 19. Jan/Abr, 2002, p. 09.
- MAGALHÃES, Henrique. A Mutaç o Radical dos Fanzines. In: SANTOS, Dionys Morais dos. O fanzine como recurso did tico pedag gico no ensino de geografia. 2013. Dispon vel em: <http://professorvirtual.org/site/wp-content/uploads/sites/2/2013/12/Fanzine-como-Recurso-Did tico-Pedag gico-no-Ensino-de-Geografia.pdf>. Acesso em: 06 jun 2016.
- MORIN, Edgar. Os sete saberes necess rios   educa o do futuro. 6ª ed. S o Paulo: Cortez, 2002.
- MUNIZ, Celina Rodriguez (Org.). Fanzines: autoria, subjetividade e inven o de si. Fortaleza: Edi oes UFC, 2010. <http://zinetrallala.blogspot.com.br/2016/03/fanzine-e-isto-entao-isto-nao-e-uma.html>. Acesso em: 08 jun 2016.
- NASCIMENTO, La rcio Eduardo; FRAN A, L verton Roberto de. Fanzine: cr tica social como objeto art stico. Universidade Federal de Pernambuco. Departamento de Teoria da Arte e Express o Art stica. Curso de Licenciatura em Artes Visuais. Dispon vel em: <http://webartigos.com/artigos/fanzine-critica-social-como-objeto-artistico/133781>.
- NEGRI, Ana Camila. Quarenta anos de fanzine no Brasil: o pioneirismo de Edson Rontani, 2005. Trabalho apresentado no NP16 - Hist rias em Quadrinhos durante o XXVIII Congresso Brasileiro de Ci ncias da Comunica o, Rio de Janeiro, RJ, 05-09, setembro, 2005. Dispon vel em: <http://lakh.unm.edu/handle/10229/84567>.
- NEIRA, Marcos Garcia; LIPPI, Bruno Gon alves. Tecendo a Colcha de Retalhos: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional. Educ. Real., Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 607-625, maio/ago. 2012.
- NETO, Walacy. Fanzines: a subjetividade no papel. 2015. Dispon vel em: <http://www.dm.com.br/cultura/2015/11/fanzines-a-subjetividade-no-papel.html>.
- NUNES, Aline. Sobre a pesquisa enquanto bricolagem, reflex es sobre o pesquisador como bricoleur. Revista Digital do LAV - Santa Maria - vol. 7, n.2, p. 30-41 - mai. /ago.2014.
- RABELO, A. O. A import ncia da investiga o narrativa na educa o. Educ. Soc., Campinas, v. 32, n. 114, p. 171-188, jan. -mar. 2011.
- RODRIGUES, C. S. D. et al. Pesquisa em educa o e bricolagem cient fica: rigor, multirreferencialidade e interdisciplinaridade. Cadernos de Pesquisa v.46 n.162 p.966-982 out. /dez. 2016.
- SALLES, Cec lia A. (in) DERDYK, Edith (Org.). *Disegno. Desenho. Designio*. S o Paulo: Editora Senac S o Paulo, 2007.
- SANTOS, Dionys Morais dos. O fanzine como recurso did tico pedag gico no ensino de geografia. 2013. Dispon vel em: <http://professorvirtual.org/site/wp-content/uploads/sites/2/2013/12/Fanzine-como-Recurso-Did tico-Pedag gico-no-Ensino-de-Geografia.pdf>. Acesso em: 06 jun 2016.
- SOUZA, E. C. de. Modos de narra o e discursos da mem ria: biografiza o, experi ncias e forma o. In: PASSEGGI, M. C.; SOUZA, E. C. de (Orgs.), (Auto) Biografia: forma o, territ rios e saberes (pp.85-101). Natal, RN: EDUFRN; S o Paulo: Paulus. 2008.

CURR CULO

Lutiere Dalla Valle

Docente do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria-RS/Brasil. Doutor e Mestre em Artes Visuais e Educa o (Universidad de Barcelona/ES); Mestre em Educa o, Especialista em Arte e Visualidades, Licenciado e Bacharel em Artes Visuais, ambos pela Universidade Federal de Santa Maria-RS/Brasil. Coordenador do Laborat rio Artes Visuais e suas I/Media es (lavim.ufsm.br) dentre outros projetos.

Jasson Luiz Monteiro Moreira Junior

Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria-RS/Brasil. Integrante do Laborat rio Artes Visuais e suas I/Media es (lavim.ufsm.br).