

A full-page image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



DESAFIOS EM TEMPO DE PANDEMIA: ESTRATÉGIAS DO NÚCLEO DE PESQUISA EM QUADRINHOS (NUPEQ / UEMS) NA POPULARIZAÇÃO DA NONA ARTE NA UNIVERSIDADE

Vanderlis Legramante Barbosa¹¹⁶

Dagmar Vieira Nogueira Silva¹¹⁷

Nataniel dos Santos Gomes¹¹⁸

Não é de hoje que a discussão sobre o uso da tecnologia na educação tem sido debatida por autores que defendem a prática digital no âmbito educacional. O filósofo Mario Sergio Cortella (2014) é um desses estudiosos que promove discussões sobre como o avanço tecnológico vem batendo à porta das escolas e universidades, apontando para a necessidade de se ater às mudanças sociais. De fato, assim como Denise Bértoli Braga (2013) descreve, muito tem sido aprimorado no contexto de ensino e aprendizagem com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), na implementação de procedimentos metodológicos com uso das mídias e da internet. A questão é que, antes do mundo viver a catástrofe de uma pandemia, as ferramentas midiáticas eram utilizadas como complementação nos estudos de cursos presenciais. Diante de uma epidemia que se alastrou no mundo todo, o Covid-19, o uso das mídias passou a ser uma prática essencial na educação, representando um desafio diante uma necessidade no novo cenário educacional.

Antes mesmo da pandemia, estudos sobre o aprendizado, por meio das tecnologias, evidenciavam as inúmeras possibilidades de desenvolvimento educacional, profissional, entre outros que, com base nessa janela para a informação e o conhecimento, propiciaram o ciberespaço (espaço virtual oriundo de uma vasta rede de computadores e satélites interligados). Em outras palavras, Moacir Gadotti (2005, p. 43) observa também que as

novas tecnologias da informação criaram novos espaços do conhecimento. Agora, além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos. Cada dia mais pessoas estudam em casa pois podem, de lá, acessar o ciberespaço da formação e da aprendizagem a distância, buscar “fora” – a informação disponível nas redes de computadores interligados – serviços que respondem às suas demandas de conhecimento. Por outro lado, a sociedade civil (ONGs, associações, sindicatos, igrejas...) está se fortalecendo, não apenas como espaço de

¹¹⁶ Doutoranda em Estudos da Linguagem (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: vanderlis1@yahoo.com.br

¹¹⁷ Doutoranda em Estudos da Linguagem (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: dagmarvns@hotmail.com

¹¹⁸ Doutor em Linguística (Universidade Federal do Rio de Janeiro. Líder do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: natanielgomes@uol.com.br



trabalho, mas também como espaço de difusão e de reconstrução de conhecimentos.

A visão de Gadotti, embora date de 2005, é extremamente atual no Brasil. A aprendizagem a distância tornou-se a mola mestra do contexto intelectual do país, exigindo mudanças na atuação de professores, estudantes e demais profissões que se viram na tarefa de experimentar recriar possibilidades digitais como ferramenta de trabalho e estudo.

Desse modo, este trabalho pretende compartilhar e discutir sobre a experiência do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, liderado pelos professores Nataniel dos Santos Gomes e Daniel Abrão, no sentido de estabelecer um diálogo analítico sobre a assimilação da mudança no contexto das práticas voltadas à educação e à divulgação dos quadrinhos como corpus de pesquisa fazendo interfaces com o cinema, a literatura, a fotografia, a psicologia, entre outros envolvimento com a cultura popular (pop).

Cabe, portanto, um olhar sobre os conceitos pelos quais a expressão cultura pop vem se estruturando no Brasil com base em alguns apontamentos de Soares (2015, p. 19):

Reconhecemos que o termo “pop” já é, em si, bastante problemático. Primeiro, em função de seu caráter transnacional. Oriundo de língua inglesa como abreviação do “popular”, a denominação “pop” assume uma característica bastante específica em sua língua de origem. Como abreviação de “popular” (“pop”), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais, de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público”, e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc.). Seria o que, no Brasil, costuma-se chamar de “popular midiático” ou “popular massivo”. A título de exemplo, estamos falando de telenovelas, filmes produzidos dentro dos padrões de estúdio, artistas musicais ligados a um ideário de indústria da música, entre outros.

Difícilmente poderemos desenvolver nesta proposta de comunicação as múltiplas e heterogêneas conexões do pop com os quadrinhos e com a indústria cultural geral. O que tencionamos como um ponto de partida para a comunicação é nos apoderarmos do conceito de pop como o centro da experiência vivenciada pelo NuPeQ, em meio à contemporaneidade como divulgação da cultura por meio das mídias.

O NuPeQ é um grupo de pesquisa destinado a estudar e discutir sobre quadrinhos na universidade. Para isso, realiza palestras nas escolas da educação básica, participa e desenvolve eventos que assinalam para a leitura dos quadrinhos relacionada com as mais diversas artes, com a semiótica, com a história e com a filosofia. Desde sua criação em 2012, foram mais de 400 palestras e/oficinas ministradas, no ano passado foram mais de 60 em todo o país.

Devido à pandemia, as atividades do núcleo tiveram que ser revistas e reinventadas, assim como boa parte da sociedade mundial também teve que rever suas atribuições. Diante



desse cenário, a tecnologia nunca foi tão requerida e necessária, ocasionando uma grande mudança nos hábitos e na rotina das pessoas. Nunca se ouviu tanto falar em trabalho e estudo remotos. Ir às escolas e instituições para a realização de palestras, propor grupos de estudo e debate, participar de formação para professores, nenhuma dessas ações passou a ser viável. Dessa forma, há pouco mais de dois meses, a opção foi a criação de um canal no *Youtube*. Nesse curto intervalo de tempo, o NuPeQ passou a postar vídeos com entrevistas com pesquisadores de todo o Brasil, teóricos, roteiristas e artistas da Nona Arte. Além das entrevistas, vídeos com resenhas, dicas de leitura, reflexões curtas, palestras em escolas e faculdades alimentaram o canal que teve grande aceitação do público e repercussão em diversos sites de notícias do estado com matérias de divulgação dos trabalhos desenvolvidos. Sem contar na participação da organização da V Jornada do Seleprot - Ensino de Línguas e Histórias em Quadrinhos. Todas as comunicações do evento foram divulgadas no canal e abertas para o público em geral. Essa alternativa foi uma forma de dar continuidade às discussões sobre o universo dos quadrinhos. O número de inscritos passa de 1300 e 60 vídeos foram postados, indicando que a cultura pop dos quadrinhos representa uma mídia que retrata as mudanças da sociedade e desempenha um papel importante para a história e cultura de um país.

Desde a década de 1960, na Europa, as histórias em quadrinhos têm sido assunto de pesquisa e trabalhos acadêmicos, sobretudo por estudiosos como Claude Lévi-Strauss que passou a estudar princípios estruturalistas da linguística dos signos artísticos, devido ao movimento *Pop Art*¹¹⁹. Os estudos científicos desse período concentraram-se em aspectos dos quadrinhos ligados a questões da semiologia saussureana, “especialmente no que concerne a sua linguagem e à sua estrutura das mensagens que veiculam” (SANTOS, 2015, p. 25). No Brasil, a primeira pesquisa acadêmica divulgada sobre quadrinhos foi em 1975, por Antonio Luiz Cagnin, com a publicação de *Os quadrinhos*, resultado dos estudos de mestrado, orientado por Antonio Candido de Mello e Souza, grande sociólogo e literato da literatura brasileira. Esse interesse ocorreu devido à criação artística que envolve a elaboração textual, desenvolvida por um tipo de leitura que compara, analisa e observa as interfaces com outros textos, temas, situações. A versatilidade na construção dos enredos, dos efeitos semióticos e das releituras são pontos que, na reflexão e interpretação, possibilitam uma leitura mais densa, estimulando a investigação e possíveis conexões estabelecidas nos/pelos leitores, algo que escapa ao senso comum, que estabelece que os quadrinhos são leituras simplistas.

Para Vergueiro (2017), a aceitação dos quadrinhos pelas chamadas elites pensantes, vem, nos últimos anos, quebrando a resistência tanto de educadores quanto de pesquisadores, fato que vem sendo observado pelo número de estudos científicos pautados na análise das histórias em quadrinhos (doravante HQs). Essa mudança se dá, segundo o autor, dentro de um

¹¹⁹O termo Pop Art (abreviação das palavras em inglês Popular Art) foi utilizado pela primeira vez em 1954, pelo crítico inglês Lawrence Alloway, para denominar a arte popular que estava sendo criada em publicidade, no desenho industrial, nos cartazes e nas revistas ilustradas.



panorama histórico em que HQs vêm evoluindo gradativamente, passando pela rejeição, legitimação cultural até chegar ao conhecimento acadêmico.

Para o desenvolvimento desta proposta de comunicação, pretendemos abordar a relação entre quadrinhos e cultura pop abordada em pesquisas e publicações acadêmicas desenvolvidas no país e que fazem parte dos vídeos postados no canal do NuPeQ. Outro ponto a ser discutido é sobre como núcleo de pesquisa vem se organizando e desenvolvendo suas atividades no âmbito da educação tendo em vista os limites impostos pela pandemia do Covid 19.

Palavras-chave: Quadrinhos; Cultura pop; Educação e mídia.

Referências:

BRAGA, D. B. **Ambientes digitais:** reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013.

CORTELA, M. S. **Educação, escola e docência:** novos tempos, novas atitudes. São Paulo: Cortez, 2014.

GADOTTI, M. **Informação, Conhecimento e Sociedade em Rede:** Que potencialidades? Educação, Sociedade e Cultura, [s. l.], v. 23, pp. 43–57, 2005. Disponível em: Acesso em: 30 de agosto de 2020.

SANTOS, R. E. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (orgs) **A linguagem dos quadrinhos.** São Paulo. Criativo, 2015.

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, S. P.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Organizadores). **Cultura pop.** Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos.** São Paulo: Criativo, 2017.