

William de Lima Busanello

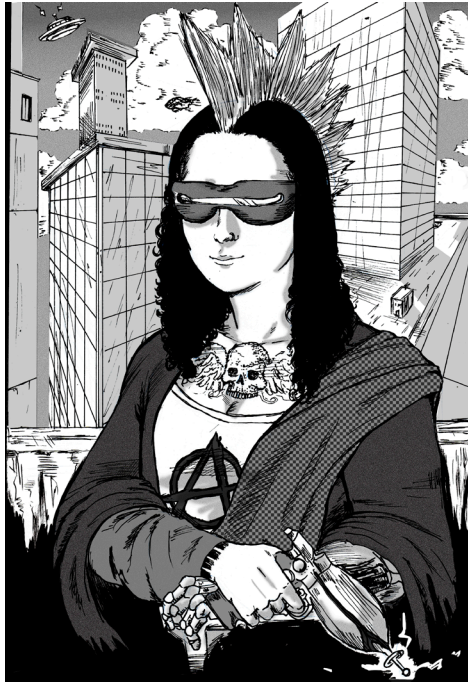
FANZINE COMO OBRA DE ARTE



William de Lima Busanello

Fanzine como obra de arte

Da subversão ao caos



Marca de Fantasia
Paraíba - 2018

Fanzine como obra de arte: da subversão ao caos

William de Lima Busanello
Série Quiosque, 40. 2a edição. 2018



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB, Brasil. 58045-180
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/Editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB;
Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UEMG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN;
Marcos Nicolau - UFPB; Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Editoração/capa: H. Magalhães

Imagem da capa

“Monalisa Overdrive”: Isaac Santos
Revisão final do texto: Leandro de Oliveira Silva

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-85-67732-93-0

Agradecimentos

Agradeço a todos que ajudaram direta e indiretamente na construção desse trabalho (família, amigos), e à Marca da Fantasia pela oportunidade de publicação.

No demais, longa vida à VIDA!

Sumário

Introdução	6
1. Definições e históricos	8
Ficção Científica e História em Quadrinhos; Publicações underground e contracultura; Movimento Punk e a ideologia do Faça você mesmo; Arte Postal, cyberpunk e internet; Fanzines no Brasil	
2. Fanzines e movimentos de Arte	19
Futurismo; Dadá e Surrealismo; Fluxus, Arte Conceitual e Arte Postal; Situacionistas e Movimento Punk	
3. Fanzine como objeto da Arte	31
O que é e como se faz um fanzine?; Colagens e assemblages; Reprodutibilidade técnica: destruindo a aura da Arte; Fanzine e Literatura; Fanzine e subversão; Enfim, fanzine pode ser Arte?	
Considerações finais	49
Indicações bibliográficas e audiovisuais	51
Referências	54

Introdução

O que é fanzine? Como se faz? Fanzine é Arte? Questões como essas dão norte para o tema deste ensaio. No texto é abordado o histórico de como o fanzine surge e vai se associando a vários movimentos no decorrer do século XX, como uma expressão artística muito eficiente na descentralização da informação e da própria criatividade. O fanzine está associado a movimentos de cultura popular, de cultura de massa, de vanguardas artísticas, movimentos de contracultura etc., e permanece até os dias de hoje como forte recurso de liberdade de expressão.

Por motivos de espaço e de recorte temático, não foi possível entrar em pormenores e detalhes estruturais de analisar somente um fanzine, ou abordá-lo como exemplo (tanto na estética das imagens como na literatura envolvida) por isso em meio ao texto são citados alguns impressos por sua importância histórica no movimento dos fanzines e da imprensa alternativa. Destaca-se no primeiro capítulo a gênese do fanzine, da nomeação à assimilação com as mídias da internet.

No segundo capítulo segue-se a relação do fanzinato com movimentos de Arte, principalmente com as vanguardas mais radicais (Futurismo, Dadá e Surrealismo) e caminho junto a movimentos que continuaram os ideais vanguardistas (Fluxus, Arte Postal, Sitacionistas e o Punk). Por fim, para poder conceituar o fanzine como Arte, são feitas breves colocações de teóricos renomados sobre o conceito de Arte que prevalece nos dias de hoje, e de quando surgiu

esse conceito, e estabeleço um raciocínio crítico de como o fanzine se coloca em relação à Arte.

No livro é usada a expressão “zine” como um diminutivo da palavra “fanzine”, não como alguns teóricos que diferem as duas grafias como formas diferentes de impressos (este conceito será debatido no terceiro capítulo). No texto é feita uma diferenciação da palavra Arte com “A” maiúsculo, da com “a” minúsculo por diferenças conceituais abordadas mais detalhadamente na última parte do livro, onde se fez necessário uma análise estrutural e histórica para aprofundar a crítica ao conceito de Arte, pois como diz Roger Taylor: “Não é possível penetrar de forma inteligente na vida da Arte, sem entrar no valor do sistema envolvido” (TAYLOR, 2005, p.97).

I. Definições e históricos

Nesta parte será focado um pouco sobre o histórico e contextos em que surgiram os fanzines, e sua definição.

Ficção Científica e História em Quadrinhos

Começo do século XX, nos Estados Unidos, após a Primeira Guerra Mundial, a imigração para o país do futuro era uma realidade cotidiana. Na década de 20, muitos jovens (boa parte imigrantes) estavam fissurados por uma nova onda de revistas que abordavam a tecnologia de forma fantasiosa, eram as revistas de ficção científica. Com influências da visão futurística de Julio Verne, que remete ao

século XIX, é destacável a visão positiva da máquina na qual revistas como a *Amazing Stories* (1926) colocavam em suas páginas, deixando toda uma geração de apaixonados e otimistas com a relação da máquina e humanidade com o futuro. Como essas revistas de Ficção abriam suas páginas

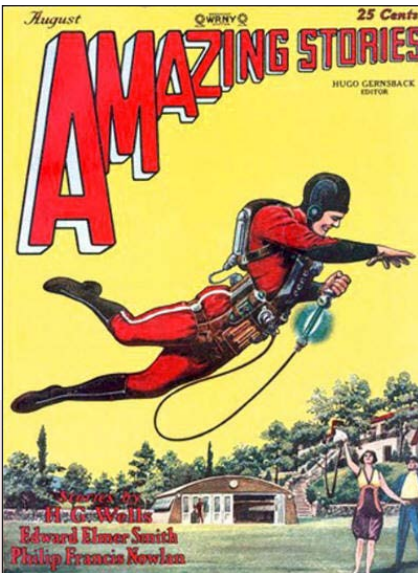
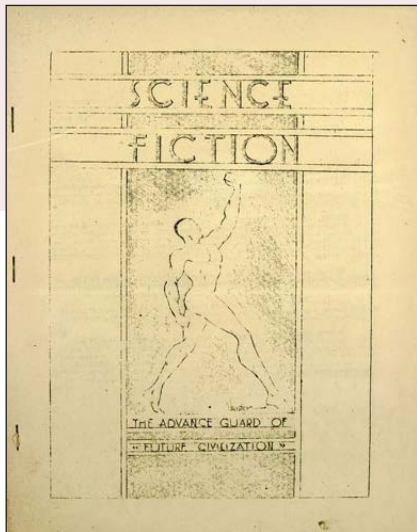


Figura 1 – Revista *Amazing Stories* (1928). www.pulpworld.com; acesso: 15/05/2014

Figura 2 – Fanzine Science Fiction (1932). www.greatkrypton.com; acesso: 15/05/2014



para cartas de leitores, logo surgiram fã-clubes para organizar melhor debates e comentários sobre o tema. Contos fantásticos, críticas de filmes, discussões sobre maquinaria eram os temas dessas publicações.

Logo, os fã-clubes se denominaram “*Fandom*”, um neologismo, junção entre as palavras “*Fan*” (Fã) e “*Dom*” de “*Kingdom*” (Reino), gerando o significado “Reino dos Fãs”. É neste contexto que surge publicações, feita por esses fãs, influenciados pela afeição a tecnologia adicionada com a fantasia, que iria ser chamada posteriormente de fanzine: “O termo fanzine é um neologismo formado pela contração dos termos ingleses *Fanatic* e *Magazine*, que viria a significar ‘Magazine do fã’” (MAGALHÃES, 1993, p.9).

Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do Super-Homem, foram grandes exemplos dessa geração apaixonada pela ficção científica, inclusive os mesmos fizeram um dos primeiros fanzines, chamado *Comic Stories* em 1929, mas foi com *Science Fiction* (outubro de 1932) que conseguiram fazer aparecer os primeiros traços de sua maior criação: O Super-Homem. Havia no zine, desde contos ilustrados a resenhas de filmes e livros, tudo datilografado e feito a mão.

A cultura de ficção científica dessa época foi a base para o que se tornou a indústria dos quadrinhos e toda aquela geração envolvida na *Fandom*, foram os precursores das HQs (história em quadrinhos). Os fãs de ficção científica começaram a reformular suas próprias publicações e a criar a própria história dessa subcultura, como o especialista no ramo Gerard Jones destaca que a produção e estudos sobre história em quadrinhos começaram pelos fãs e os fanzines eram artefatos que demonstravam o nascimento de uma nova cultura: “Quem por fim juntou as histórias foram os fãs, que compilavam dados para fanzines que não tinham nenhum propósito a não ser entender melhor os quadrinhos que já estavam ficando amarelados no armário” (JONES, 2006, p.18).

Publicações underground e contracultura

Os Beatniks, nos anos 50 (séc. XX d.C.), já prediziam uma revolta contra a cultura ocidental, a dita sociedade moderna, e é fato que os anos 60 foram anos conturbados para a história da humanidade. Movimentos chamados de “contracultura”, grupos que iam ao contrário dos costumes culturais tradicionais (religioso, político, social) do ocidente, fizeram mudanças vistas até hoje.

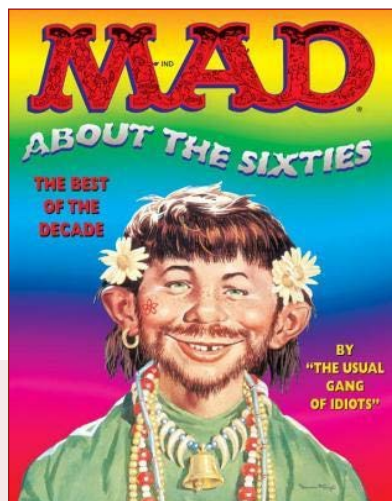


Figura 3 - Revista Mad (1995).
www.goodreads.com;
acesso: 15/05/2014

Para o campo das publicações independentes foi uma época frutífera, pois toda aquela irreverência cultural se refletia nas páginas de fanzines e impressos alternativos de todos os tipos. O Best-seller *On The Road* de Jack Kerouac, por exemplo, surgiu de um emaranhado de folhas datilografadas no meio de suas viagens niilistas pelo interior dos EUA. Era uma literatura de mão, totalmente banhada pelo contexto artístico do que foi chamado de Movimento Beatnik, que seria uma forte influência para os hippies e toda a geração rebelde que viria a seguir.

A indústria dos quadrinhos, já estabelecida, agora via perigo em publicações que seriam chamadas de *Underground Comix*, que além de não seguirem os padrões e normas estipuladas pelos órgãos oficiais, não eram vendidas e distribuídas no meio comercial, como bancas e livrarias. Eram publicações que tinham temas tabus, como sexo, drogas e músicas como a de Bob Dylan, e todo o rock engajado

de sua época (Janis Joplin, Jimi Hendrix, etc.) feito de forma bem amadora. Nesse contexto que artistas cultuados dos quadrinhos underground como Robert Crumb e Art Spiegelman surgiram. Revistas como *MAD* e *Playboy* surgem

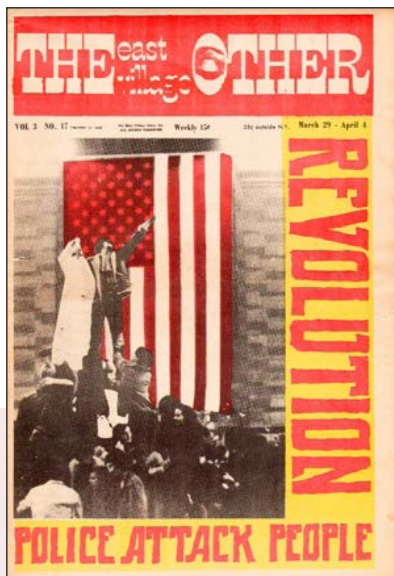


Figura 4 – Jornal The East Village Other (1968). www.specificobject.com; acesso: 15/05/2014

nesse contexto e foram fortemente influenciadas pela ideologia sexual, política e social dessa contracultura.

As comunidades hippies nos anos 60, usavam jornais e impressos alternativos para disseminar as ideias do movimento, um exemplo foi o *The East Village Other*, um jornal alternativo da região de The East Village, próximo a Manhattan, uma das capitais do movimento hippie na época, que abordava temas libertários sobre feminismo, drogas, sexo, crítica a conceitos tradicionais, política etc.

Na Europa, os Situacionistas foram a vanguarda em Paris no Maio de 68, uma revolta que começou no meio dos estudantes e chegou nas fábricas de toda a França e se popularizou nas ruas. Usavam impressos para divulgarem suas ideias, reutilizavam recortes de histórias em quadrinhos e mudavam os diálogos para temas políticos contextualizado contra a “Sociedade do Espetáculo”.



Figura 5 – HQ Situacionista (1967).

www.culturalfungus.blogspot.com.br; acesso: 15/05/2014

Movimento Punk e a ideologia do Faça você mesmo

Os fanzines devem muito ao movimento Punk, e vice-versa. Assim como outras rebeliões jovens do século XX, os anos 70 não poderiam passar em branco como os anos 50 e 60 conturbados como foram. O Punk surge nos EUA e Inglaterra em tempos parecidos. Até os dias de hoje discussões são geradas para datar de onde exatamente surgiu o movimento que se localiza entre os anos anteriores e posteriores a 1977. A intenção era mútua e clara: acabar com a música! A música progressiva estava em alta nos anos 70, e foram jargões como “I Hate Pink Floyd” que movimentou jovens bandas a fazerem músicas cada vez menores (tempo) e tecnicamente não virtuosas. Bastava três acordes para mudar o mundo, essa era a crença do Punk, expressão que entre tantos significados e sinônimos estariam “podre”, “desajustado”, “bagunceiro”. Era politicamente incorreto, musicalmente simples, temporalmente rápido e multiplamente subversivo. Como as bandas e o movimento não conseguiam espaços positivos na mídia, com a expressão “faça você mesmo” (do it yourself), inauguraram uma mídia alternativa focada no próprio seio do movimento,



Figura 6 – Fanzine Sniffin’ Glue (1977). www.graphicuniverse.wordpress.com; acesso: 15/05/2014

e utilizaram o fanzine para isso. Os primeiros zines Punk foram *Sni-ffin' Glue* (surgiu na Inglaterra em 1976) e nos EUA o fanzine/revista *PUNK* (1975), ambos se tornaram a vanguarda impressa/estética do movimento, e o segundo dando nome ao próprio movimento. *Maximumrocknroll* (1982) foi outra publicação importante para o meio posteriormente.

Henrique Magalhães, brasileiro especialista no tema dos fanzines destaca que “a partir dos fanzines punks, o termo fanzine ganhou popularidade e passou a denominar as publicações informativas de fã-clubes ou movimentos organizados de minorias” (MAGALHÃES, 1993, p. 23).

Arte Postal, cyberpunk e internet

Os anos 80 e 90 foram tempos promissores e ainda inseguros para a *World Wide Web* (www), a grande rede de informação que é uma realidade constante em nossos dias. A ficção científica na literatura e o movimento *Cyberpunk* ditam a visão futurística do fim do séc. XX, que não era nada positiva como imaginavam os futuristas no começo do século. Os cyberpunks anteviram a comunidade

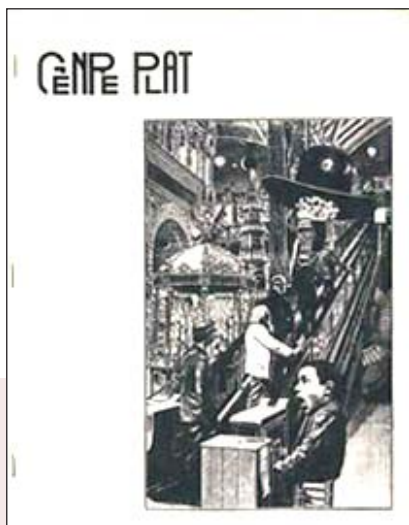


Figura 7 – Zine Genre Plat (1977).
www.file770.com.com;
acesso: 15/05/2014

de cultura digital (Internet), como um mundo interativo que engoliria toda a realidade. Bruce Sterling e William Gibson (escritores clássicos do gênero) começaram suas publicações em fanzines de ficção científica, é o caso de *Cheap Truth* de Sterling e *Genre Plat* de Gibson. Logo William Gibson publicaria *Neuromancer*, livro divisor de águas para a ficção científica e literatura mundial.

A Arte Postal (Mail Art) é destacada como antecessora da internet. A ideia de redes de contatos que se comunicam por ligações complexas foi a base do que a Arte Postal promoveu nos anos 70, 80 e 90. A conexão de artistas e suas obras com um maior público, a descentralização da obra de Arte dos meios físicos tradicionais (museus, exposições, coleções etc.), e a desmaterialização da Arte a qual grupos como o *Fluxus* estavam promovendo, influenciou vários artistas e não artistas envolvidos com a Arte Postal. Em seu livro sobre Arte Conceitual, a brasileira Cristina Freire destaca:

Articulados à contracultura, esses artistas foram contemporâneos da chamada ‘geração mimeógrafo’ da poesia marginal. Proliferaram periódicos confeccionados de inúmeras formas, jornais, **fanzines**, selos, carimbos, cartões e uma quantidade significativa de listas de endereços tipo ‘quem é quem’ (FREIRE, 2006, p. 59, grifo nosso).

Os fanzines sempre foram divulgados excepcionalmente pelos correios, e foram uma das partes mais importantes das matérias primas da Arte Postal.

Com o alvorecer da década de 90, e a época da informação digital em voga, havia boatos de que o fanzine ia desaparecer. O pró-

Figura 8 – Web Zine Maximum Rocknroll (2014). www.maximumrocknroll.com; acesso: 15/05/2014



prio e-mail (carta eletrônica) e o surgimento dos blogs possuem funções parecidas com a comunicação dos fanzines. Na metade dos anos 90 e o começo do século XXI, muitos fanzineiros migraram para a mídia digital, quando surge o chamado Webzine ou E-Zine. Toda a marcação característica dos fanzines foi adaptada à parte visual (interface) de sites, blogs, com as colagens e a estética bagunçada características das publicações artesanais dos zines. Mesmo com a dita crise de publicações independentes pela ascensão da mídia digital, o fanzine resiste em ambas as mídias (física e digital) nos dias de hoje, se apropriando do espaço da internet, e da ainda efetiva circulação física pelos correios e eventos. Exemplo do fanzine *Maximumrockroll*, clássico zine punk que continua sendo publicado tanto via web (via site), quanto impresso, via correio ou locais especializados nos dias de hoje.

Fanzines no Brasil

Ficção foi o nome do primeiro fanzine editado no Brasil, e data no ano de 1965 feito por Edson Rontani. Segue o padrão dos zines clássicos, matérias sobre ficção científica, releases, e fora feito arte-

sanalmente com papel offset, mimeógrafo e álcool. Nos anos 80 a cultura Punk se estabelece no Brasil e surge o primeiro zine punk chamado *Manifesto Punk* (1982). Novamente Henrique Magalhães destaca em sua obra “*O que é Fanzine*” (1993), de como o contexto dos anos 70 ajudou o crescimento dessas publicações:

A disseminação do uso de fotocopiadoras por todo o país, no final dos anos 70, transformou completamente a produção de fanzines. O baixo custo e a boa qualidade da impressão provocaram uma verdadeira explosão de publicações, proporcionando o intercâmbio e a descoberta de preciosidades das HQ. Este foi um dos motivos que deu origem à fase de consolidação de nossos fanzines (MAGALHÃES, 1993, p.43).

Nos anos 90 e 2000, depois da fase de assimilação da internet pelos produtores de zines, nos últimos anos, grupos estão promovendo eventos para fortalecer a cena de publicações independentes, é

o caso da *Fanzinada*, evento que promove o encontro de fanzineiros para debates e a construção de um fanzine coletivo, e o *Anuário de Fanzines, Zines e Publicações alternativas*, uma publicação que tenta catalogar e organizar toda a cena de fanzines no Brasil (desde 2011), e em sua 3^o



Figura 9 – Fanzine Ficção (1965).
www.fanzinada.com;
 acesso: 15/05/2014

edição (2013) incluiu fanzines de alguns países da América Latina, promovendo um intercâmbio e dando uma boa noção do que está acontecendo na imprensa alternativa por esses lados do globo. O Jornalista e também fanzineiro Marcio Sno, elaborou um documentário chamado *Os Fanzineiros do Século Passado* (2011 a 2013) em três partes, onde há dezenas de depoimentos de velhos e novos fanzineiros de várias regiões do Brasil, debatendo sobre o histórico do movimento e a infindável pergunta: afinal, o que é fanzine?



Figura 10 – Cartaz do evento Fanzinada (2012). www.provosbrasil.blogspot.com; acesso: 15/05/2014

2. Fanzines e movimentos de Arte

Futurismo

O Futurismo foi o primeiro movimento do Modernismo europeu que de fato rompeu as barreiras da Arte com a vida de uma forma ideologicamente consciente. A irreverência futurística influenciou vários movimentos que viriam a seguir no séc. XX, como os Situacionistas, Fluxus, o movimento Punk, chegando até aos Black Blocs com sua destruição dos ícones capitalistas e de poder do Estado (como bancos e prédios públicos), revivem a anarquia que os futuristas engajavam na destruição de museus, e de toda Arte feita pelo passado. Para os futuristas, a Arte não estava somente em objetos como pinturas, esculturas, a Arte era uma ação vital, daí vem a expressão “Arte=Vida”.

A supervalorização da tecnologia pelos futuristas já era um sinal de que existia arte fora do mundo da Arte, sendo que toda a engenhosidade na construção de uma máquina poderia ser um fazer artístico tanto quanto pintar um quadro, por exemplo. O fanzine nasce do meio da cultura dos fãs de ficção científica do começo do século XX com uma visão da tecnologia não tão engajada artística ou politicamente como a Arte futurista, nem havia essa consciência, os fanzines nesse contexto eram simples manifestações de uma subcultura nascente que demorou algumas décadas para ser considerada uma “cultura de verdade” na literatura, no cinema, coisa que as histórias

em quadrinhos (também tardiamente aceito como alta cultura) e revistas especializadas já promoviam décadas antes.

Os projetos arquitetônicos dos futuristas lembravam os desenhos fantasiosos que apareciam em revistas baratas e fanzines da década de 30, sobre a visão do futuro das cidades demonstrada, por exemplo, no filme *Daqui a Cem Anos* (1936) de William Cameron Menzies, que segue com o roteiro adaptado de H. G. Wells, lenda no ramo da literatura da ficção científica. Como destaca Henrique Magalhães, “os primeiros fanzines estavam voltados para a ficção científica, que ainda era tratada como uma subcultura” (MAGALHÃES, 1993, p. 29).



Figura 11 – Cena do Filme *Daqui a cem anos* (1936).
www.blogcritics.org;
acesso: 15/05/2014

Dadá e Surrealismo

O Dadaísmo e parte de sua continuação no Surrealismo foram os movimentos mais radicais da vanguarda histórica da Arte do século XX. O Dadá foi e ainda é referência para os impressos independentes. Paul Buhle, norte americano especialista e crítico em literatura e cultura popular, destaca que os impressos independentes feitos nos anos 50 e 60 no seio da contracultura, eram claramente influenciadas pelas marcas do Dadá e Surrealismo (STEWART, 2011, p. 15). Os

hippies associaram ideias do Surrealismo ao psicodelismo contra a racionalização do mundo moderno:

Fundamentalmente, o que se buscava eram novas possibilidades de apreensão da realidade, e tanto o misticismo quanto a droga constituíam-se numa forma de oposição ao racionalismo dominante nas sociedades tecnocratas (PEREIRA, 1988, p.85).

O jornal underground hippie *The East Village Other* foi definido por um de seus artistas como “uma experiência Dadá”, onde sexo, drogas, religião, economia e política, se embaralhavam em artigos, tiras de quadrinhos malucas, resenhas, e colagens psicodélicas, numa verdadeira miscelânea dadaísta/surrealista.



Figura 12 – Jornal The East Village Other (1969). www.specificobjet.com; acesso: 15/05/2014

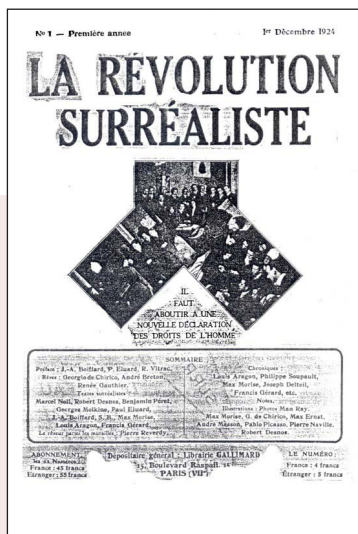


Figura 13 - Revista A Revolução Surrealista (1924). www.writerpictures.net; acesso: 15/05/2014

As revistas de vanguarda que surgiram como manifestos no Surrealismo e Dadá, são referências de experimentação visual, gramatical e diagramação. No trabalho de John Heartfield, por exemplo,

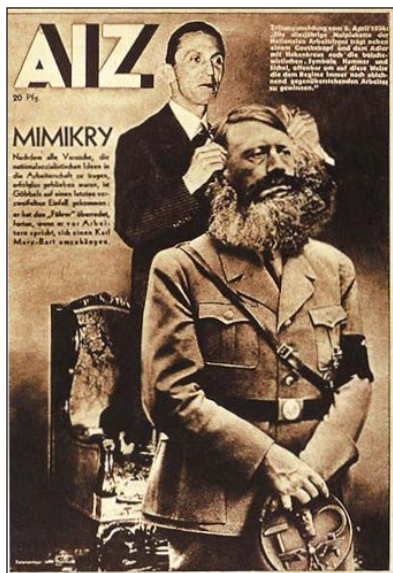


Figura 14 - Revista AIZ (1933). www.pinterest.com; acesso: 15/05/2014

dá para fazer grandes paralelos com as colagens e o design usados na imprensa alternativa de vários movimentos do século XX. John Heartfield fazia parte do movimento Dadá na Alemanha, centrado em Berlim, na época mais conturbada da história do país, no qual o Nazismo foi o foco de suas fotomontagens. John Heartfield era o pseudônimo de Helmut Herzfeld, que decidira adotar um nome britânico como deboche ao grande inimigo da Alemanha da época: Inglaterra. Heartfield promovia a circulação de sua revista *AIZ* (*Arbeiter-Illustrierte Zeitung*) que em seu auge chegou a 500 mil exemplares, revista que usava fotomontagens, colagens, para promover a causa revolucionária socialista, usando da sátira política afim de contradizer o nazifascismo. O britânico Teal Triggs, em seu livro super ilustrado chamado *Fanzines* (2010) destaca que:

Nico Ordway comenta a emergência do surgimento da arte Dadá após a 1º guerra mundial, argumentando para o reconhecimento de auto publicações de artistas dadaístas como os primeiros “proto-zines”: Isto é, zines produzidos pelo prazer

de seus criadores em provocar seus leitores, ignorando ou satirizando todos os cânones e normas do jornalismo (TRIGGS, 2010, p.17).

Fluxus, Arte Conceitual e Arte Postal

O Fluxus, movimento que surgiu no começo dos anos 60, fundado por George Maciunas, revitalizou conceitos que o Futurismo, Dadá e Surrealismo já haviam estreado anteriormente, de que a Arte é uma função da vida. A ideia era enfrentar a Instituição Arte em sua parte econômica e ideológica, desmaterializando os objetos de Arte tradicionais e aproximando-os a fazeres da vida cotidiana. Nesse contexto que surgem as *Performances* e *Happenings* que nascem da ideia de aproximar a Arte de fazeres do dia a dia, como comer, andar, dançar, escrever, desenhar, etc. Nas Artes visuais, a pintura perde espaço e “é nesse momento que as performances, instáveis no tempo, e as instalações, transitórias no espaço, tornam-se poéticas significativas” (FREIRE, 2008, p. 10). Definido como Arte Conceitual, a materialidade da Arte foi deixada em segundo plano, dando espaço para os conceitos envolvidos no processo artístico, promovendo as ideias em detrimento da obra em si. O conceito dera abertura para várias manifestações, que para as definições de Arte tradicional (pintura, escultura, gravura, etc.) já não se enquadravam mais: “é o processo criativo do artista, e não seu resultado, que se coloca em primeiro plano” (FREIRE, 2006, p.22).



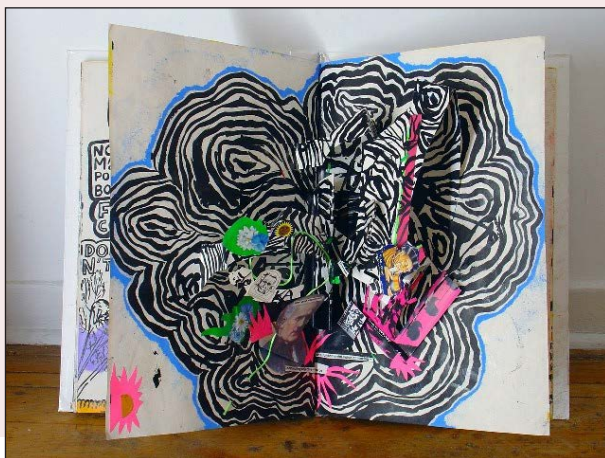
Figura 15 – Arte em Cartão Postal (2010).

www.heebjeebeeland.blogspot.com; acesso: 15/05/2014

Através da influência do Fluxus surge a Arte Postal, que tinha como principal foco descentralizar o comércio e manipulação da Arte pelas instituições envolvidas, como os museus, as coleções particulares, os especialistas. Stewart Home afirma que “a Mail Art (Arte Postal) desenvolveu-se a partir do clima libertador criado pelo assalto dos trabalhadores fluxus à cultura dominante” (HOME, 2005, p.109).

Desde o surgimento nos fã-clubes de aficionados por ficção científica da década de 30, os fanzines em sua maior parte, foram divulgados excepcionalmente pelos correios. Nos anos 50 e 60 os correios foram o meio de distribuição da contracultura no mundo todo. Essa arte se confundia com impressos alternativos de todos os tipos, como jornais, história em quadrinhos, revistas políticas com temas subversivos (pornografia, política, música engajada, drogas, HQs, feminismo etc., como já visto no breve histórico do cap.1). O fanzine foi assimilado pelos artistas postais: “Nesse mesmo período, as publicações de artistas

Figura 16 – Livro de Artista (2010).
www.sala17.
wordpress.com;
acesso: 15/05/2014



em forma de revistas artesanais eram abundantes e também foram distribuídas pelo correio” (FREIRE, 2008, p.59).

Muitas dessas publicações foram denominadas espontaneamente de “Livro de Artista” e surgiram como uma forma de representar a própria arte em um meio mais acessível, prático e barato: pensado para ser mais que apenas um catálogo de uma exposição ou artista, esse impresso em si próprio fora pensado como uma obra de Arte. Os Livros de Artistas são consequências da Arte Conceitual, na qual os envolvidos usavam papel offset, cartões postais, e materiais baratos (não comuns no mundo da Arte) que foram o espaço de verdadeiros emaranhados de formas, técnicas, cores, desenhos, rabiscos, temas e projetos variados: “Naquele tempo, foram muitos os projetos híbridos que articularam a arte postal com o livro de artista, uma espécie de coletâneas de offsets, xerox e cartões” (FREIRE, 2008, p.60).

O Livro de Artista estava na mesma rede postal, e se confundia com os impressos artesanais dos fanzines, quando não o era em si o mesmo objeto com os mesmos propósitos:

O interessante nessa proposta é a realização de algo simples, barato, fácil e rápido. Está implícita aí a noção de arte como comunicação, sem intermediários, voltada diretamente pelo público, desprezando as instituições, museus ou galerias como formas de agenciamento privilegiado (FREIRE, 2008, p.57).

A Arte Postal abriu as fronteiras territoriais do mundo da Arte. Como o correio é um meio mais eficiente e prático para circulação que o museu e as “exposições importadas”, a Arte Postal chega mais longe: “Nessa rede integram-se países que em outras circunstâncias estariam fora do circuito artístico hegemônico dos Estados Unidos e Europa Ocidental” (FREIRE, 2008, p.68).

Situacionistas e Movimento Punk

Os Situacionistas, assim como o Fluxus, herdaram a visão subversiva das vanguardas mais radicais (Futurismo, Dadá e Surrealismo) na conturbada década de 60. Formado em 1957 na Itália, a maior base do grupo estava situada na França. O grupo fora uma união de vários artistas, arquitetos, críticos políticos que se reuniram no fim como agitadores culturais. Guy Debord e Raoul Vaneigem são os integrantes mais famosos do grupo por causa de suas publicações como *A Sociedade do Espetáculo* de Debord, e *A Arte de viver para as novas gerações* de Vaneigem. A ideia central do grupo era clara: Na sociedade do espetáculo, o homem não é livre e é dominado pelas estruturas político, econômica, cultural e social, que são

reflexos do “espetáculo” que o sistema capitalista gera, ou seja, uma grande manifestação ilusória que nos priva da liberdade e autonomia de nosso cotidiano e vida. Os Situacionistas queriam através da arte e ação política, desmistificar e destruir o espetáculo fetichista

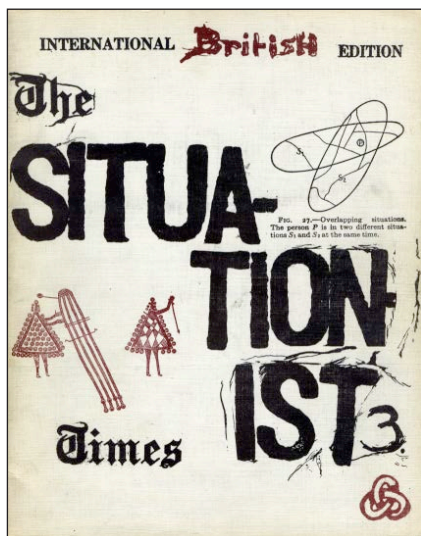


Figura 17 – Revista The Situationist Times (1965).
www.situationnisteblog.files.wordpress.com/
acesso: 15/05/2014

do capital, fazendo situações que gerassem a própria diluição do sistema capitalista num cotidiano vital revolucionário. O Grupo foi responsável por boa parte da agitação que marcou o Maio de 1968 em Paris, espalhando cartazes com frases como “É proibido proibir”, “Seja realista: exija o impossível”. Para os Situacionistas ou a Arte era revolucionária, ou era nada. Mantinham as bases do Dadá e Surrealismo. Suas publicações eram influenciadas pelas revistas de vanguarda e misturavam colagens com recortes de histórias em quadrinhos, estética copiada do Dadá. Os fanzines dos anos

seguintes iriam seguir essa estética: “Na Holanda o *Situationist Times*, de Jacqueline de Jong, com menos texto e mais imagens do que o jornal da IS [Internacional Situacionista], antecipou o “estilo fanzine” do final dos anos 70 e de toda a década de 80” (BLACK, 2006, p.110, grifo nosso).

No passar dos anos, o grupo teve várias cisões e mudanças chegando ao fim na primeira metade da década de 70 deixando vários ras-

tros em outros movimentos pela Europa e América do Norte (*Provos, Motherfuckers, King Mob*). Um dos movimentos que beberam dessas influências foi o movimento Punk. Destaque para Malcon Mc Laren, o promotor por traz da banda *Sex Pistols* (banda ícone do Punk), foi membro do *King Mob*, um grupo de contracultura inglesa que em sua maioria eram ex-membros da Internacional Situacionista britânica. Mc Laren levou as ideias situacionistas e as moldou em algumas atitudes da banda: “A negatividade abrangente do punk havia sido retratada através de um prisma situacionista” (BLACK, 2006, p.111).

As raízes artísticas do punk são destacadas por Craig O’ Hara em seu livro *A Filosofia do Punk*:

Quando se tenta entender o que é punk, comparações com movimentos anteriores são úteis. Os primeiros Punks – talvez de forma inconsciente – usaram muitas das mesmas táticas revolucionárias empregadas por membros dos antigos movimentos artísticos de vanguarda: estilos incomuns, obscurecimento dos limites entre arte e dia-a-dia, justaposição de objetos e comportamentos aparentemente discrepantes, provocação intencional da platéia, uso de atores inexperientes e drástica reorganização – ou desorganização – de estilos de performances e procedimento tradicionais (O’HARA, 2005, p. 39).

“A comparação mais frequentemente mencionada entre o punk e um movimento artístico conhecido é com o dadaísmo” (O’HARA, 2005, p. 36). Mas Craig O’ Hara destaca que o Futurismo tem mais semelhanças com o punk, pois:

Ele era dedicado à rejeição das formas de arte tradicionais, à expressão não-naturalista e ao envolvimento da platéia. Esse envolvimento da platéia é um importante ponto de ligação entre arte e o movimento punk, pois ambos tentaram quebrar as barreiras normais presentes na relação artista/espectador (O'HARA, 2005, p. 39).

O Punk na Europa e América do Norte tomaram o rumo de movimentos de contestação jovem no fim dos anos 70 e usaram da música para isso: três acordes poderiam mudar o mundo. Pelo som agressivo e rápido, o visual das vestimentas, esses jovens rebeldes não tiveram muita aceitação da mídia da época. Com a ética do *Do It Yourself* (faça você mesmo), o Punk estimulou a descentralização



Figura 18 – Web Zine Ultra Dada (2010).
www.ultra-dada.blogspot.com; acesso: 15/05/2014

da informação quando incentivou os próprios punks a fazerem sua própria mídia. Daí o fanzine que sempre fora um meio de comunicação democrático e acessível veio a calhar para representar a mídia do movimento: “No final dos anos 70, a erupção do Punk na Grã-Bretanha incluiu uma erupção de zines. Publicar um punkzine era até mais fácil, e mais participativo, do que tocar música Punk, o que já estava longe de ser difícil” (BLACK, 2006, p.111). A estética dos fanzines punks se popularizou e incentivou um grande crescimento de publicações underground: “A importância dos fanzines punks para esse tipo de imprensa alternativa está não só na propagação de suas mensagens, mas por ter criado uma onda irrefreável de novas publicações” (MAGALHÃES, 1993, p.23).

3. Fanzine como objeto da Arte

○ que é e como se faz um fanzine?

Vamos a uma breve definição prática em seis partes:

1 – Fanzine é uma publicação independente, feita artesanalmente, que pode ter uma infinidade de temas e designs. A palavra fanzine significa “revista do fã”, que pode ser um fã de quadrinhos, música, cinema, literatura, arte, etc. A palavra “fã” (de fanático) não dá conta de definir fanzineiros de forma geral, nem sempre ser fã de algo move a feitura de um fanzine, nesse caso podemos usar a expressão “aficionado” como sinônimo. O fanzineiro sempre está aficionado/motivado/engajado na discussão e difusão do tema escolhido (que muitas vezes não tem espaço na grande mídia de publicações, e na mídia em geral). Há quem difere a grafia fanzine de “zine” por esses motivos, interpretando a palavra fã como uma expressão sinônima a palavra “nerd”, estereótipo de uma pessoa antissocial viciada em estudos. O zine seria essa revista alternativa que não tem como foco o “fanatismo” por algum tema. Defendo a coerência de que a expressão “fanzine” se tornou culturalmente sinônimo de todo tipo de impressos alternativos: “Denominamos fanzine praticamente toda publicação alternativa. Para tanto, basta que esta seja independente, tenha uma circulação de mão em mão ou via postal e trate de assuntos pouco abordados pela imprensa comercial” (MAGALHÃES, 1993, p.12).

2 – A feitura e distribuição dos fanzines são casos únicos. O fanzine normalmente não tem grandes tiragens e mantém poucos números contínuos saindo de forma esporádica. Visto que normalmente há poucas pessoas envolvidas (ou mesmo uma só) em todo o processo, desde a diagramação até a postagem nos correios, da arte final, colagens, a duplicação na máquina de xerox etc., Henrique Magalhães destaca que:

(...) os fanzines são absolutamente inconstantes, não tem prazos para sair, variam sempre o número de páginas e de exemplares por edição. Não existem regras para sua edição, pois dependem da disponibilidade, do orçamento e do interesse de cada editor (MAGALHÃES, 1993, p.11).

3 – Os fanzines não tem intenção de ter uma margem de lucro razoável. Todo fanzineiro tem em mente que o seu trabalho não será uma grande fonte de renda, o máximo que consegue é a volta do dinheiro gasto no material em todas as etapas envolvidas.

4 – O que move o fanzineiro nesse processo todo é o prazer, a paixão, a afinidade com o tema abordado. Paixão aqui justifica expressões já usadas (fanático, engajado, aficionado, entre outras). Desde os fanzines de ficção científica da década de 30, até os dias de hoje, o que fez os mesmos nascerem, foi a necessidade básica de todo ser humano: a de se expressar. E o fanzine é um meio no qual não há limites estéticos, editoriais e temáticos para colocar isso em prática. Cellina Muniz destaca que o fanzinato nasce de uma força humana interior

de se auto referenciar, ou seja, uma forma de reinventar a si mesmo: “A invenção de subjetividades materializada nesses escritos, através do exercício autoral, permite pensar a escrita de fanzines dentro de uma ‘cultura de si’” (MUNIZ, 2010, p.22). Cellina confirma que um tipo de paixão move essa vontade:

A escrita desses fanzines se ampara, principalmente, num caráter de paixão: a partir do que vivenciam “na pele”, em pequenos ritos locais que vão desde o prazer de riso que partilham entre si a dor da crueldade que impigem uns aos outros, os indivíduos metamorfoseiam-se em autores, personagem e leitores para narrar, ler e interpretar a si mesmos através de seus escritos (MUNIZ, 2010, p.22).

5 - O material para se fazer um fanzine não tem limites, mas pode-se começar com uma folha de sulfite (offset), tesoura, cola, revistas e jornais velhos e a parte mais importante: ter um tema em mente e deixar a criatividade rolar solta!

Nos anos 30, 40 e 50 o mimeógrafo e a datilografia eram as formas mais usadas na confecção dos impressos alternativos em geral, mas, com a ascensão da

Figura 19 - Livro O que é Fanzine de Henrique Magalhães (1993). www.slideshare.com; acesso: 08/01/2015



fotocópia (xerox) nos anos 60, foi-se acrescentado mais uma forma prática de produção dos zines. Hoje pode-se confeccionar um fanzine com ajuda do computador, com softwares de edição de imagens (ex: photoshop) e diagramação, e também as impressoras caseiras podem ajudar na impressão.

6 - Resumindo, parafraseando Henrique Magalhães: “O Fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente” (MAGALHÃES, 19, p.9).

Colagens e assemblages

A colagem é uma das técnicas centrais dos fanzines. A técnica que começou no meio artístico com os cubistas, passou pelos futuristas, dadaístas, surrealistas, artistas pop, artistas conceituais, artistas postais, se estendeu e influenciou de forma significativa a imprensa alternativa.

A influência da estética do dadaísmo é totalmente perceptível nas colagens dos fanzines. O Dadá fazia de suas colagens uma verdadeira festa com a Arte tradicio-



Figura 20 - Colagem Dadaísta “Der Dada 3” de John Heartfield (1920).
www.multisuperhiper.blogspot.com.br; acesso: 18/01/2015

nal. Diferentemente das colagens cubistas, o Dadá foi além da desconstrução estética, e levou a colagem a um nível altamente subversivo. A colagem dadaísta era um enfrentamento contra a Arte institucional, como aponta Walter Benjamin:

Os dadaístas estavam menos interessados em assegurar a utilização mercantil de suas obras de arte que em torná-las impróprias para qualquer utilização contemplativa. Tentavam atingir esse objetivo, entre outros métodos, pela desvalorização sistemática de seu material (BENJAMIN, 1996, p. 191).

Benjamin continua a afirmação e destaca que os dadaístas “colocavam botões e bilhetes de trânsito” (BENJAMIN, 1996, p.191) em seus quadros e “aniquilaram impiedosamente a aura de suas criações, que eles estigmatizaram como reprodução, com os instrumentos da produção” (BENJAMIN, 1996, p.191). É nesse contexto que o mictório de Duchamp e todos seus *ready-mades* fazem sentido, onde o escândalo e a piada está na “colagem” de um objeto da banalidade do cotidiano, no mundo da Arte, chamado posteriormente de *Assemblage* (colagem de objetos tridimensionais).

O fanzine reflete essa junção (colagem) do banal e cotidiano com o mundo da Arte. O fanzine transfigura ícones da indústria cultural, da cultura pop, encontrados em revistas de celebridades, de moda, de história em quadrinhos etc., e os subverte em colagens com temas “escandalosos”, como os Situacionistas e os Punks fizeram nos anos 60 a 80 em suas publicações. Resumindo, o fanzine mistura indiscriminadamente alta e baixa cultura.

Reprodutibilidade técnica: destruindo a aura da Arte

O fanzine é resultado da descentralização da informação que a modernidade promoveu junto com a consequência industrial do maquinário composto, que já vinha de uma evolução do século XIX; a fotografia, o mimeógrafo, a máquina de escrever, máquinas de impressões e técnicas mais antigas como a prensa e a xilogravura desembocando na fotocópia (xerox) já no auge do século XX.

Citando Walter Benjamin, a era da reprodutibilidade técnica da Arte, é justamente a era da reprodutibilidade técnica do fanzine e de toda a imprensa alternativa. Consequência do acesso de pessoas “comuns” a essa tecnologia:

Com a ampliação gigantesca da imprensa, colocando à disposição dos leitores uma quantidade cada vez maior de órgãos políticos, religiosos, científicos, profissionais e regionais, um número crescente de leitores começou a escrever, a princípio esporadicamente (BENJAMIN, 1993, p.184).

Com esse acesso, a distância entre escritor e leitor, artista e receptor, se torna uma linha tênue, totalmente perigosa para o mundo da Arte, onde a “banalização do dom” pode acabar com a meritocracia que incorpora a aura de todo processo (social/econômico) em que se justifica a Arte. Benjamin diz que “com isso a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer” (BENJAMIN, 1933, p.184). O fanzine é esse artefato em que qualquer pessoa pode publicar suas ideias, suas ideologias, suas crenças, sem precisar passar

por uma indústria padronizadora de informação, que também limita a interação entre escritor/artista e os receptores. A disponibilidade de poder se expressar sem limites subverte a passividade do espectador em uma sociedade na qual o espetáculo molda as opiniões e o fanzine é uma das armas que podem ser usadas como situações autônomas (conceito Situacionista), como defesa em um sistema onde tudo é assimilado e transformado em mercadoria, até mesmo a subversão.

O fanzine é pensado para ser um impresso feito de forma serial, ele não surge como um objeto que é valorizado pela sua unicidade (como muitos objetos de Arte) e é como Benjamin destaca que “na medida em que ela [arte] se multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por existência serial” (BENJAMIN, 1996, p.168). O fanzine automaticamente destrói a aura que poderia existir se fosse considerado um objeto de Arte no quesito unicidade. A intenção é a divulgação das ideias contidas em suas páginas e a estética é consequência dessa ideologia que permeia todo o processo, que muitas vezes não se importa com padrões e democratiza as formas de produção, demonstrando que qualquer pessoa pode publicar um impresso:

A precariedade dos trabalhos sublinha o sentido da quantidade sobre a qualidade e provoca, pelo menos na intenção, dos envolvidos, a descentralização dos centros de produção e veiculação da arte, decorrente da democratização dos meios de produção (FREIRE, 2006, p.60).

O artista dadaísta John Heartfield já tinha consciência de que a reprodutibilidade técnica era um processo revolucionário, pois aproximava a massa da própria Arte e do processo envolvido nela:

a fotomontagem política é uma clara resposta à revolução trazida pela reprodutibilidade técnica da imagem. Heartfield transformava “os meios técnicos de produção em meios técnicos de produção de obras de arte”, ao fornecer a cada leitor de AIZ um original saído da rotativa (SCHWARTZ, MONZANI, 2012, p.7).

O fanzine cumpre a meta de ser acessível e de aproximar o receptor do processo e do próprio objeto de Arte, como acontecia com as publicações de Heartfield: “A dialética único/múltiplo cai por terra, já que em cada exemplar da revista, havia uma obra original concebida por Heartfield e seus colaboradores” (SCHWARTZ, MONZANI, 2012, p.7).

Mesmo no passado havendo publicações precárias e feitas rústicamente, como panfletos, literatura de mão, literatura popular, cordéis, ainda não poderiam ser chamados de fanzine ou algo do

tipo, por não haver essa interação político/social única, que só está situada no século XX, incluindo as tecnologias de reprodução usadas no contexto.

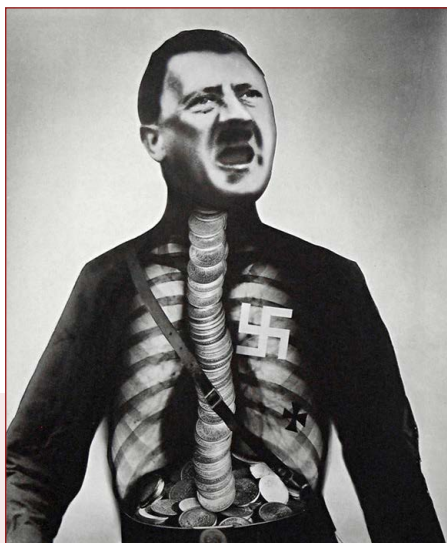


Figura 21 - Fotomontagem “Adolf o Super-Homem” de John Heartfield (1932). www.art-for-a-change.com; acesso: 18/01/2015

Fanzine e Literatura

O fanzine é uma miscelânea de literatura e artes visuais. Os futuristas e dadaístas confundiram os sentidos das palavras em suas peripécias literárias. O futurismo negava a direção da gramática, e o dadaísmo chegou ao extremo de fazer poemas de misturas de palavras ao acaso, como diz Walter Benjamin: “seus poemas são ‘saldas de palavras’, contém interpelações obscenas e todos os detritos verbais concebíveis” (BENJAMIN, 1996, p.191).

Neologismos eram criados e as palavras desconstruídas, exemplo da própria palavra DADÁ que fora achada em um livro ao acaso. No fanzine o uso de gírias, palavrões e palavras “grafadas erradamente” demonstram uma mistura de cultura popular e a própria revolta em si. Não só imagens podem ser recortadas e coladas ao bel prazer nas páginas dos zines, mas também as palavras não têm limites em uma publicação sem padrão, por isso é comum fanzines terem erros gramaticais ou que não sigam as normas da língua padrão. Jack Kerouack afirmou “Eliminai a inibição literária, gramatical e sintática” (PEREIRA, 1988, p.34). Os surrealistas que brincavam com a forma de fazer Arte em seu “cadáver esquisito”, não misturavam só imagens e técnicas de várias pessoas envolvidas, mas também palavras, eram poemas coletivos, na qual várias pessoas participavam na criação. Esse tipo de arte coletiva acontece nos encontros da *Fanzinada* no Brasil, onde um fanzine coletivo é elaborado pelos participantes, gerando interação de ideias e criatividade, onde poemas, colagens,

desenhos e contos são construídos coletivamente, gerando um fanzine que estará disponível para circulação após o evento.

Fanzine e subversão

Subversão é o ato ou efeito de subverter (se), o que eleva o que está embaixo, voltar debaixo para cima, algo ou acontecimento que causa incômodo ao se colocar fora de seu lugar. Não há dúvida de que os fanzines, historicamente, sempre tiveram relações intrínsecas com movimentos subversivos. Do Dadá ao Punk, da Contracultura ao Cyberpunk, o fanzine foi porta voz oficial de vários movimentos que viam em suas páginas a liberdade de expressão.

No mundo da Arte, o fanzine se expressa de forma subversiva quando resiste ao valor econômico. A resistência em não ser consumido como uma mera mercadoria é um ato de subversão econômica que os fanzines e a Arte Postal em geral defenderam: “Nas publicações mais artesanais, a precariedade dos suportes - como uma simples folha de offset ou um cartão-postal artesanal, sugere o dinamismo da proposição em oposição a reificação do valor da arte (entendido aqui como valor econômico)” (FREIRE, 2008, p.61). Nesse sentido, o fanzine é pensado para ser uma arte acessível, com um preço de venda razoável, no qual o valor de circulação tenta abarcar o processo artesanal e os materiais usados, dando um valor final acessível para qualquer pessoa, diferente do valor econômico de um objeto de Arte que não é nada atraente ao público comum. Muitas vezes o fanzine pode ser comercializado em valor de troca (fanzine por fanzine)

pelo correio ou em eventos específicos. Noutro exemplo, pensando a Arte Postal como uma mídia alternativa, através da qual circulam vários tipos de trabalhos artísticos pelo correio (incluindo fanzines), esse movimento tem sido negligenciado pelas instituições de Arte por seu viés subversivo: “Não por acaso a história da arte hegemônica desconsiderou esse tipo de manifestação processual e coletiva, e as instituições tratavam de olvidar os esforços vanguardistas de alguns visionários” (FREIRE, 2008, p. 66).

Também na época das ditaduras na América Latina, todo aquele movimento underground em que a Arte Postal estava contextualizada fora uma saída aos anos de repressão: “A Arte Postal foi também muito significativa naquelas décadas difíceis, pois representava confiar na força **subversiva** da arte e, ao mesmo tempo, romper com o mercantilismo ao compartilhar criações com maior número possível de pessoas” (FREIRE, 2008, p.64, grifo nosso). O fanzine foi um desses meios de comunicação insubordinados em uma sociedade calada pelo militarismo. A essência do fanzine é estar nas margens: “Os fanzines são veículos amplamente livres de censura. Neles seus autores divulgam o que querem, pois não estão preocupados com grandes tiragens nem com lucro; portanto, sem as amarras do mercado editorial e de vendas crescentes” (MAGALHÃES, 1993, p.10). Henrique Magalhães afirma definitivamente que: “O fanzine não passa de uma revista marginal” (MAGALHÃES, 1993, p.12).

Enfim, fanzine pode ser Arte?

O conceito de Arte como a conhecemos hoje, surgiu em um período específico, dizem alguns teóricos. Mesmo na Antiguidade e na Idade Média, a palavra arte era um emaranhado de funções ligadas a fazeres do dia a dia:

Na Antiguidade e na Idade Média a “Arte” não tinha diferença de outros ofícios (cozinhar, gramática, malabarismo, fazer sapato, etc.). Na renascença ainda é preservado esse conceito mais amplo, mas é na modernidade que há diferenças entre “artes” e “ciências” (TAYLOR, 2005, p.56).

Como relata Roger Taylor, é no século XVIII (Idade Moderna) que a Arte se torna um “fazer diferenciado”. Com o surgimento da estética, uma disciplina da filosofia exclusiva para discutir “o belo”, a arte entra em estado de autoconsciência e se desprende da religião e dos fins políticos (Renascimento, Classicismo, Neoclassicismo), e com Kant a arte se justifica por ela mesma, se torna autônoma, surge o famoso conceito de “arte pela arte”:

Os conhecimentos de Kant e Schiller tem como pressuposto a completa diferenciação da arte como esfera deslocada da práxis vital. Portanto, podemos partir do fato de que, o mais tardar no final do séc. XVIII, a instituição arte, no sentido acima definido, se encontra inteiramente formada (BÜRGER, 2012, p.59).

Peter Bürger continua e destaca que esses conceitos que permeiam o nascimento de uma Instituição Arte (que define, normatiza o que é Arte), se justificaram em um pensamento de mundo burguês, datando justamente da ascensão dessa classe social ao poder: “Nesse contexto no que tange à difícil questão do surgimento histórico da instituição arte, basta constatar que o processo se conclui mais ou menos simultaneamente à luta da burguesia por sua emancipação” (BÜGER, 2012, p.59).

Ernest Gombrich, em seu livro clássico *A História da Arte*, escreve sobre uma quebra de tradição que acontece no século XVIII, relacionado à Revolução Francesa:

Aquilo que denominei quebra de tradição, que marca o período da Revolução Francesa, modificaria todo o contexto em que os artistas viviam e trabalhavam. As academias e exposições, críticos e *connoisseurs* haviam se empenhado ao máximo em introduzir uma distinção entre arte com “A” maiúsculo e a mera prática de um ofício, fosse este o do pintor ou arquiteto (GOMBRICH, 2006, p.379).

Justamente neste artigo quando a palavra arte com “A” maiúsculo fora citada, foi referindo a esse conceito de Gombrich: de que a Arte é uma ação diferenciada de outros fazeres criativos. Resumindo é na modernidade que o conceito de Arte se torna autônomo e se diferencia de fazeres cotidianos e artesanais, para se tornar uma ação distinta:

Com o “moderno conceito de Arte, que só no final do séc. XVIII tornou-se de uso corrente como designação abrangente para

poesia, música, teatro, pintura, arquitetura”, a atividade artística é compreendida como uma atividade distinta de todas as demais (BÜRGER, 2012, p.84).

O conceito de Arte (com “A” maiúsculo) se estabelece como alta cultura, elitismo conceitual que está vinculado a classe social burguesa e sua visão de mundo. É justamente contra esse conceito de Arte burguesa, que alguns movimentos de vanguarda vão se manifestar no começo do séc. XX. Peter Bürger em seu livro *Teoria da Vanguarda* destaca que: “O dadaísmo, o mais radical dentre os movimentos de vanguarda europeia, não exerce mais uma crítica as tendências artísticas precedentes, mas à instituição Arte e aos rumos tomados pelo seu desenvolvimento na sociedade burguesa” (BÜRGER, 2012, p.53). Gombrich também comenta que: “Do século XIX para cá, não poucos artistas declararam combater o convencionalismo enfadonho por meio de provocações à burguesia. Infelizmente, nesse meio-tempo os burgueses descobriram que é até divertido ser provocado” (GOMBRICH, 2006, p.480).



Figura 22 - Postal de Marcel Duchamp 'L.H.O.O.Q.' (1919). www.wahooart.com; acesso: 18/01/2015

A Arte se tornou uma forma de promover o estilo de vida burguês, desvinculando seu passado histórico social (religioso e político) para tratar de temas descolados do cotidiano, de uma “beleza” descompromissada com a realidade das pessoas comuns. No Modernismo, O Futurismo, Dadá e Surrealismo se rebelam contra esse conceito de Arte burguesa. O Fluxus e os Situacionistas nos anos 60 e 70, continuaram e mostraram que “A arte no Mundo da Arte tornou-se uma mercadoria” (BEY, 1997, p.69). Obviamente, como podemos constatar, nenhum desses movimentos conseguiu desvincular a Arte da soberania do seu sistema econômico (Capitalismo), que mantém imponente a categoria de Arte com “A” maiúsculo.

Com esse breve resumo conceitual, podemos finalmente contextualizar se o fanzine de fato pode ser uma obra (objeto) de Arte:

1 - O fanzine enfrenta o conceito de Arte (cultura da classe dominante ou alta cultura). Ele pode ser Arte e pode ser nada, assim como o Dadá. O dadaísmo foi considerado nada em sua época: “O Dadá não significa nada. Nós queremos mudar o mundo com nada” (ELGER, HUELSENBECK, 2010, p.17). Marcel Duchamp ao colocar o urinol em destaque, não estava transformando um objeto do cotidiano em Arte apenas, ao colocá-lo em um ambiente de poder da instituição Arte, enfrentou e demonstrou toda a ideologia por trás do processo de definição desse meio: o local (exposição), os envolvidos com poder cultural (críticos) definem o que será ou não Arte em um determinado contexto.

2 - O fanzine é como a arte dos dadaístas, uma brincadeira infantil, e dificilmente será caracterizado como uma cultura séria: “Sem dúvidas o que esses artistas [dadaístas] mais queriam era tornar-se como crianças pequenas e fazer uma careta para a solenidade e pompa da Arte com “A” maiúsculo” (GOMBRICH, 1963, p.468).

3 - Como já dito no tópico sobre destruição da aura na obra de Arte, o fanzine é pensando para ser divulgado de forma serial, e também é uma mescla de culturas (industrial, popular, pop) dificultando ainda mais o fanzine como um objeto que segue os padrões de uma obra de Arte nos quesitos unicidade e originalidade. Também se conta a precariedade do material no qual os fanzineiros se utilizam na confecção de seus impressos, no qual não acrescentam um alto valor de comercialização.



Figura 23 – “A Fonte” de Marcel Duchamp (1917).
www.nikei.com; acesso: 18/01/2015

4 - Outro fator que dificulta definir o fanzine como Arte, é sua relação coletiva e democrática. A Arte Postal é exemplo dessa interação coletiva que promove a descentralização do dom artístico, dando espaço a “artistas amadores” que não conseguem espaço na mídia da Arte. Foi nesse espaço de interação, que muitos fanzines foram feitos coletivamente, inclusive sem barreiras econômicas: “As colaborações são gratuitas, visto que os fanzines não tem fins lucrativos e são um espaço para a divulgação de artistas amadores” (MAGALHÃES, 1993, p.65). Nesse sentido o fanzine e Arte Postal descaracterizam o conceito de Arte que sempre foi atribuído ao artista no singular (individualismo) ou em pequenos grupos:

De uma perspectiva materialista, a Mail Art [Arte Postal] não é *arte*, apesar da insistência de muitos de seus participantes. A natureza *democrática* da rede Mail Art claramente a situa em oposição ao elitismo da arte (se arte estiver definida como a cultura da classe dominante). O grande número de pessoas envolvidas com Mail Art impede que o movimento seja reconhecido oficialmente como uma manifestação da alta cultura, pelo menos enquanto continuar a ser praticado em uma escala tão ampla. A maior parte dos *movimentos artísticos* (Pré-Rafaelitas, Impressionistas, Cubistas etc.) parece ter um número de membros variando de cinco e cinquenta; a Mail Art, em oposição, tem milhares de membros (HOME, 2005, p.114).

5 – Toda tentativa de definição erudita/científica para definir os fanzines pode ser perigosa, pois os fanzineiros dificilmente começam seu trabalho em um processo autoconsciente de sua arte (ou

pensando o mesmo como obra de Arte). O fanzine surge da pura necessidade de se expressar, da paixão, da ideologia, do fanatismo, do engajamento e faz uso de uma publicação independente para isso. Henrique Magalhães destaca que é “preciso recorrer aos conceitos emitidos pelos editores e leitores dessas publicações que, apesar das divergências e falta de sistematização, são os que melhor podem definir o que estão fazendo” (MAGALHÃES, 1993, p.7). A falta de sistematização e uma definição definitiva do que seja fanzine o caracteriza de uma obra de Arte.

Resumindo, o fanzine dificilmente se enquadra nos moldes conceituais que rodeiam a Arte. O fanzine está mais próximo de um conceito aberto de arte: “Toda ação criativa – Consciente ou não – é por definição, artística” (HOME, 2004, p.15). Essa ação criativa está em função da vida. O Futurismo, Dadá, Surrealismo, Fluxus e os Situacionistas se posicionaram e denunciaram que a Arte com “A” maiúsculo precisava ser erradicada, para que a arte da vida pudesse se mostrar em todas as instâncias da realidade, não como uma especialidade de poucos para poucos, como um elitismo cultural, mas que estivesse atrelado a toda ação criativa humana. Parafraseando uma citação do livro de Stewart Home, *Greve da Arte*: “O conceito de arte deveria ser transformado, de forma que todas as distinções entre os artistas e o resto da sociedade fossem erradicadas” (HOME, 2004, p.15), e o fanzine cumpre o papel de aproximar o não artista da arte e estabelece: qualquer pessoa, em qualquer lugar ou classe social pode fazer um fanzine, ou seja, qualquer pessoa pode ser artista!

Considerações finais

No primeiro capítulo, um breve histórico das raízes e associações com o fanzine nos dá uma base para poder no segundo capítulo destacar e aproximar o fanzinato aos movimentos de Arte de vanguarda. De fato, o fanzine em alguns momentos se confunde com jornais de bairro, boletins políticos, livros de artistas, revistas de vanguarda, com Arte Postal, com impressos alternativos no geral e dificilmente haverá uma definição científica que esgote a discussão do que é de fato fanzine plenamente. Talvez seja uma característica da própria *práxis* do fanzinato, que se expressa melhor na ação, do que na teoria. Nunca confundir o fanzine somente como uma forma ou gênero de publicação, o fanzine por si mesmo é uma forma de expressão artística. No ultimo capítulo foi destacado que na questão central, que é responder se o fanzine é uma obra de Arte segue-se:

Primeiro:

- O fanzine não é uma obra (objeto) de Arte porque a descaracteriza em seus conceitos mais caros: originalidade, unicidade, aura, alto valor econômico, individualismo (no processo de confecção e distribuição), elitismo cultural, estética padrão e nos temas abordados.

- Rotular o fanzine como Arte, dependerá da influência e do poder cultural do profissional envolvido na definição. Obviamente que questões ideológicas (políticas, sociais e econômicas) permeiam esse

processo. Fanzine será Arte quando um profissional do ramo, com poder de definir o que é Arte assim o fazê-lo.

Segundo:

- O fanzine é arte (com “a” minúsculo) por ser feito em um processo criativo, artesanal e ter interação do pessoal para o coletivo. Uma cultura de si, uma ação criativa, arte subversiva, uma ação política, e por que não o próprio caos representado em forma artística?

Indicações bibliográficas e audiovisuais

Segue uma pequena lista de publicações obrigatórias para quem quer estudar os fanzines de modo geral. Ênfase nas edições/publicações nacionais:

Anuário de fanzines, zines e publicações alternativas e Panorama internacional de zines e publicações independentes, organizado por Douglas Utescher, Editora Ugra Press, 2011, 2012, 2013 e 2014 (até o momento são três edições do anuário e uma edição do panorama).

A mutação radical dos fanzines, de Henrique Magalhães, Editora Marca da Fantasia, 2005.

Fanzine, de Edgard Guimarães, Editora Marca da Fantasia, 2005.

Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula, de Renato Donisete Pinto, Editora Marca da Fantasia, 2013.

Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si, organizado por Cellina Muniz, Edições UFC, 2010.

Fanzines nas Escolas: convite à experimentação, de Renata Queiroz Maranhão, Editora UECE, 2012.

O que é Fanzine, de Henrique Magalhães, Editora Brasiliense, 1993. (Atualmente fora de catálogo).

O Rebuliço apaixonante dos fanzines, de Henrique Magalhães, Editora Marca da Fantasia, 2013 (atualmente na 4ª edição). Este livro é o trabalho atualizado e mais detalhado que Henrique Magalhães fez a partir da edição do “O que é Fanzine”.

O Universo paralelo dos zines, de Marcio Sno, TimoZine (Selo da editora Timo), 2015.

Os fanzines contam uma história sobre punks, de Antônio Carlos de Oliveira, Editora Achiamé, 2006.

Vídeo-documentários

Fanzineiros do século passado capítulo 1: as dificuldades de colocar o bloco na rua e a rede social analógica. Dir. Márcio Sno. São Paulo, 2011.

Fanzineiros do século passado capítulo 2: o fanzine a serviço do rock, os fanzineiros deste século e os estímulos para a produção impressa. Dir. Márcio Sno. São Paulo, 2012.

Fanzineiros do século passado capítulo 3: o fanzine e o rock independente dos anos 90. Na sala de aula, como objeto de pesquisa e divisor de águas (e seu futuro). Dir. Márcio Sno. São Paulo, 2013.

Zine.doc, minidocumentário dirigido por Alice Neves, produção Dercanvas e LIGA, 2014.

Referências

- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. 10ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BEY, Hakim. *TAZ: Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Conrad, 2011.
- BLACK, Bob. *Groucho-Marxismo*. São Paulo: Conrad, 2006.
- BÜRGER, Peter. *Teoria da Vanguarda*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- ELGER, Dietnar. *Dadaísmo*. São Paulo: Taschen, 2010.
- FREIRE, Cristina. *Arte Conceitual*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- GOMBRICH, Ernest Hans. *A História da Arte*. São Paulo: LTC, 2006.
- HOME, Stewart. *Assalto à cultura: utopia, subversão. Guerrilha na (anti) arte do século XX*. São Paulo: Conrad, 2005.
- HOME, Stewart. *Greve da arte/Manifestos neoístas*. São Paulo: Conrad, 2004.
- JONES, Gerard. *Homens do amanhã*. São Paulo: Conrad, 2006.
- MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MONZANI, Marcelo, SCHWARTZ, Jorge. *John Heartfield: Fotomontagens*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2012.

MUNIZ, Cellina (org.). *Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si*. Ceará: UFC, 2010.

O'HARA, Craig. *A filosofia do punk: mais do que barulho*. São Paulo: Radical Livros, 2006.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. *O que é contracultura*. 6ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

STEWART, Sean. *On The Ground*. California, USA: PM Press, 2011.

TAYLOR, Roger L. *Arte, inimiga do povo*. São Paulo: Conrad, 2005.

TRIGGS, Teal. *Fanzines*. Londres, UK: Thames & Hudson, 2010.



William de Lima Busanello

é professor efetivo de História pelo Estado de São Paulo. Além da Licenciatura em História é especializado em História da Arte pelo Centro Universitário Belas Artes (SP) e futuro mestrando na mesma área. Foi editor dos zines “Sagrado Brutal Core” e “Introspecção”, hoje segue atuando com um projeto de arte política e urbana intitulado “Arte Mictórica”.

William de Lima Busanello

FANZINE COMO OBRA DE ARTE

Fanzine significa "revista do fã" e caracteriza de forma geral um impresso alternativo feito de forma artesanal que aborda temas que muitas vezes não têm espaço nas grandes mídias. Esta obra procura mostrar de forma panorâmica e prática o histórico dos fanzines e sua relação com movimentos de Arte de vanguarda e até que ponto eles podem ser considerados uma obra de Arte.

