

Henrique Magalhães

A MUTAÇÃO RADICAL DOS FANZINES



Henrique Magalhães

A MUTAÇÃO RADICAL DOS FANZINES



Paraíba, 2016

A mutação radical dos fanzines

Henrique Magalhães

2016 - Série Quiosque, 9 - 2ª edição



MARCA DE FANTASIA

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

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP;
Marcos Nicolau - UFPB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos -
USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Imagem da capa: H. Magalhães

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos dos textos e imagens pertencem a seus detentores.

M188m Magalhães, Henrique.

A mutação radical dos fanzines - 2ed / Henrique Magalhães.
- Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

85p.: il. (Série Quiosque, 9)

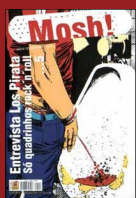
ISBN 978-85-67732-48-0

1. História em quadrinhos. 2. Comunicação de massa. I.
Título

CDU: 741.5

Sumário

- 5. Universo em ebulição
- 8. Fanzine e a revolução telemática
- 70. Fanzine no campo da Folkcomunicação
- 84. Sobre o autor



Universo em ebulição

Fonte de investigação inesgotável, o fanzine como fenômeno editorial tem sido, nos últimos anos, cada vez mais objeto de estudo no meio acadêmico. Professores e estudantes de graduação e pós-graduação de universidades de todo o país têm se debruçado sobre essas pequenas publicações, produzindo artigos, monografias e dissertações sobre vários aspectos de sua produção.

A presente obra tem nos trabalhos acadêmicos sua motivação. O artigo “Fanzine no campo da Folkcomunicação” foi apresentado no Congresso Brasileiro de Folkcomunicação, ocorrido em Santos, SP, em maio de 2002. Este texto faz a relação do fanzine com a cultura popular e seus meios de difusão, de acordo com os estudos de Luiz Beltrão, que inclui no campo da Folkcomunicação as publicações que dão voz aos grupos minoritários e excluídos, que estão à margem da indústria cultural.

Já “Fanzine e a revolução telemática” é a sequência de meus estudos sobre o tema, iniciados no Mestrado de Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo-USP. Este também é também um artigo acadêmico, apresentado no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da Intercom, em setembro de 2003, em Belo Horizonte.

Foi no Mestrado da USP que dei início às pesquisas sobre o universo do fanzine, traçando um paralelo com a imprensa alternativa que circulou no país nas décadas de 1960 e 1970. Nesse estudo pioneiro foi preciso definir o termo “fanzine” - ainda inexistente nos dicionários de língua portuguesa -, registrar sua origem e narrar sua ocorrência no Brasil desde 1965, quando foi lançado *Ficção*, em Piracicaba, SP, pelas mãos de Edson Rontani, até a conclusão da pesquisa, em 1990.

O resultado desse trabalho rendeu, além de artigos, três livros deste autor e serviu de base para várias pesquisas desenvolvidas por estudantes universitários em todo o país. Os livros resultantes da dissertação foram: *O que é fanzine*, editado pela Brasiliense em 1993 na Coleção Primeiros Passos, que aborda apenas a parte histórica da pesquisa; e *O rebuliço apaixonante dos fanzines*, editado pela Marca de Fantasia em 2003, que é a versão do texto integral da dissertação, amplamente ilustrado. Na sequência vieram *A nova onda dos fanzines*, em 2004, e *A mutação radical dos fanzines*, que teve a primeira edição em 2005, ambos pela Marca de Fantasia. Esses estudos posteriores à dissertação atualizam a pesquisa sobre o desenvolvimento dos fanzines e outras publicações independentes a partir de 1990 até o início dos anos 2000.

Um aspecto até agora abordado apenas superficialmente – a fantástica revolução dos meios de comunicação com o advento da internet e outras mídias eletrônicas – é o corpo desse último

trabalho. O fenômeno *fanzine* ampliou-se e ultrapassou os limites do papel impresso. De forma experimental, tivemos *fanzine* em fita de vídeo, em CD-Rom, no rádio, na rede de computadores por meio de revistas eletrônicas e grupos de discussão e até na obsoleta fita cassete.

Todas essas novas formas de arquivar e transmitir informações não poderiam ficar muito tempo longe da inquietude dos “fanzineiros”. As vantagens dos meios eletrônicos sobre o impresso são muitas e alguns editores se entregaram incondicionalmente a sua sedução. Contudo, o meio impresso também apresenta recursos inalienáveis, como a mobilidade, e permanece como o suporte predileto para boa parte dos editores de *fanzine*.

Essas mudanças e os rumos que o *fanzine* tomou a partir da década de 1990 já têm merecido alguns estudos sistemáticos, mas há que se considerar que os meios eletrônicos apenas começam a ser disseminados e que existe uma perspectiva ilimitada para seu desenvolvimento. Esta segunda edição recupera o trabalho publicado em 2005, que se encontra esgotado, mas segue sendo uma investigação incompleta, dado o caráter de transformação permanente dos meios editorial e tecnológico; o que se pretende é apenas fazer um registro das tendências observadas no *fanzine* até a última década do século 20 e apontar algumas de suas resoluções. Assim como no estudo realizado no Mestrado da USP, espero que este texto possa servir de base para outras pesquisas que revelem mais aspectos desse fantástico mundo que é a edição de *fanzine*.

Fanzine e a revolução telemática

Os fanzines – publicações amadoras editadas por fãs de uma determinada arte ou hobby – representam, para os quadrinhos brasileiros o espaço da reflexão, da crítica e da experimentação; é também uma forma de resistência à massificação dos quadrinhos estrangeiros e à indiferença das grandes editoras para com os quadrinhos nacionais. A importância dos fanzines se configura ainda pela difusão, renovação, formação do público e criação de um espaço essencial de discussão sobre os quadrinhos como expressão artística.

Sua origem no país se deu em 1965, com o lançamento de *Ficção*, por Edson Rontani, em Piracicaba, São Paulo. Os fanzines de então não eram mais que pequenos boletins mimeografados, realizados por meio de instrumentos rudimentares de impressão. Seu desenvolvimento deu-se com o aperfeiçoamento tecnológico, notadamente com a popularização das fotocopiadoras e a impressão offset, possibilitando que os fanzines se tornassem cada vez mais ilustrados, assemelhando-se às revistas profissionais.

Em seus estudos sobre a comunicação popular, Luiz Beltrão entende que esta não deve se restringir à expressão de grupos marginalizados cultural e geograficamente. Para ele, as pesquisas devem se estender a outros setores excluídos, sem acesso aos

meios de massas, pela sua posição filosófica e ideológica contrária às normas culturais dominantes, setores que se poderia classificar como contraculturais (BENJAMIN, 2000, p. 13).

Esta definição contempla a produção dos fanzines, que são não só veículos de grupos de fãs, mas também de grupos e indivíduos que não possuem acesso à grande imprensa. Os novos autores de quadrinhos têm nos fanzines praticamente o único espaço para a publicação de sua obra, visto que o mercado não disponibiliza veículos que deem vazão ao fluxo da produção nacional. A concentração da indústria cultural, incluindo-se aí as grandes editoras, no eixo Rio de Janeiro/São Paulo é mais um agravante para a veiculação de expressões regionais. O fanzine vem a ser, dessa forma, também veículo de grupos marginalizados cultural e geograficamente, bem como porta-voz de um tipo de contracultura que denominamos genericamente de *underground*, alternativa ou independente.

Apesar de terem migrado de forma entusiasta ao meio digital com a disseminação da internet, ainda hoje os fanzines têm parte de sua produção realizada no suporte impresso, ocupando o espaço menosprezado pelas publicações do mercado. No entanto, por seu caráter eminentemente amador, eles não podem ser considerados uma alternativa ao mercado no sentido de garantir a perenidade da produção artística. Sua importância recai no fator experimental exatamente por não depender dos condicionantes mercadológicos

Edgard Guimarães, prolífero editor e responsável pelo fanzine *QI*, questiona mesmo a definição de *imprensa alternativa* atribuída aos fanzines. Para ele, essas publicações seriam consideradas, de forma mais justa, como *independentes*. A base desta argumentação considera o fato de os fanzines serem livres das amarras do mercado, da imposição das grandes tiragens, da linguagem consensual própria às publicações dirigidas a um público genérico, ou seja, ao mercado (GUIMARÃES, 2005, p. 12).

Novas ferramentas de produção

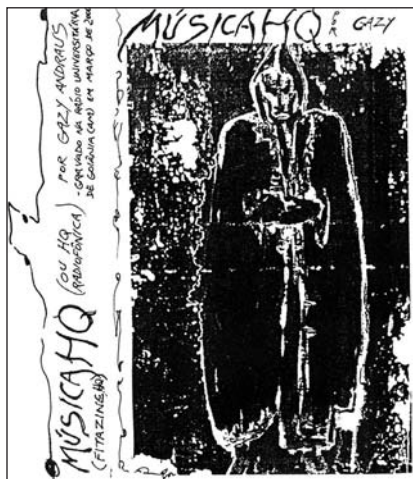
Os primeiros fanzines brasileiros foram editados em mimeógrafos à tinta e a álcool, instrumentos mecânicos simples, mas que viabilizavam pequenas tiragens com baixo custo. O aperfeiçoamento e popularização das fotocopiadoras provocaram uma verdadeira revolução na produção dos fanzines, abrindo a possibilidade da execução de projetos gráficos mais refinados, incluindo amplamente o uso de ilustrações. Este fator tecnológico favoreceu o surgimento de inúmeros fanzines de quadrinhos exatamente por facilitar a reprodução de imagens, abrindo espaço para o lançamento de publicações autorais e revistas especializadas - com ensaios, críticas e matérias noticiosas.

De certo modo, os fanzines têm revelado autores que com sorte encontram espaço, ainda que restrito, no mercado, em

particular nas pequenas, mas efêmeras, editoras voltadas para a produção nacional. Em paralelo ao surgimento dessas pequenas editoras comerciais, temos a criação de editoras independentes, fruto do amadurecimento da produção de fanzines, o acesso a novas formas de produção, como a utilização de microcomputadores e impressoras a laser e a redução do custo de impressão.

Alguns artistas e editores independentes aproveitaram o acesso à informática e às leis de incentivo à cultura para a edição de suas publicações. É notável o trabalho desenvolvido por André Diniz à frente da editora Nona Arte, no Rio de Janeiro, na primeira década deste século com a difusão de quadrinhos na internet e a edição de revistas que abriram espaço para jovens autores brasileiros. Em Belo Horizonte, Wellington Srbek tirou proveito do incentivo oficial para a publicação de revistas e álbuns com acabamento gráfico profissional e conteúdo voltado para elementos culturais de nossa terra. Essas publicações, mesmo não se configurando como fanzines, estão dirigidas ao mesmo público de aficionados, mas também abertos a outros públicos, que valorizam os quadrinhos autorais.

No bojo efervescente da década de 1990, os produtores de fanzines ousaram experimentar novas técnicas expressivas, sempre fiéis ao princípio motor do meio independente. Gazy Andraus, autor de quadrinhos poéticos e à época doutorando no curso de Ciências da Comunicação na área de Ciências da Informação e Documentação pela ECA-USP, criou o que ele chamou de “fita-



Capa da fita cassete com o programa radiofônico *MúsicaHQ*, por Gazy Andraus

zine”, que era um programa de rádio inspirado na liberdade criativa dos fanzines.

O trabalho consistiu na gravação em fita cassete de um programa veiculado na Rádio Universitária AM, de Goiânia, em março de 2000. Na peça,

Gazy explica seu processo produtivo com quadrinhos, que eclode a partir da audição de músicas. Além de escolher o repertório que lhe serve de inspiração para sua obra gráfica de teor metafísico (Prokofiev, Vivaldi, Canto Gregoriano, Phillip Glass, Black Sabbath, entre outros) ele criou um gênero inusitado de quadrinhos, denominado “musicaHQ”, ou “HQ radiofônica”. Ele logrou adaptar algumas histórias em quadrinhos para o rádio em forma de narração pontuada de trilha sonora composta de trechos musicais especialmente montados para o programa.

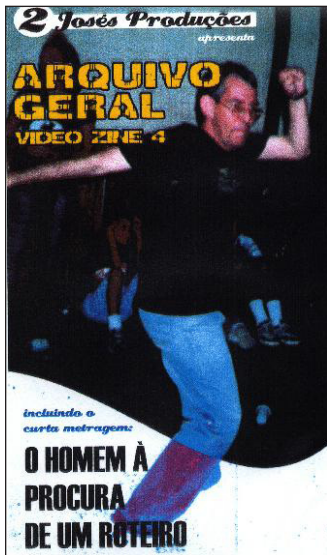
O meio impresso também não bastaria a José Nogueira. Atuante editor, na década de 1990 ele chegou a fazer quatro fanzines simultaneamente: *Na veia, sem anestesia*; *Rock On*; *Blue Press* e particularmente *Delírio Cotidiano*. O método de produção e

difusão era o habitual na época, máquina datilográfica ou micro computador, tesoura e cola, fotocopiadora além dos serviços postais para o envio de *flies* e fanzines. Em 2014, após uma parada para reorganizar a produção, volta ao *Delírio Cotidiano* impresso “devido a grande repercussão e dedicação a serviço do underground e o total respeito a todos que nele estiveram durante todas as suas publicações. Foram 44 edições sem respirar, divulgando demos/cds/lançamento de bandas, zines, entrevistas e matérias interessantes de se ver em um zine” (NOGUEIRA, 2014).

Entusiasmado com o sucesso de sua obra, incorporou o pseudônimo “Zinerman” ao nome, passando a ser conhecido como José Zinerman Nogueira. Sem dúvida, José Nogueira é um dos mais entusiastas de nossos editores de fanzines, seja no meio impresso ou no digital: “Sem zines, o underground para. Estou aqui, lutando com todas as minhas forças, para não deixar a peteca cair. Vamos arregaçar as mangas e colocar as ideias para funcionar” (NOGUEIRA, 2014).



Delírio Cotidiano, um dos mais antigos fanzines em circulação



A cultura zine encontra sua expressão visual no *Arquivo Geral Vídeo Zine*

A fita cassete também foi um suporte experimentado por Nogueira para veicular uma espécie de programa radiofônico em que além de apresentar e produzir, divulgava bandas, zines e entrevistas. Como ressalta o autor, “na época você podia ouvir o meu zine no seu Walkman, andando de bike, e isso foi uma grande sacada” (NOGUEIRA, 2014). Contudo, o registro em áudio acabou sendo ainda um limite para Nogueira. A sedução do audiovisual tornou-se incontornável e em parceria com o videasta Marcelo Bolzan, criou o *Arquivo Geral Vídeo Zine*. Com a saída

de Bolzan, José Nogueira associou-se ao *fanzineiro-videomaker-escritor* José Salles, criando a editora “2 Josés Produções”.

O vídeo serviu para uma incursão inovadora do fanzine no Brasil, com a proposta de José Nogueira e José Salles. A reunião do meio impresso com o vídeo resultou em uma série de registros magnéticos batizados de “vídeo zine”, que viria a ser mais um neologismo para o universo dessas produções independentes. Como afirma José Nogueira (2014), o vídeo zine trouxe grande contribuição ao meio underground e foi logo reconhecido por todos.

O *Arquivo Geral Vídeo Zine* chegou ao número 5 em 2003, cuja edição saiu primeiramente em fita de vídeo e em seguida em DVD, sempre trazendo entrevistas com editores de fanzines e músicos de bandas de rock, além gravações de shows e curtas-metragens realizados pelos próprios editores ou por outros cineastas independentes. O aspecto *sujo* e artesanal perpassa todo o *vídeo zine*, deixando evidente que se trata de uma produção amadora, despojada, onde o conteúdo tem mais importância que os requintes estéticos.

Este é bem o princípio de boa parte dos fanzines impressos da época, assim como se caracterizaram os *vídeo zines* realizados por 2 Josés Produções, reforçado pelo caráter corrosivo e *trash* de todo o conjunto de sua produção. Para o final de 2015, num longo lapso temporal, foi anunciada a sexta edição do *Arquivo Geral Vídeo Zine*, como se pode ver no perfil criado para o fanzine no Facebook (NOGUEIRA, 2015).



Cabeçalho do vídeo zine de José Nogueira no Facebook

Malgrado o aspecto inovador da utilização de vídeo para a edição desse fanzine, a produção ressent-se do uso mais ousado de sua linguagem, que poderia se prestar a experimentações estéticas que extrapolassem a narrativa própria da reportagem televisiva. De todo modo, é muito interessante o registro audiovisual, a exposição da figura de personalidades do meio *underground* que até então só eram conhecidas por intermédio de textos – entrevistas, artigos –, da edição de seus próprios fanzines e pela expressão gráfica dos quadrinhos.

Numa breve amostragem do conteúdo, na quarta edição do *Arquivo Geral Vídeo Zine*, também de 2003, temos entrevistas com o editor Renato Rosatti, dos fanzines *Astaroth*, *Juvenatrix* e *Carnage*, assim como Laerçon Santos, que além de editar os fanzines *Boca Suja* e *Bestagem*, é muito conhecido pelos irreverentes personagens *The Paraibanos de Subúrbio* e *Pato de Botas*. Nesta edição, os 2 Josés participam como atores no curta-metragem de ficção *O Homem à procura de um roteiro*, que também é escrito por José Nogueira e dirigido por José Salles.

No vídeo temos ainda a presença de Eduardo Manzano, também conhecido no meio por seus fanzines e quadrinhos. Este clima de camaradagem é bem particular da produção dos fanzines e é o que dá ao *Arquivo Geral Vídeo Zine* a identidade com as produções do gênero. Para a quinta edição, o destaque foi a homenagem ao marco dos quadrinhos *underground* brasileiros, *As aventuras de Glaucomix*, de Glauco Mattoso e Marcatti, com longas entrevistas com os autores, além de lançamento de curtas-metragens produzidos pelos editores do fanzine.

Após realizar 12 edições do *Delírio Áudio Zine* (provavelmente uma referência ao fanzine em fita cassete) e experimentar o vídeo como suporte, no final de 2015 José Nogueira retomaria o projeto, mas na internet. O *Delírio Áudio Zine* na web estreou



José Nogueira em entrevista com Glauco Mattoso no *Arquivo Geral Vídeo Zine* 5



José Nogueira em entrevista com Marcatti no
Arquivo Geral Videozine 5

em 26 de novembro com muita música, entrevistas e lançamentos de discos, com a participação do músico Marcello Kaskadura e do escritor de poesia *hardcore* Eduardo de Febo, da banda *Crônicas Marcianas* (NOGUEIRA, 2015).

Divulgação do *Delírio Áudio Zine*, por José Nogueira

A nova era da informática

A década de 1990 tem na revolução telemática seu maior ícone. A popularização dos micro-computadores veio praticamente aposentar as velhas máquinas datilográficas. Com os programas gráficos cheios de recursos e ferramentas, os fanzines com sua estética tradicional de recortes e colagens vieram a dar lugar a publicações que apresentavam uma programação visual mais limpa, aproximando-se da estética das revistas do mercado e, em alguns casos, criando novas feições que depois seriam utilizadas pelas publicações comerciais.

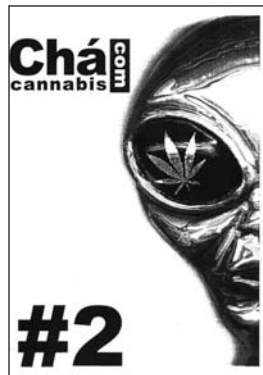
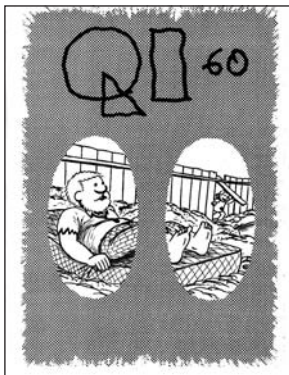
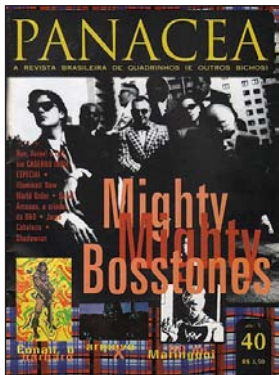
Para alguns leitores e editores, a *frieza* da informática gerou uma reação que se fez sentir no início, num apelo à pureza dos fanzines sujos e artesanais, características de uma linguagem pessoal que, para eles, não deveria ser descartada. Mas, boa parte dos editores logo descobriu as enormes possibilidades oferecidas pela editoração eletrônica e preferiu utilizá-la de forma conscienciosa, tirando proveito de ferramentas que viriam simplificar sobremaneira o trabalho de edição.

Não era mais necessário reduzir e ampliar textos e ilustrações em fotocopiadoras, nem recortar e colar manualmente. Com toques num teclado era possível operar milagres em composições gráficas, desde que se dominasse as ferramentas. Toda essa facilidade à disposição de qualquer um é certo que gerou algumas

extravagâncias. A mistura indiscriminada de tipos, retículas, fri-sos e outros elementos gráficos, em certas publicações veio mais dificultar a apreensão da mensagem que enriquecer o visual.

Como toda nova tecnologia, os computadores pessoais tiveram que ser *domados*, para sua adequada utilização. Com a progressiva familiaridade no manuseio das novas ferramentas, tivemos como resposta alguns belos fanzines editados com a competência e bom gosto de experientes programadores visuais. Dentre tantos que surgiram com um projeto gráfico caprichado, citamos *Panacea*, de José Mauro Kazi; *QI*, de Edgard Guimarães; *Independente ou Morte*, de Marcelo Marques e *Chá com Cannabis*, de Lanusse Castro, David e Bruno Sales.

O computador logo deixou de ser apenas um instrumento para a produção dos fanzines e se tornou seu próprio veículo. Foi



Com a informática os fanzines ganharam aspecto mais requintado

Tela inicial de *Rhereck Magazine*, de Célus

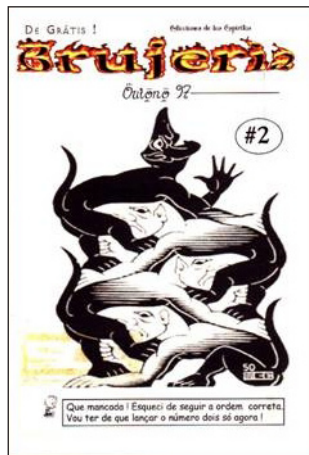


em 1995 que as produções independentes começaram a explorar as muitas possibilidades da informática. O “fanzine digital” *Rhereck Magazine*, lançado pelo cartunista Célus, circulou apenas em disquete, para ser lido na tela do computador. Este fanzine tinha como tema principal as histórias em quadrinhos, mas fazia um passeio por música, fantasias sadomasoquistas e cartum.

Célus fez apenas 50 cópias de seu fanzine, mas contou com uma das estratégias dos usuários de computadores para sua maior difusão: a distribuição pelos leitores de cópias não autorizadas. A vantagem do fanzine digital, para Célus, é que o cartunista pode utilizar as cores, o que dificilmente acontece nas publicações impressas, já que quase sempre são reproduzidos em fotocópias (Soares, 1995). É certo que temos as copiadoras e impressoras a laser em cores, mas o custo das cópias ainda torna qualquer publicação independente impraticável.

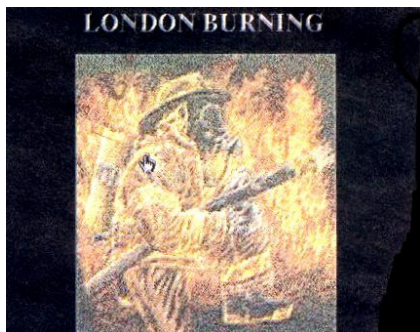
Outra inovação incontornável da informática, que chegou ao Brasil em meados da década de 1990, foi a Internet. Os fanzines

virtuais, ou *e-zines*, deixaram de lado as ferramentas rudimentares, como tesoura, cola e fotocopiadoras, para se proliferar rapidamente pela rede de computadores. Para o jornalista Tom Leão (2000), com a grande rede a mensagem pode ser passada mais rapidamente, para mais pessoas, para o mundo todo: por aqui, há os que assumem o formato *newsletter*, informativos enviados regularmente por e-mail, como o hilário *Ackzine*, da banda Ack; os que existem no papel e na rede, como o *Brujeria* e o *El Espresso Cucaracha*; e os feitos especialmente para o mundo virtual, entre eles *Aquário*, *E-fanzine*, *Esfera*, *London Burning*, *Electric head* etc.



Brujeria, de Bruno Privatti, transição do impresso ao meio virtual





Aquário, Esfera e London Burning, exemplos de fanzines na Internet

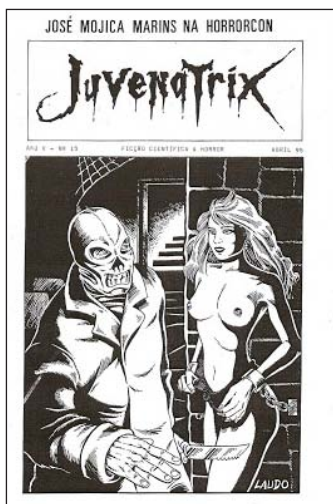
Podemos observar no comentário do jornalista a diversidade de temas e abordagens sugeridos pelos títulos dos fanzines eletrônicos. Assim como os fanzines impressos, os *e-zines* se desenvolviam no seio de grupos com as mais diversas expressões artísticas, que incluem a cena musical, os quadrinhos, a moda, os modos de vida, os passatempos, a literatura. O importante é se ter o que dizer, premissa imprescindível dos mais autênticos fanzines.

Mas, devemos também considerar um outro aspecto da inserção dos fanzines na mídia eletrônica. Muitos dos fanzines impressos foram abandonados devido à falta quase absoluta de apoio institucional, que igualmente mal chega às produções amadoras teatrais, musicais, de dança etc. Ainda são raros os eventos que promovam as novas expressões artísticas e interesse dos órgãos oficiais em seu desenvolvimento. Laerçon Santos, editor do fanzine *Boca Suja*, afirma que o resultado disso é o sumiço de alguns fanzines, enquanto outros migram para a mídia eletrônica tornando-se páginas de Internet para baratear os custos; com isso, o leitor que não tem computador (levando-se em conta a situação da época) fica privado de mais um veículo que lhe dava prazer:

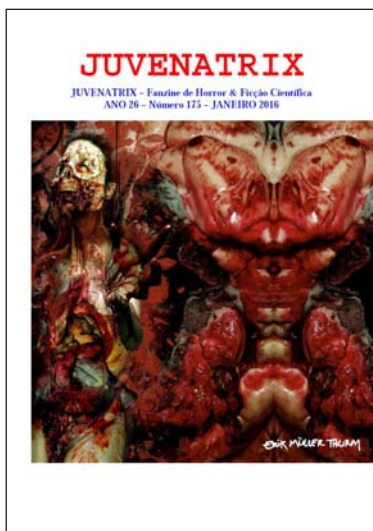
Já me disseram que o futuro dos zines será uma tediosa e horrível tela de computador, aí eu diria: o cidadão que não tem grana nem pra mandar selos para receber um zine terá que descolar grana pra comprar um computador só pra ver fanzines? Que dureza! E cá entre nós, o pessoal nerd que não sai da frente de um computador jamais vai querer ficar vendo fanzines na telinha, imagino que o mesmo vá procurar algo mais complexo, detalhado, sites ultraprofissionais etc e tal, no meu modo de ver, fanzines são algo feito para ser folheado, lido e guardado com todo carinho (SANTOS, 2004, p. 2).

Um exemplo de transposição do meio impresso para o digital é a edição de *Juvenatrix* e *Astaroth*, dois dos mais longevos

fanzines brasileiros de horror e ficção científica. Editado em São Paulo por Renato Rosatti (2016), *Juvenatrix* surgiu em janeiro de 1991, inicialmente com o nome de *Vortex*, até o número 7; a publicação era impressa no formato A4, com 20 a 30 páginas. A partir do número 108 passou a ser editado no formato digital pdf, distribuído por email para uma lista de correspondentes. *Juvenatrix* chega ao número 175 em janeiro de 2016 apresentando a mesma estética da edição impressa, com textos corridos no formato A4 sem divisão de colunas e outras variações estéticas, salvo a utilização de cores nas ilustrações e títulos.



Juvenatrix 13, abril de 1995, impresso, e o número 175, de janeiro de 2016, digital



Astaroth surgiu em janeiro de 1995; até o número 57 o fanzine era impresso em fotocópias no formato A4 com 6 páginas por edição. Publicava artigos curtos sobre horror e ficção científica, contos e desenhos e promovia a “produção alternativa, como fanzines, bandas, eventos, vídeos, livros de todos os ramos de atuação, propiciando grande quantidade de contatos” (RO-SATTI, 2016). A partir do número 58 passou a ser editado em pdf, com 10 páginas, também distribuído para um público selecionado, chegando ao número 63 em novembro de 2008, quando sofreu uma parada. Curiosamente, o fanzine voltou em agosto de 2015 no suporte impresso, formato A4, com quatro páginas.

A produção de Rosatti mostra o vigor da meio independente, que mantêm-se com a força apaixonada dos fãs e apreciadores das artes. O *Juvenatrix* apresenta contos, HQ de jovens autores, resenhas de filmes, livros e outras publicações principalmente do circuito alternativo, mantendo o “espírito fanzine” numa época em que as informações se encontram diluídas em muitas possibilidades de suporte oferecidas pela Internet.



Astaroth 61, agosto de 2008

Didier Bourgoïn, diretor da *Fanzinothèque de Poitiers*, entidade que é a referência máxima dos fanzines na França, pensa nessa mesma direção. Para ele, o fanzine é a publicação impressa: “Podemos pensar que a chegada da Internet significa a morte do mundo dos fanzines. Para mim, Internet é um instrumento de comunicação econômico, rápido, prático e sobre tudo complementar ao papel; no momento não a vejo substituindo o livro, o álbum” (BOURGOIN, 1998, p. 27-28).

Bourgoïn considera que a Internet tem sua especificidade, e sua utilização deve considerar isso. A experiência dos *e-zines* é interessante por causa do princípio da interatividade. Na *Fanzinothèque* a Internet é usada para difundir as informações, por meio de um catálogo apresentando os fanzines de forma esquemática (com capa, sinopse, editorial etc.). Contudo, segundo o contexto

A *Fanzinothèque de Poitiers* usa a Internet para difundir seu acervo



da época, Bourgoïn lembra que pouca gente ainda está equipada, e se o estão, ainda não têm o “reflexo” *internet*: “Penso que vamos criar mui proximamente um fórum de discussão. Isto permite dialogar, estar mais perto da gente” (BOURGOIN, *idem*).

Se como meio a Internet ainda gera polêmicas, como instrumento ela pode ser bem utilizada para esvaziar as gavetas dos novos autores de quadrinhos. Como ondas sazonais, os quadrinhos *undergrounds* estão sempre vindo à tona, depois dos reflexos que separam gerações. Desde a década de 1970, com os cartunistas da revista *Balão*, a autoprodução tem sido responsável pela afirmação de alguns renomados autores nacionais, a exemplo dos irmãos Caruso e da geração da Circo Editorial, com Angeli, Laerte, Glauco, Adão Iturrugarai, Toninho Mendes, Fernando Gonsales e Luís Gê.



A Internet é, se não a protagonista, ao menos a facilitadora de uma nova onda de cartunistas, que criam seus sítios e *blogs* para a divulgação de seu trabalho. Tiveram evidência no início dos anos 2000 as revistas cariocas *Tarja Preta*, *F e Mosh!*; *Ragú*, de Recife; *Quase*, de Alegre, ES; *Areia Hostil*, de Rio Grande, RS e *Dez Pãezinhos*, de São Paulo. O dado relevante a se notar

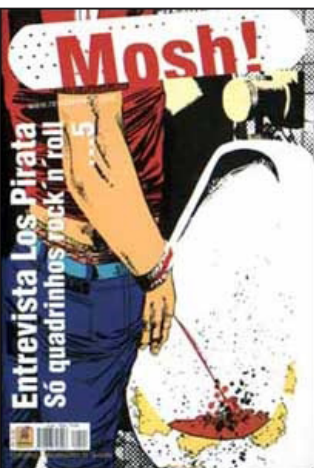
Os irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá afirmaram-se por intermédio dos fanzines

é o estabelecimento de uma eficiente rede de contatos pessoais, promovida pela agilidade da Internet.

Os jornalistas Alexandre Matias e Diego Assis (2004), ao discorrerem sobre o tema, afirmam que as publicações consagram uma geração que, sem traumas, adicionou o mouse e o monitor na paleta de suas opções de estilo. Na mesma reportagem, Renato Lima, editor de *Mosh!*, afirma: “A Internet faz com que cheguemos ao público interessado mais rápido, e a parte gráfica mais acessível

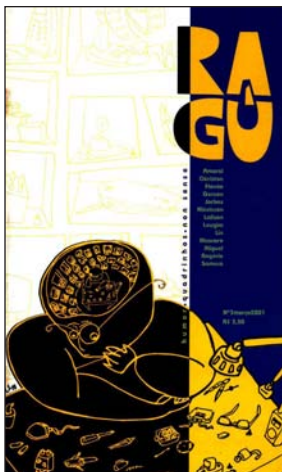
estimula a criação dessa novas revistas, por menor que seja a tiragem. É a filosofia punk do ‘faça você mesmo’ de volta.”

O entusiasmo gerado pela Internet, como se vê, não se limitou ao encantamento das novas tecnologias. A rede de comunicação eletrônica possibilitou um intercâmbio mais intenso e uma difusão mais ampla das novas produções. Autores que não viam a possibilidade de publicação passaram a produzir seu próprio fanzine e divulgá-lo por intermédio da Internet, alcançando uma resposta bem mais satisfatória que o convencional intercâmbio postal. Maxx, do fanzine *Tarja Preta*, afirma que “está rolando um sentimento geral de publicação independente, o pessoal está



A agilidade da Internet favoreceu a *Mosh!*

um sentimento geral de publicação independente, o pessoal está



Tarja Preta e Ragu:
autonomia dos autores
com a Internet

vido que não vale a pena ficar esperando um grande contrato, o negócio é começar a editar sozinho” (MATIAS; ASSIS, 2004).

Este entusiasmo florescente e a profusão de novas publicações vieram respaldados pelo incremento de estratégias inovadoras de produção. Não resta dúvida que o meio independente tem amadurecido com vistas à formação de um mercado paralelo, basta ver a quantidade de publicações e as grandes eventos dedicados à produção independente, que tomaram fôlego sobretudo na primeira metade da década de 2010, a exemplo do Ugra Zine Fest e da Feira Plana. Para sedimentar uma nova revista não basta mais o empenho personalista de um autor em broto. É preciso ter os pés no chão e pensar fórmulas para criar publicações mais elaboradas e projetos editoriais mais consistentes.



O Ugra Zine Fest dá destaque à produção independente

Algumas ações são pensadas para manter as revistas em funcionamento, como a inserção de personagens em camisetas e a racionalidade do processo de produção. A paulista Anita Costa Prado destacou-se na promoção e venda de álbuns e revistas de sua personagem *Katita*, editada pela Marca de Fantasia. Há autores ou grupos de quadrinistas que buscam o recurso das leis de incentivo à cultura, como ocorreu com João Lin e Massaro em Recife, com a revista *Ragú*. De mesmo modo agiram Wellington Srbek em Belo Horizonte com seus quadrinhos críticos e cheios de brasilidade; e este autor, que já publicou com o recurso dessas leis alguns álbuns e livros pela editora Marca de Fantasia.

Mas, o mais importante é que se vislumbre a independência do processo editorial. Lobo, editor de *Mosh!*, revela: “Como a gente já conhece bem a realidade dos quadrinhos no Brasil e sabe que ela é casca grossa, resolvemos criar um projeto anti-falência, em que eu e o Renato pudéssemos bancar do próprio bolso o prejuízo durante uns dez números... O formato de bolso foi decisivo neste momento – além de facilitar a venda da revista em shows e

festas” (MATIAS; ASSIS, 2004). A revista *Mosh!* teve a tiragem espetacular de 5000 exemplares por edição e contou com mais de 200 pontos de venda em todo o Brasil.

O suporte digital

A revolução tecnológica proporcionou novas experiências editoriais. Em julho de 1997, do fanzine *Slam!*, inicialmente impresso, ganhou versão on-line e em 1998/1999, a gravação de um CD-Rom, tornando-se o primeiro fanzine brasileiro de quadrinhos a contar com uma versão digital. *Slam!*, editado por Rogério Velasco, trata-se de uma revista em quadrinhos eletrônica que apresenta o trabalho de mais de trinta artistas que publicaram em cinco anos no fanzine homônimo. No CD-Rom, são 360 páginas de HQ, sendo 170 coloridas, com a colaboração de



alguns dos maiores nomes do *underground* brasileiro e do exterior, dos Estados Unidos, Inglaterra, Finlândia, Holanda etc.

Essa passagem do *Slam!* do formato impresso para o

O fanzine *Slam!* teve seu registro em CD-Rom

meio eletrônico não foi fácil, como relata Rogério Velasco – ou Rovel – a Nemo Nox, em entrevista ao sítio *Esfera – revista de cultura online*:

Comecei com e-zines logo no início da febre da internet aqui no Brasil, e descobri que não era muito simples fazer um site como eu gostaria. Acabei me desgastando demais para atualizar meu primeiro e-zine, o SLAM Net, e abandonei a ideia depois de uns quatro meses e umas vinte atualizações. Depois surgiu o Lagartixa, que é muito mais fácil de atualizar, apesar de ter de colorir as histórias. Menos atualizações e uma resposta satisfatória, apesar de não ser ainda a ideal. Parece que achei o caminho (VELASCO, 1999).

Entre os meios impresso e eletrônico, Rovel aponta vantagens e desvantagens. Para o meio impresso, no limite, basta um mimeógrafo para se fazer um fanzine, que pode ser produzido em qualquer recôndito do país. O processo é cansativo, pois implica em imprimir, colocar em envelope, selar e manter os contatos, mas por vezes compensa, e muito.

Para se fazer um *webzine*, no entanto, é necessário o acesso a um grau sofisticado de tecnologia. Se por um lado, para editá-lo basta um fim de semana e não custa tanto avisar aos leitores sobre o lançamento, por outro, a desvantagem é sua pouca mobilidade. Como lembra Rovel, não dá pra lê-lo em qualquer parte.

Rovel coloca ainda a questão do público, que tanto atormenta os editores dos fanzines impressos. Enquanto o fanzine em papel tem



Edição especial do *Slam!*, primeiro fanzine em CD-Rom

um público fechado, em torno de 100 leitores, sendo que ele estima que 95 têm seu próprio fanzine e apenas fazem permuta, o *e-zine* é aberto, tem um público que cresce a cada dia (VELASCO, 1999).

Apesar de dispor de um meio que oferece possibilidades técnicas diversificadas, como a utilização de textos e imagens, cores, movimento e som, a versão em CD-Rom do *Slam!* restringiu-se ao convencional, à mera transposição da versão impressa para o CD-Rom. Para Rovel, a intenção era fazer uma coletânea de seus fanzines, passando para o novo meio o que já existia, para que servisse apenas de arquivo e memória.

Os fanzines invadem a rede

Com a Internet, tornou-se possível uma comunicação imediata entre editores e leitores por intermédio das salas de discussões e grupos de estudos. O correio eletrônico praticamente substituiu a correspondência via postal, acelerando a troca de informações. Os sítios ou fanzines eletrônicos abriram novas possibilidades de editoração e criações estéticas, com a inserção de cores, som e vídeo.

Mestre em Multimeios pela Universidade de Campinas, SP e Doutor em Artes pela USP, o pesquisador de novas tecnologias aplicadas às histórias em quadrinhos Edgar Franco em 2001 já previa que o desenvolvimento da Internet apontava para uma ruptura da hegemonia das grandes editoras do mercado, pois a *web* passou a funcionar como um espaço democrático onde quadrinhistas e editores podem divulgar e promover a venda de seus títulos, rompendo com um dos principais problemas logísticos das editoras independentes. Para ele, antes da Internet, os editores muitas vezes eram obrigados a fazer grandes tiragens de suas revistas se quisessem vê-las distribuídas, o que inviabilizava muitos projetos editoriais destinados a pequenos segmentos do mercado: “Muitas iniciativas de publicação de pequenas tiragens para venda online têm tido êxito, indicando uma nova tendência para o mercado de HQs impressas em todo o mundo” (FRANCO, 2001, p. 19).

Essas novas ferramentas, no entanto, apresentam duas faces, uma sedutora e outra desafiadora. Com a expansão da Internet, muitos dos editores que faziam fanzine impresso ensaiaram a migração para o meio eletrônico, com a criação de sítios. Alguns fizeram simplesmente a transposição do impresso para a tela do computador; outros preferiram criar novos títulos, tirando proveito das possibilidades instrumentais e estéticas do meio.

Um exemplo de fanzine impresso que ganhou sua versão eletrônica foi *O Espírito - Informativo de Quadrinhos do Ceará*. Este pequeno informativo de quatro páginas, editado por Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges, cujo número 8 saiu em fevereiro de 2002, já utilizava bem os recursos do computador para a produção do fanzine impresso, com uma programação visual limpa e equilibrada. Não demorou e chegou à versão eletrônica, enviada por email para uma lista de leitores. No entanto, *O Espírito* é um exemplo de como a transposição para o novo meio, naquele momento, podia não acrescentar muito à publicação original, sendo a versão impressa muito mais rica tanto no aspecto textual quanto no gráfico.



A versão on-line de *O Espírito* não conseguiu superar a edição impressa

Um dos critérios que se deve considerar sobre as primeiras publicações na rede é que a Internet ainda tinha limites e suas próprias regras, condicionados por seu estágio de desenvolvimento tecnológico. Um dos problemas no início da década de 2000 era a ainda baixa velocidade da transmissão de dados, que obrigava os editores a utilizar o mínimo de imagens ou reduzir sua resolução ao máximo, prejudicando sua visualização. Quanto menor o tamanho da imagem mais fácil era sua transmissão e a abertura das páginas na tela do computador.

Discorrendo sobre os quadrinhos na rede, Edgar Franco levanta esta questão, apontando perspectivas para a superação dos limites técnicos:

Um dos principais empecilhos para o avanço das HQs nas redes telemáticas, a baixa velocidade de carregamento de arquivos e imagens, aos poucos vai mostrando ser apenas uma barreira temporária, já que provedores de acesso mais velozes estão popularizando-se a cada dia, enquanto novos programas e formatos de compactação proporcionam a geração de arquivos cada vez mais leves e de fácil carregamento. A evolução tecnológica também é grande na área dos softwares e plug-ins para a Internet, gerando ambientes cada vez mais amigáveis para que os artistas criem seus trabalhos (FRANCO, 2001, p. 20).

Por outro lado, dado à fadiga que a leitura na tela do computador provoca, os textos normalmente tendem a ser curtos,

sintéticos, apresentados em pequenos blocos e com informações esquematizadas. Dessa forma, não é adequado se reproduzir um fanzine impresso no meio eletrônico mantendo-se sua diagramação e densidade gráfica. A saída tem sido a busca de um formato próprio para a edição desses fanzines. Cada novo meio traz consigo uma série de possibilidades que podem e devem ser exploradas tendo como meta a criatividade e a eficiência do processo de comunicação.

A experimentação no campo virtual

A cada dia, novos fanzines eletrônicos, *e-zines*, *webzines*, *sites*, sítios, páginas ou revistas eletrônicas surgem, no espectro sedutor da Internet. Alguns são criados como projetos originais. Outros, como vimos, são adaptações ou versões eletrônicas de publicações impressas.

Marcelo Garcia viria a criar o *Nanquim* em 1999, sendo, originalmente, um sítio para a divulgação de seus quadrinhos, além de textos sobre a arte. *Nanquim* transformou-se num sítio de quadrinhos autorais, cujo objetivo era tecer comentários a respeito de quadrinhos que circulavam fora do circuito comercial e tratavam de temas menos superficiais que o dos super-heróis, por exemplo. A participação do leitor era valorizada, por meio de opiniões, críticas, sugestões e colaborações de artigos e histórias em quadrinhos.

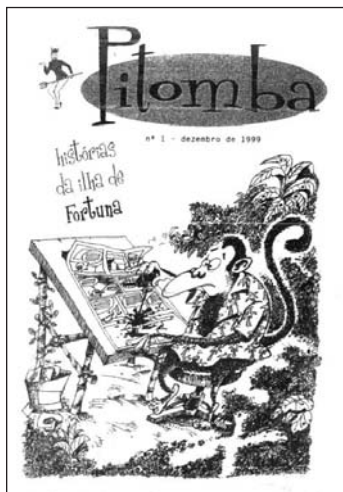


Página inicial de *Nanquim*, de Marcelo Garcia

Em dezembro de 1999 saía a edição impressa do fanzine *Pitomba*, com o subtítulo *História da ilha de Fortuna*, criado por Marcelo Garcia, Rovel, Antonio Éder, Luciano Lagares, José Aguiar, Hector Lima, Abs Moraes, Jairo Rodrigues e Léo Andrade, alguns dos quais nomes que já se firmavam na produção de quadrinhos independentes brasileiros. Mas, afinal, o que viria a ser *Pitomba* e o universo ficcional onde se passavam as histórias em quadrinhos, a *Ilha de Fortuna*?

Esta é a pergunta que abre o editorial do primeiro número do fanzine, que procura situar o leitor na proposta da publicação. A resposta deveria, por sugestão dos editores, ser encontrada no *website* que é a versão digital do fanzine *Pitomba* - ou o *Pitomba* é a versão em papel do *website*? Os próprios editores se questionavam - pra conhecer o lugar e ler mais quadrinhos (*Pitomba* n. 1, 1999, p.3).

Pitomba viria se colocar na contramão do caminho traçado por outras publicações. Enquanto a maioria dos jornais e revistas fazia a transição do meio impresso pra o eletrônico, *Pitomba* configurava-se como um produto derivado deste meio, procurando adaptar para o papel os elementos originalmente criados para o meio digital.



Pitomba: do meio virtual ao impresso

O fanzine *Pitomba*, ao contrário dos outros veículos impressos, que em geral eram mais abrangentes em conteúdo que o veículo eletrônico, perdia em qualidade para o sítio da *Ilha de Fortuna*. Enquanto o fanzine tinha poucas páginas, era impresso em preto e branco e não trazia quase nenhuma matéria textual, o sítio apresentava os mesmos quadrinhos do fanzine, só que em

cores. “Além disso, o site tem material que não sai no fanzine, como os *textículos* escritos pelos próprios habitantes de Fortuna e um *mapa da ilha*, com descrições detalhadas de cada região”, como consta no editorial do fanzine (*Pitomba* n. 2, 2000, p.4).

Depreende-se que o sítio tinha mais importância que o fanzine. Como o sítio foi criado como veículo original, e não uma adap-

tação de outro veículo, fora concebido lançando mão de várias de suas possibilidades, como a interatividade e a utilização de cores, ainda pouco acessível às publicações impressas independentes. A necessidade, então, de se fazer um fanzine impresso inspirado no sítio pode ser compreendida pelo vínculo de seus editores com aquele meio de publicação, onde tem importância o hábito do colecionismo, da materialidade do objeto de culto, impraticável no meio eletrônico.

A mesma atitude já havia sido tomada com o sítio *CyberComix*, voltado às histórias em quadrinhos, que se antecipou à revista impressa homônima. Além de quadrinhos, o sítio tinha uma seção de entrevistas com desenhistas e roteiristas famosos, como Laerte e Angeli; mantinha um espaço de intercâmbio com os leitores, que podiam publicar seus quadrinhos; trazia um canal de



CyberComix reuniu autores consagrados e amadores

A revista impressa não foi tão bem sucedida quanto o sítio na Internet

notícias sobre o mundo dos quadrinhos, fóruns para debates e sala de bate-papo. A revista foi lançada em São Paulo, em maio de 1998, com tiragem de 20 mil exemplares, distribuídos em bancas e assinaturas (ITACARAMBI, 1998, p. 84).

O *CyberComix*, apesar de ter sido um sítio ligado a uma revista comercial, estando fora, portanto, de nosso objeto de estudo, foi interessante por dar destaque ao universo dos quadrinhos brasileiros abrindo espaço para a crítica e a reflexão sobre o meio. Da mesma forma, contou com a adesão de muitos dos novos autores oriundos dos fanzines, que aproveitaram a oportunidade para desfilarem seus trabalhos ao lado de grandes figuras dos quadrinhos nacionais.

Os quadrinhos independentes, mas com pretensões profissionalizantes, não poderiam abrir mão da Internet para a difusão de seus autores e obras. Antônio Luiz Ramos Cedraz aproveitou bem esse espaço para projetar seus quadrinhos além da esfera regional. Com produção sediada em Salvador, mas já tendo dado os primeiros passos no mercado editorial por intermédio de algumas editoras do Sudeste, foi com a criação do sítio na Internet que seus quadrinhos ganharam ampla divulgação.





Cedraz e a boa estratégia para divulgar sua obra na Internet

Cedraz, falecido em 2014, era autor de personagens que realçavam as culturas regional e nacional e alcançaram considerável sucesso, sobretudo em seu estado natal. As inúmeras revistas e livros lançados com as personagens, em particular *Xaxado e sua turma*, contava com apoio publicitário. Sua produção incluía ainda tiras diárias, revistas para-didáticas, revistas de passatempos, selos e outros produtos derivados.

Para a sedimentação de sua obra, Cedraz trabalhava o sítio na Internet com caprichado projeto visual, que ia além da mera reprodução de seu trabalho. O sítio tornou-se um meio à parte, informativo e formativo, com destaque para os elementos mais autênticos da cultura popular. Sem dúvida, esse novo produto, favorecido pelo aspecto dinâmico da Internet, veio enriquecer e projetar ainda mais o trabalho do autor baiano.

Edgar Franco e Flávio Calazans também fariam seus sítios pessoais. Calazans, Doutor pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, nos apresenta um sítio biográfico, *o Calazans – Midiologia e Artes*, que é, na verdade, um portfólio com a apresentação das principais linhas de sua obra, em particular voltada para as pesquisas sobre a inserção de mensagens subliminares na mídia.

Calazans (1992) há muito vem pesquisando sobre as tecnologias subliminares, tendo lançado uma obra voltada à sua utilização na propaganda e nas mídias. É dele também um projeto pioneiro de pesquisa em computador ligado à rede, usando o sistema brasileiro Videotexto, via Embratel. O Videotexto (também

Endereço <http://www.calazans.ppg.br/home.htm> Links »

CALAZANS

MIDIOLÓGIA E ARTES

Terça-feira, 16 de Abril de 2002

SEJA BEM-VINDO

Você encontrou a página pessoal de **Flávio M. de A. Calazans**

Você é pesquisador, professor, doutor, consultor de comunicação e marketing, palestrista e, acima de tudo, um ser humano !!!

Aqui voce pode espiar pelo buraco da fechadura o meu passado, presente e futuro, meus planos, esperanças e projetos, sonhos e pesadelos. Pode conhecer melhor o que faço e o que faz de mim quem sou...

Design por [Renê Dalton](#)

OUTRAS LÍNGUAS

CURSOS

SUBLIMINAR

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

LINKS

Calazans utilizou os meios eletrônicos de forma pioneira e inovadora

chamado na França de Minitel e que foi amplamente usado antes do advento comercial da Internet) é um sistema de comunicações telemático – combinação de telecomunicações com informática –, que emprega a conexão intermídia do telefone com o computador e a televisão para o envio de mensagens visuais.

Para Calazans (2005), a principal característica do videotexto era a possibilidade de interatividade, de se obter respostas dos usuários por intermédio de diálogos, rompendo o monólogo dos meios de comunicação de massa convencionais. O videotexto permite a relação direta do usuário, que pode interferir na mensagem que recebe pela rede. Contudo, essa facilidade de interação foi pouco explorada em nosso país, cujo sistema foi mais utilizado para a veiculação de jornais eletrônicos. Poucos programas se desenvolveram que promovessem o intercâmbio, com exceção dos *Videopapos*, canais abertos a vários usuários para conversas informais.

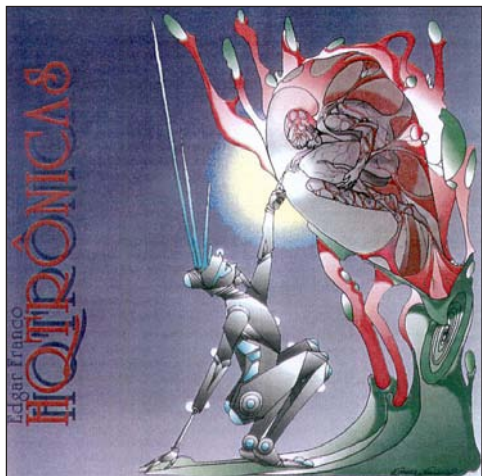
Para desenvolver novos aspectos de suas pesquisas, Calazans preparou um projeto de instalação de subliminares para ser veiculados no programa editorial *Videozine*, produzido por Paula Prata Vandenbrande no Laboratório de Telemática da Unisantos (Universidade Católica de Santos, SP). O programa foi efetivamente colocado na rede em março de 1991. A proposta era conseguir que o usuário respondesse aos estímulos do programa, via teclado, aumentando sua interatividade e tirando-o da passividade comum aos usuários do sistema.

A boa acolhida do público transformou o programa Videozine em um *Mural Eletrônico*, editando material enviado espontaneamente pelos usuários. Além dos acessos terem crescidos na ordem de 90% em relação ao mês anterior, o espaço de memória do programa teve que triplicar para atender à demanda do público, chegando a influenciar a programação de outras emissoras.

Edgar Franco segue em outra direção. Com uma pesquisa acadêmica bem fundamentada, ele parte para experimentações no campo da telemática, transformando suas histórias em quadrinhos em uma mídia híbrida, com animações e recursos sonoros. A esta nova mídia ele daria o nome de Hqtrônicas, ou histórias em quadrinhos eletrônicas, numa simbiose da linguagem da arte sequencial com os novos meios de produção, utilizando os programas gráficos de computação.

Para demonstrar seus conceitos, Edgar elaborou uma história em quadrinhos de inspiração filosófica - temática que percorre toda sua obra - com os recursos da informática. Este

Edgar Franco é protagonista das novas linguagens digitais



trabalho foi apresentado como produto final de seu Mestrado. Suas pesquisas o levaram a trilhar o caminho das tecnologias de ponta e mesmo tomar conhecimento de experimentações que vão além das artes gráficas, chegando a propostas avançadas de interferência da tecnologia na esfera biológica.

Edgar Franco é um prolífico criador de histórias em quadri-nhos poéticas, onde desenvolveu ao longo dos anos um peculiar universo onírico e metafísico, pleno de questionamentos a respeito do homem e da alma. Sua evolução não só temática, mas também gráfica, se deu pelo exercício constante e publicações no meio independente, seja em seus próprios fanzines, seja nos diversos títulos do gênero que circulam em todo o país.

Um bom exemplo de sua produção encontra-se no álbum *BioCyberdrama* (FRANCO; COUTO, 2003), realizado em parce-

ria com o consagrado desenhista Mozart Couto. Para situar o leitor em seu universo futurista, Edgar tem o cuidado de apresentar um resumo de sua pesquisa, num texto de introdução e outro de conclusão, em apêndice à HQ. É muito interessante essa preocupação acadêmica de Edgar. Além de tornar acessível ao leitor

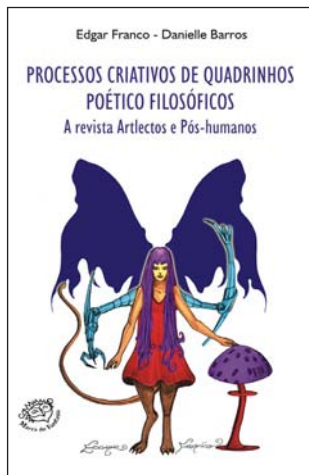


BioCyberdrama, parceria de Edgar Franco e Mozart Couto numa obra excepcional

um conhecimento bastante específico, dá sustentação teórica aos seus quadrinhos, tornando verossímil um universo fantástico e por demais excêntrico. O processo criativo do autor é descrito na obra *Processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos*, de autoria do próprio Edgar (2015) conjuntamente com Danielle Barros, lançado pela Marca de Fantasia.

São raros os autores que têm essa preocupação. Muitas histórias em quadrinhos de ficção científica ou exigem a cumplicidade cega do leitor ou caem nos clichês que beiram a banalidade. Edgar busca trabalhar com as previsões e projeções baseadas na realidade, desenvolvidas por estudiosos e artistas de vanguarda de todo o mundo.

Além de seu trabalho gráfico - Edgar publicaria ainda os álbuns *Agartha* e *Transsessência*, pela editora Marca de Fantasia – o ensaísta também viria à cena, com textos acadêmicos apresentados em congressos de Comunicação. Um deles, *História em Quadrinhos e Arquitetura*, (FRANCO, 2004) seria editado também pela Marca de Fantasia. Em paralelo ao trabalho editorial, é possivelmente irreversível o interesse de Edgar pelos no-



Apresentação do processo criativo



A obra de Edgar Franco encontra-se disponível no sítio *Ritual'art*

vos caminhos da tecnologia. No sítio *Ritual'art* ele patilhou com os leitores de forma mais direta suas novas experiências com os quadrinhos eletrônicos; atualmente segue interagindo por meio de seu perfil no Facebook e no blog <http://ciberpaje.blogspot.com.br>, em que assina como ciberpajé, denominação que passou a incorporar ao fazer 40 anos de idade em 2011.

Do outro lado do Atlântico, mas visceralmente ligada à difusão de nossas publicações, a seção *Bedelho*, de Fernando Vieira, dedicada ao recenseamento de fanzines e quadrinhos deixaria as páginas impressas do jornal *Barlavento*, da cidade portuguesa Portimão, para invadir as telas dos computadores. *Bedelho na NET* reproduziria com o mesmo vigor a ideia do intercâmbio entre editores de fanzines promovida por Fernando, tão importante para a difusão de nossos meios impressos.

André Diniz, que já vinha fazendo um destacável trabalho com a editora Nona Arte, com revistas independentes de exce-

lente conteúdo e apresentação gráfica, investiu firme na criação de um abrangente sítio dedicado aos quadrinhos. Aos poucos, as edições impressas foram dando vez a um trabalho quase que totalmente voltado para a difusão na Internet, incluindo a versão virtual de suas publicações e mais centenas de páginas inéditas de quadrinhos de autores nacionais.

Tércio Strutzel, editor do fanzine *Paralelo*, considera que o sítio da editora Nona Arte revolucionou o modo de fazer, ler e distribuir quadrinhos:

Um dos primeiros a publicar páginas de HQ no formato PDF para download, o site tem conseguido um número significativo de visitas diárias de leitores que podem optar por ler as HQ's on-line ou baixá-las para ler depois ou imprimir. Já são mais de 180 para download, e também tiras atualizadas freqüentemente (STRUTZEL, 2004, p. 18).



A Nona Arte notabilizou-se por disponibilizar quadrinhos na Internet

Mas o Nona Arte não era feito só de quadrinhos. O sítio transformou-se numa verdadeira fonte de recursos e ferramentas para quem desejasse editar seu próprio fanzine virtual, com diversos tipos de letras para os quadrinhos e apostilas dos cursos de programas para a construção de páginas na Internet, além de dicas de sítios que podiam auxiliar os artistas. Outra seção importante era a que apresentava os endereços de editoras, artistas, lojas, fanzines e notícias sobre quadrinhos.

No campo dos projetos editoriais cabe falar também da trajetória da Marca de Fantasia. Editora fundada por este autor em João Pessoa, em janeiro de 1995, dedica-se à edição de revistas, fanzines, álbuns e livros de autores amadores nacionais e à promoção do intercâmbio com autores e publicações independentes de outros países, como Portugal, Argentina e França. Em 2000 a editora passa a contar com seu sítio na Internet (www.marca-defantasia.com), impulsionando a interação com seu público e alcançando novos leitores para suas publicações, particularmente no meio acadêmico, com a edição de livros teóricos sobre fanzines e quadrinhos.

A Marca de Fantasia utiliza a Internet não apenas para a divulgação de seu catálogo. A partir de 2010 passou a produzir livros eletrônicos em pdf e a fazer versões digitais de algumas revistas e álbuns impressos. Assim se deu com o fanzine *Top! Top!*, com a revista *imaginário!* - esta exclusivamente no formato digital -, com os álbuns *Maria quarentona, mas com tudo em cima*,

de Henrique Magalhães; *Katita: tiras sem preconceito*, de Anita Costa Prado e Ronaldo Mendes; *Primas*, de Alberto Pessoa; com o livro *História em Quadrinhos e Arquitetura*, de Edgar Franco; entre outros.

A utilização de processos digitais de produção e veiculação não se resumiram a fazer uma cópia estática da edição impressa. As publicações da Marca de Fantasia procuram tirar proveito dos recursos do meio digital, como a utilização de cores e hiperlinks, criando arquivos navegáveis interna e externamente. Os formatos também foram adaptados ao suporte; primeiramente usou-se o sentido horizontal, para leitura na tela do computador; em seguida adaptou-se as publicações ao formato dos tablets, que se difundiram em meados da década de 2010, tanto em relação ao tamanho quanto à verticalidade, mais cômoda e próxima do



Marca de Fantasia

INDEX • EDITORIAL • ÁLBUNS • LIVROS • REVISTAS • CAMARADAS

Janeiro 2016

Editor: Henrique Magalhães
Rua Maria Elizabeth, 87407
João Pessoa, PB. 58045-180
Brasil
Tel: (83) 988.851.211

Pedidos por transferência ou depósito bancário:
Banco do Brasil
Agência 1619-5
Conta 41026-4.

Envie por e-mail cópia do comprovante de depósito e o endereço para entrega.

Contato:
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

Revistas eletrônicas imaginário!

Revista do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos da UFPE.



Quadrinhos brasileiros em Angoulême 2016

O Prêmio da HQ Alternativa é atribuído a cada edição do Festival de Angoulême aos fanzines e revistas coletivas que se destacam por sua inventividade e renovação artística. Dele concorrem publicações de todo o mundo, levando ao festival a diversidade dos quadrinhos de várias línguas e culturas e suas expressões regionais.

O Brasil habitualmente se tem feito representar no festival, obtendo o reconhecimento de nosso efervescente cenário independente. Em 2016, das 20 publicações selecionadas para concorrer ao Prix de la BD Alternative cinco são brasileiras: *Café Espacial*, *Maria Magazine*, *Espresso*, *O Tiraço* e *Maidan*.

Detalhe da página de abertura da Marca de Fantasia na Internet

formato do livro. Desse modo, a editora abriu mais um campo de atuação ampliando seu catálogo e tornando as obras mais acessíveis logística e economicamente, sem, contudo, abandonar a produção dos impressos.

Bem mais que um simples catálogo, o sítio Marca de Fantasia tornou-se uma plataforma de informações com resenhas dos seus próprios lançamentos, bem como de publicações independentes de outros editores e autores. Além de dar suporte à veiculação de revistas acadêmicas e tiras humorísticas, traz notícias sobre quadrinhos e outras manifestações do meio. Serve, também, de plataforma para o Memorial da História em Quadrinhos da Paraíba, sítio voltado ao registro dos autores e publicações desse estado.

Estes não são mais que alguns poucos exemplos de editores de fanzines que migraram para o meio eletrônico, não necessariamente abandonando o meio impresso. Grandes lacunas restam, a merecer um enfoque mais dirigido, a contar o trabalho do *Grupo Reverbo*, de Natal; Joacy Jamys e o *Singularplural*; Paulo Emmanuel e o *Zambra*; Wally Vianna, e o *Logotipo*; José Carlos Ribeiro, do *PolítiQua*; José Carlos Correia Marques, o *Zecarocero*; Daniel HDR; Emir Ribeiro; Marco Muller; Moacy Torres, enfim, uma listagem completa dos *e-zines* surgidos nos últimos anos seria exaustiva e impossível de ser realizada, dada a volatilidade do meio e a velocidade com que essas páginas aparecem e desaparecem da rede.

Outro destaque é a *República dos Quadrinhos*, de Natal, que começou como um coletivo e depois ficou a cargo de Beto Potyguara. Uma das publicações lançadas pelo grupo é *SOQ - Só Quadrinhos* - em formato digital com 50 páginas de HQ e informações sobre as produções não só do estado, mas principalmente da região. A ênfase da revista eletrônica era a divulgação dos autores nordestinos, mas não exclusivamente, por meio de perfis, entrevistas e quadrinhos inéditos. Segundo Matheus Moura (2010), articulista do sítio *Bigorna*, a intenção de Beto Potyguara, responsável pela revista, era dar suporte aos autores nacionais divulgando a produção independente de todo o país.



República dos Quadrinhos!, do incansável Beto Potyguara

Alguns sítios especializados em quadrinhos surgiram no espaço da Internet sem, contudo, serem oriundos dos fanzines. São sítios informativos, que trazem resenhas e salas de discussão; apresentam trabalhos de novos autores e notícias que interessam aos aficionados da arte sequencial. Bons exemplos destes sítios são o *Bancazine*, de Recife, *Bigorna.net* e *Universo HQ*, de São Paulo.

Bancazine era feito por autores ligados a um grupo muito atuante no meio dos quadrinhos pernambucanos. A passagem de alguns dos articulistas do *Bancazine* pelo grupo PADA, que editava a revista *Prismarte*, e pelo Movimento Pernambucano de Quadrinhos foi fundamental para apurar o senso crítico e ampliar o contato com outros editores da região. José Valcir, Bruno Alves, Milson Marins praticavam um jornalismo ao mesmo tempo informativo e reflexivo, criando um endereço incontornável para quem desejasse se manter atualizado sobre o mundo dos quadrinhos. Com o tempo, o *Bancazine* cedeu espaço ao blog *Prismarte*, que também substituiria a revista em quadrinhos. O blog dedica-se a notícias e entrevistas sobre HQ e Cultura Pop.

Já o *Bigorna.net* era um sítio de notícias sobre quadrinhos e Cultura Pop, mas com ênfase na produção de quadrinhos brasileiros e independentes. O sítio, que circulou na Internet entre 2005



O grupo PADA administra o blog noticioso *Prismarte*

e 2011, era um verdadeiro portal com várias seções, de notícias a entrevistas, biografias, colunas especializadas e autorais, resenhas dos lançamentos amadores e do mercado etc.

O *Bigorna.net* foi criado por Eloyr Pacheco e desenvolvido em parceria com Humbeto Yashima, em seguida com Matheus Moura; e teve programação gráfica de Marcelo Batista. Como apresentado no expediente, o objetivo era divulgar e valorizar as HQ produzidas no Brasil e os profissionais da área (roteiristas, desenhistas e editores).

O sítio contava com a colaboração de Worney Almeida de Souza, fanzineiro veterano e um dos responsáveis pelo Troféu Angelo Agostini; o cartunista Bira Dantas; Gazy Andraus, Gonçalo Júnior, José Salles, Leonardo Santana, Marcio Baraldi, Roberto Guedes, Ruy Jobyn Neto entre outros que formavam uma constelação de articulistas que com suas análises e opiniões fizeram o prestígio do sítio. Dentre os colaboradores, sem dúvida Márcio Baraldi era o mais entusiasta ao valorizar prioritariamente as iniciativas inovadoras dos autores nacionais, sobretudo as que se realizavam à margem do mercado.

Por seu trabalho em prol dos quadrinhos nacionais o *Bigorna.net* foi contemplado em 2006 com o Troféu Jayme Cortez no Prêmio Angelo Agostini, outorgado pela AQC-SP (Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas de São Paulo). Em seu melancólico final, em 29 de maio de 2011, Marcio Baraldi proclamava que “O Bigorna foi mais que um simples site sobre quadrinhos e cultura

pop, foi um projeto social voltado para a valorização e discussão do Quadrinho Brasileiro e seus intermináveis problemas. Um site que se propôs nesses tantos anos a ser um veículo de análise crítica da dura situação dos quadrinhistas no Brasil e um canal de discussão para a categoria” (BARALDI, 2011). *O Bigorna.net* foi mesmo seminal para os quadrinhos independentes do país pela difusão sistemática de suas produções, pelas análises e pelo registro de perfis biográficos dos autores.



No encerramento do *Bigorna.net*, a reverência à HQ brasileira

O *Universo HQ* é ainda a referência absoluta como sítio informativo de quadrinhos, capitaneado por Sidney Gusman. O sítio, muitas vezes agraciado como o troféu HQ-Mix, um dos maiores prêmios da cena dos quadrinhos brasileiros, traz centenas de resenhas das mais diferentes publicações do gênero, seja revista, fanzine, ou álbum, nacional ou internacional. Sem dúvida, o *Universo HQ* é um precioso acervo de tudo o que circula ligado a esta arte, além de noticiar ainda os concursos e eventos. Os artigos, atualizados diariamente, têm a assinatura do próprio Sidney Gusman, Samir Naliato, Marcelo Naranjo, Sérgio Codespoti, Marcos Ramone, entre outros. Este é um trabalho monumental de cobertura da produção comercial, mas que dá uma oportuna e generosa visibilidade ao meio independente, com seus fanzines e revistas.



O *Universo HQ* em captura de tela de 2004

A loja especializada Comic House, de João Pessoa, sob o comando de Manassés Filho, também recorreu à Internet desde dezembro de 2010 para a difusão e o debate sobre quadrinhos. Utilizando o vídeo para registrar entrevistas, enquetes, lançamentos e



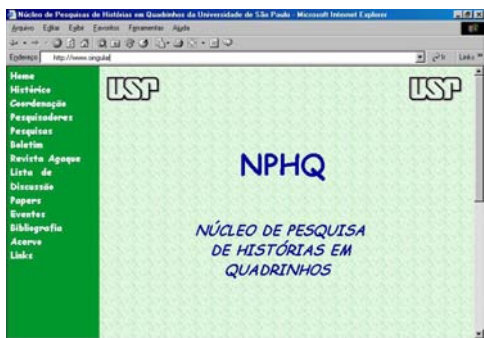
O videocast *Drops Comc Show*:
fanzine eletrônico

reportagens, o *Drops Comc Show* tornou-se uma espécie de fanzine eletrônico com a participação de Dassel Ribeiro como diretor, dos jornalistas Audaci Junior (articulista do *Universo HQ*), Renato Félix, de quadrinistas como Samuel Gois e do próprio Manassés, entre outros frequentadores assíduos da loja.

Ainda podemos destacar o sítio *Alanmoore*, de José Carlos Neves, que abordava a obra do roteirista de quadrinhos inglês Alan Moore, bem como trazia uma série de entrevistas com nomes importantes de diversas áreas, com especial enfoque nos quadrinhos; e *Enciclozines*, enciclopédia sobre fanzines criada por Joás Dias de Lima, que mantinha uma página virtual com a biografia dos editores de fanzines brasileiros.

Ressalte-se, também, a importância do meio acadêmico para a pesquisa e o estudo das histórias em quadrinhos. Além do Grupo de Trabalho da Intercom dedicado ao tema, um núcleo de estudos tem se destacado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Trata-se do Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos (NPHQ), depois Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP, coordenado pelo professor Dr. Waldomiro Vergueiro. O Núcleo disponibilizava na Internet a



Página inicial do NPHQ

Agaquê – Revista eletrônica especializada em Histórias em Quadrinhos e temas correlatos. Atualmente o Observatório publica a revista *9a Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em História em Quadrinhos*, com trabalhos acadêmicos de pesquisadores de todo o país, além de organizar as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos.

Na Universidade Federal da Paraíba o Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos, ligado o Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas, edita semestralmente desde 2011 a revista eletrônica *imaginário!*, publicando artigos



Capa da nona edição da revista *imaginário!*

acadêmicos, entrevistas e resenhas sobre vários aspectos dos quadri-nhos e das Artes Visuais. Em 2015 a revista chegou ao número 9, consolidando-se como publicação especializada na área (www.marca-defantasia.com/revistas/imaginario/imaginario.html).

Até o número 5 a *imaginário!* teve formato horizontal, mais apropriado para a leitura na tela do computador; para os números seguintes o formato foi alterado para o vertical, para facilitar a leitura em

tablets. A opção pela edição digital tem como objetivo a difusão irrestrita da revista e a utilização de hiperlinks para facilitar o acesso ao conteúdo. Esse formato possibilita também o uso de cores, que seria impraticável pelo custo no suporte impresso.

Uma das iniciativas mais importantes no campo da documentação e preservação dos fanzines partiu de Jamer Guterres de Mello, autor do blog *Zinescópico*. Em 2011, a partir de sua coleção pessoal de fanzines, Jamer passou a digitalizar e disponibilizar semanalmente para download, em formato pdf, todos os fanzines a que tem acesso, criando um repertório desse gênero de publicações que, de outra forma, ficaria perdido ou guardado em acer-

vos pessoais. São centenas de fanzines que voltam a circular por meio de arquivos digitais e do trabalho de certo modo militante do autor do blog em prol da “cultura dos fanzines”.

Mas, a ação de Jamer vai além do simples registro e difusão de fanzines. A proposta do *Zinescópio* é também a divulgação de notícias, vídeos, textos, reportagens e produções acadêmicas sobre fanzines e cultura *underground*, ou seja, um ponto de referência incontornável para quem procura informações sobre o meio.

zinescópio
coleção de fanzines em pdf

Início Sobre Acervo (A-Z) Acervo (ano) Clipping Colabore Outros Contato

PROGRAMAÇÃO Faça Você MesmX Zine Fest

20/11/2013

<http://essa.edição, porto alegre, trilha lab, vi zine, zinescópio>

Confirma aí a programação do **Faça Você MesmX Zine Fest!**

ZINESCÓPIO NEWS
Clique para receber atualizações por email
Junte-se a 23 outros seguidores
[Assine](#)

TWITTER ZINESCÓPIO
Entrevista que rolou com @badalhoos, editor do @zinescópio, no Radar TVE (aos 17'10")
youtu.be/2seXMI3XaCs #fanzines 7 months ago

Quarta-feira, 22 de maio, às 20h, no Mundo Cane Empório Bar (Rua João Alfredo, 325, Porto Alegre). zinescópio.wordpress.com
2 years ago

CATEGORIAS ARQUIVOS

Zinescópio: a memória dos fanzines

Um longo passo adiante

A história dos fanzines, não só no Brasil, tem sido vertiginosa em transformações, adaptações a crises e experimentações. De pequenos boletins mal impressos chegamos, em poucos anos, ao refinamento do álbum, passando pelas revistas que em nada devem às publicações comerciais. Isto é uma demonstração inquestionável do amadurecimento de uma geração formada pelo ímpeto empreendedor, que cresceu inventando formas e meios para expor sua criação.

Foi com a edição de fanzines que alguns dos nomes consagrados de nossos quadrinhos iniciaram sua carreira. Muitos ainda continuam lutando por um espaço para publicação, persistindo na autoedição e buscando novas fórmulas para a difusão de sua arte. Dentre esses novos caminhos está a criação de editoras independentes, que vem se consolidando e apontando para a formação de outro nicho de mercado.

O impulso dado pelas novas tecnologias para o incremento da produção de quadrinhos e fanzines não poderia ser descartado. Toda uma onda de novos autores surgiu com a expansão de acesso aos microcomputadores e ainda mais com o advento comercial da Internet. Velhos fanzineiros voltaram a investir na comunhão de suas paixões utilizando as facilidades de comuni-

cação do meio eletrônico. Por meio de correio eletrônico, boletins, revistas e sítios, alguns dos aguerridos e sempre atuantes editores de fanzines passaram a experimentar novas linguagens utilizando as mais dinâmicas ferramentas, além de estabelecer contato direto com outro público, mais amplo e diversificado que o dos pequenos boletins impressos.

Certamente o meio impresso não desaparecerá, como permanecem até hoje o jornal, o livro, a revista, o boletim associativo, o panfleto, enfim todo o universo de Gutenberg que resiste há mais de 500 anos. Contudo, há que se vislumbrar as enormes possibilidades – para não dizer infinitas – que nos apresentam os meios eletrônicos, que apenas engatinham em sua revolução. Este é o grande diferencial de nossa época. A este desafio, de trilhar caminhos desconhecidos e surpreendentes, os fanzines se jogaram desde a primeira hora, fazendo jus a sua inquietação.

Cabe aos editores de fanzines não só acompanhar essa trajetória de transformações, mas continuar como agentes imperativos e dinâmicos de sua história, criando caminhos de interseção entre as mídias eletrônicas e sua influência sobre os meios impressos. Por outro lado, o aprofundamento das pesquisas e estudos acadêmicos sem dúvida contribui para a compreensão desse novo tempo, tão presente, mas tão voltado para um futuro cada vez mais imediato e imprevisível.

Referências

9a Arte: Revista Brasileira de Histórias em Quadrinhos. <http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php>

ANDRAUS, Gazy. *Tyli-Tyli: A revista de quadrinhos filosóficos do Brasil*. In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, Coleção GT Intercom n. 7. São Paulo: 1997, p. 81-91.

BARALDI, Marcio. *Bigorna suspende atividades*. In <http://bigorna.net/index.php?secao=artigos&id=1306717371>, em 29 de maio de 2011. Acessado em 25 de janeiro de 2016.

BENJAMIN, Roberto. **Folkcomunicação no contexto de massa**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2000.

Boca Suja, 26. São Paulo: Ano VI, julho 2004.

BOURGOIN, Didier. *Didier Bourgoin de 'La Fanzinothèque' de Poitiers*. Entrevista a Henrique Torreiro. **O Fanzine das Xornadas**, 5. Ourense, Galicia, Spain: outubro de 1998, p. 27-28.

CALAZANS, Flávio. *O Net subliminar-telemático*. <http://www.calazans.ppg.br>, acessado em em 15 de fev. 2005.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, Coleção GT Intercom, 7. São Paulo: Intercom, 1997.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. **Propaganda Subliminar Multimídia**, Novas Buscas em Comunicação, v. 42. São Paulo: Summus, 1992.

O Espírito, 8. Editores: Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges. Fortaleza: fevereiro de 2002.

O Fanzine das Xornadas, 5. Ourense, Galicia, Spain: outubro de 1998.

FRANCO, Edgar. **História em Quadrinhos e Arquitetura**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

FRANCO, Edgar. *Hqtrônicas: Histórias em Quadrinhos e Hipermídia*. In **Quadreca**, 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001.

FRANCO, Edgar. *Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil*, In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, Coleção GT Intercom, 7. São Paulo: 1997, p. 51-65.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. **Processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. **Biocyberdrama**, Coleção Opera Brasil, 16. Vinhedo, SP: Opera Graphica Editora, 2003.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. Brasópolis, MG: edição do autor, janeiro de 2000.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. Série Quiosque, 2, 3a. ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

GUIMARÃES, Edgard. *A questão da produção, divulgação e distribuição de edições independentes*. In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**, Coleção GT Intercom, 7. São Paulo: 1997, p. 66-80.

imaginário!: <http://www.marcafantasia.com/revistas/imaginario/imaginario.html>.

ITACARAMBI, Francisco. *Andando na contramão: O site que virou revista*. In **Imprensa**, 128. Maio de 1998, p. 84.

Juvenatrix, 111. São Paulo: agosto de 2008. www.juvenatrix.blogspot.com.br.

Juvenatrix, 175. São Paulo: janeiro de 2016. www.juvenatrix.blogspot.com.br.

LEÃO, Tom. *Girinos no lago*. In Megazine, suplemento de **O Globo**. Rio de Janeiro: 20 de novembro de 2000, p. 18.

LIMA, Renato. In MATIAS, Alexandre e ASSIS, Diego. *Internet decreta fim da “gaveta” de HQ*. **Folha de S.Paulo**. São Paulo: 2 de setembro de 2004.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Histórias em Quadrinhos: Leitura crítica**, 2ª ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**, Coleção Primeiros Passos, 144. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**, Coleção Primeiros Passos, 283. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia/Editora Universitária UFPB, 2003.

MAGALHÃES, Henrique. **A nova onda dos fanzines**, Coleção Quiosque, 7. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MATIAS, Alexandre; ASSIS, Diego. *Internet decreta fim da “gaveta” de HQ*. **Folha de S.Paulo**. São Paulo: 2 de setembro de 2004, Ilustrada, p.E3.2.

MOURA, Matheus. *Lançamento SOQ - Só Quadrinhos*. In <http://bigorna.net/index.php?secao=noticias&id=1275305830>, em 31/05/2010. Acessado em 25 de janeiro de 2016.

NOGUEIRA, José, 2014. *Entrevista a Fábio da Silva Barbosa*. In <http://rebococaido.tumblr.com/post/85754914580/jos%C3%A9-zinermanogueira>, acessado em 23 de janeiro de 2016.

NOGUEIRA, José, 2015. In <https://www.facebook.com/ArquivoGeral/timeline>, acessado em 23 de janeiro de 2016.

NOGUEIRA, José, 2015b. In <https://www.facebook.com/Programa-Del%C3%ADrio-%C3%81udio-Zine-1537363506589113/timeline>

Pitomba, 1. Santos, SP: dezembro de 1999.

Pitomba, 2. Santos, SP: fevereiro/março de 2000.

ROSATTI, Renato. In <http://juvenatrix.blogspot.com.br/2014/02/lista-de-textos-do-blog-juvenatrix.html>. Acessado em 24 de janeiro de 2016.

SANTOS, Laerçon. *Falando da nova edição*. **Boca Suja**, 26. São Paulo: Ano VI, julho 2004.

SEMIÃO, Antônio Éder et alli. **Tudo que você sempre quis saber sobre quadrinhos mas sua mãe re-lutava em lhe responder**. Curitiba: Edição do autor, abril de 1996.

SOARES, Ronaldo. *Cartunista lança 'zine digital' com HQ e reportagens sobre música*. In **Folha de S.Paulo**. São Paulo: 17 de julho de 1995, Folhateen, p. 3; ou <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/7/17/folhateen/10.html>.

STRUTZEL, Tércio. **Paralelo**, 6. São Paulo: abril de 2004.

VELASCO, Rogério. *Entrevista a Nemo Nox*. **Esfera – revista de cultura online**, acessado em 3 de março de 1999.

Zinescópio: <https://zinescopio.wordpress.com>.

Sítios Internet

<http://bigorna.net/index.php?secao=artigos&id=1306717371>

<http://ciberpaje.blogspot.com.br>

<http://fanzine.at/brujeria> (Bruno Privatti)

<http://prismarte.com.br> (José Valcir)

<http://rebococaido.tumblr.com/post/85754914580/jos%C3%A9-zinerman-nogueira> (Fábio da Silva Barbosa)

<http://rquadrinhos.blogspot.com.br/> (Beto Potyguara)
<http://sites.uol.com.br/calioppe> (Gian Danton)
<https://www.facebook.com/ArquivoGeral/timeline> (José Nogueira)
<https://www.facebook.com/Edgar-Franco-236926746349318/> (Edgar Franco)
<https://www.facebook.com/Programa-Del%C3%ADrio-%C3%81udio-Zine-1537363506589113/timeline> (José Nogueira)
<https://zinescopio.wordpress.com> (Jamer Mello)
www.areiahostil.com.br (Lorde Lobo)
www.calazans.ppg.br (Flávio Calazans)
www.esfera.net/hq (Revista de cultura online)
www.fzimbres.com.br (Fábio Zimbres)
www.geocities.com/rainforest/vines/7630 (José Carlos Ribeiro)
www.geocities.com/ritualart.geo (Edgar Franco)
www.geocities.com/soho/3402 (Marcelo Garcia)
www.jornal-lagos.ultimate.pt (Fernando Vieira)
www.juvenatrix.blogspot.com.br (Renato Rosatti)
www.lagartixa.net (Rogério Velasco)
www.marcadefantasia.com (Henrique Magalhães)
www.nonaarte.com.br (André Diniz)
www.omelete.com.br
www.ritualart.net
www.singularplural.cjb.net (Joacy Jamys)
www.xornadas-bd.go.to (Henrique Torreiro)
www.zaz.com.br/cybercomix (CyberComix)
www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php

Fanzine no campo da Folkcomunicação

É bem sabido que fanzine é o magazine do fã, de indivíduos ou grupos dedicados à divulgação de uma ou mais expressões artísticas. É uma publicação amadora, sem fins lucrativos, que visa a troca de ideias, investigação ou promoção de um objeto de culto.

A frágil estrutura do fanzine – que se caracteriza quase sempre pela pequena tiragem e difusão dirigida - nos indica que ele é feito por diletantismo, produzido por e para pessoas bem informadas e interessadas num determinado sujeito e que dispõem de referências comuns a compartilhar.

Edgar Morin (1972, p. 68) atribui ao fã uma adoração quase religiosa. Para ele, o amor do fã não pode possuir, seja no sentido sociológico ou no senso físico do termo. A estrela escapa à apropriação privada. O amor pela estrela não tem ciúmes, é sem desejo, é compartilhado, pouco sexualizado, ou seja, é um amor de veneração.

Em seu anonimato, o fã resigna-se a reunir todas as coisas que representem a materialização do objeto amado, como se dele pudesse se apropriar pelo consumismo. Para Morin, o fã desejaria ser amado, mas com humildade; é esta desigualdade que caracteriza o amor religioso, a adoração não recíproca, mas eventualmente recompensada (MORIN, 1972, p.69).

O fanzine pode se constituir num tipo de recompensa, por facilitar o acesso do fã à vida privada do mito graças às informações nele publicadas. A impossibilidade do contato direto de forma permanente com o ídolo leva por vezes o fã a participar de um fã-clube, cuja direção mantém eventualmente relações de proximidade com o objeto de culto.

Contudo, para participar do mundo do fanzine o fã procura ter bem mais que uma atitude contemplativa ou de veneração. Ele busca algo mais que um certo conhecimento sobre o assunto enfocado. O caráter desse tipo de fã requer, em princípio, uma motivação impregnada de inquietude, uma curiosidade sobre os bastidores da vida do ídolo ou de sua arte. Para o editor de fanzine, ser fã é participar ativamente do meio e estar disposto a interferir na produção de outras publicações congêneres.

Há o fã que se dedica às estrelas do cinema e aos gêneros cinematográficos, a exemplo da ficção científica, bem como o que se interessa por personagens de quadrinhos, por estúdios (Marvel, DC) e gêneros de produção (super-heróis, humor, erótico, aventura). Outros buscam satisfação no estudo da obra de um autor (Hergé, Henfil) ou de uma determinada época, como os fanzines de *nostalgia*, dedicados aos heróis clássicos dos anos 1930, a chamada “época de ouro” dos quadrinhos.

Em seu estudo sobre Folkcomunicação no contexto de massa, Roberto Benjamin (2000, p. 17) realça a importância da comunicação interpessoal e grupal – inclusive pelos seus aspectos de

mediação – tanto entre a população de cultura folk, como nos demais segmentos da sociedade. No âmbito do fanzine, o espaço privilegiado para o contato direto entre os fãs se dá por intermédio da seção de cartas ou eventuais colaborações em forma de textos e outras informações.

É por meio do fanzine que os fãs se identificam num universo comum, saem do isolamento, encontram o terreno ideal para expressar suas paixões, se fortalecem como participantes de um grupo. Não só pelo aspecto da inserção comunitária, a força dessas pequenas publicações está no estímulo ao olhar crítico dos fãs, ao exercício da liberdade de expressão. Grandes debates e polêmicas acontecem no fanzine, seja agregando elementos cognitivos, seja traçando análises construtivas para o resgate ou desenvolvimento de sua arte.

Dentro da perspectiva da comunicação dirigida, editores e leitores de fanzines desenvolvem linguagens comuns próprias ao grupo do qual procedem. Dessa forma, os fãs de quadrinhos interagem usando os códigos referentes ao universo das HQ; do mesmo modo, os fãs de rock utilizam linguagem visual e jargões comuns aos apreciadores desse gênero musical.

É frequente a utilização de neologismos entre os produtores de fanzine. O próprio termo *fanzine* é formado pela contração de *fanatic* e *magazine*, do inglês; com o tempo, passou-se a utilizar também o termo *zine*, abreviatura que remete a certa atitude cultural (*cultura zine*); mas também *zinar*, para a ação de se fazer

o fanzine; *zineiro* ou *fanzineiro*, para o sujeito da ação; *fanzinagem* e *fanedição*, como a atividade de edição do fanzine. Por analogia, uma *fanzinoteca* vem a ser uma biblioteca de fanzines.

Esses termos, que permeiam os grupos de fãs, se aproximam das gírias, próprias de uma linguagem tribal e de uma expressão folclórica, ou seja, de identidade e manifestação espontânea de determinado meio cultural. Por pertencer a grupos de certo modo isolados da sociedade, esses neologismos são utilizados de forma familiar por seus membros, mas são pouco conhecidos pela cultura oficial; contudo, com o tempo e a repetição, eles podem ultrapassar os limites do círculo de origem e ser incorporados pelo conjunto da sociedade. O termo *fanzine* tem sido bastante empregado pela imprensa desde a década de 1980, passando então a figurar em dicionários e enciclopédias.

Numa analogia ao modo de produção da imprensa popular, a exemplo dos folhetos de cordel, podemos afirmar que o fanzine faz parte da chamada Folkcomunicação. Para Luiz Beltrão, Folkcomunicação é o processo de intercâmbio de informação e manifestação de opiniões, ideias e atitudes de massa através de agentes e meios ligados direta ou indiretamente ao folclore (BENJAMIN, 2000, p. 12).

Em outras palavras, a *folkcomunicação* é, por natureza e estrutura, *um processo artesanal e horizontal*, semelhante em essência aos tipos de comunicação interpessoal *já que suas mensagens são elaboradas, codificadas e transmiti-*

das em linguagens e canais familiares à audiência, por sua vez conhecida psicológica e vivencialmente pelo comunitador, ainda que dispersa (BELTRÃO, 1980, p. 28).

É certo que o fanzine, com sua pequena tiragem quase confidencial (comumente em torno de 50 a 100 exemplares) não pode ser considerado um meio de massa, mas nele identificamos com clareza um processo de intercâmbio de informações, com destaque para a expressão opinativa. O fanzine tem na reflexão sua força, gerando debates entre os leitores e chegando mesmo a interferir, com suas críticas, nas publicações do mercado.

Por outro lado, o próprio Beltrão viria ampliar o conceito de Folkcomunicação para além das amarras da definição de folclore adotada de forma oficiosa no país. De início, ele identificava a Folkcomunicação como sendo apenas a expressão de grupos marginalizados cultural e geograficamente, propondo, em seguida, a extensão das pesquisas a outros setores excluídos, sem acesso aos meios de comunicação de massa, pela sua posição filosófica e ideológica contrária às normas culturais dominantes, setores que se poderiam classificar de contraculturais (BENJAMIN, 2000, p. 13).

Essa nova definição, mais abrangente, afinal contempla o fanzine em vários aspectos de sua produção. O fanzine é um veículo de indivíduos e de grupos de fãs, sujeitos que dificilmente possuem acesso à grande imprensa. A divulgação das novas bandas de rock é feita, sobretudo, por intermédio do fanzine. Os novos

autores de poesias e história em quadrinhos têm no fanzine o espaço para a difusão de sua obra. É o fanzine o veículo que se contrapõe ao descaso do mercado editorial, que não contempla de forma adequada o fluxo da produção dos artistas nacionais, muito menos a obra dos novos autores. A concentração da indústria cultural, em particular as grandes editoras, no eixo Rio de Janeiro/São Paulo é um empecilho a mais para a veiculação das expressões regionais.

O fanzine é, pois, um produto de grupos marginalizados cultural e geograficamente. É porta-voz de um tipo de cultura que denominamos genericamente de *underground*, contracultura, alternativa ou independente.

A tecnologia a favor dos fanzines

Até meados da década de 1990 o fanzine se caracterizou por ser um veículo impresso, atuando num circuito paralelo às publicações do mercado. Talvez não fosse o caso de se falar numa imprensa alternativa, como observa Edgard Guimarães, editor do fanzine *QI*, visto que o fanzine não se configura como uma alternativa mercadológica. Pelo seu caráter amador, o fanzine estaria mais para uma cultura independente, livre das amarras do mercado, da imposição das grandes tiragens, da linguagem consensual para um público diverso.

O fanzine é um veículo de comunicação dirigida, que tem a dimensão do universo de seu grupo. Como na maioria das vezes o fanzine se identifica nas particularidades, é comum lidar-se com públicos reduzidos da mesma forma que proliferam os mais diversos títulos e abordagens.

No início, para a edição do fanzine, foram utilizados os meios rudimentares de reprodução que viabilizassem as pequenas tiragens, tendo em vista a adequação dos custos. O mimeógrafo a álcool e a tinta foram os instrumentos para as primeiras edições, a exemplo de *Ficção* em 1965, nosso fanzine pioneiro por Edson Rontani, em Piracicaba, São Paulo.

Com a popularização das fotocopiadoras e o barateamento das cópias, tornou-se viável a edição de fanzine por esse processo, desde a produção, com redução e ampliação dos originais datilografados e imagens, até a reprodução. Este instrumento trouxe um grande desenvolvimento ao fanzine, que passou a ter melhor qualidade gráfica incluindo amplamente as ilustrações. O salto tecnológico trazido pelas fotocopiadoras favoreceu a propagação dos fanzines de quadrinhos, que passaram a apresentar a reprodução dos próprios quadrinhos, mas também ensaios, críticas e matérias noticiosas, ao modo de revistas especializadas; são, por vezes, tomados por revistas independentes, quando apresentam exclusivamente quadrinhos.

A possibilidade de reprodução das artes gráficas, a exemplo dos quadrinhos, estimulou o surgimento de inúmeros autores

espalhados por todo o país e com eles a produção de novos fanzines. Ainda que o objetivo da maioria dos quadrinistas fosse chegar ao mercado editorial, não era mais necessário esperar uma chance remota para mostrar seu trabalho. O fanzine veio ocupar o espaço relegado pelas editoras comerciais de veículo promotor dos novos talentos, estimulando o aparecimento de sucessivas gerações de autores.

A importância do fanzine dá-se também pelo papel de vanguarda que engendra. Como o que importa não é atingir um grande público que gere lucro, no fanzine experimentam-se as novas linguagens, promovem-se ousadias conceituais. Por seu caráter transgressor, o fanzine, por vezes, serve de inspiração ao meio empresarial, que nele encontra elementos de renovação estética. Enquanto manifestação espontânea e democrática de grupos, muitas vezes formados por jovens, o fanzine faz ainda a legitimação das linguagens populares, nem sempre percebidas pelos círculos oficiais.

O reconhecimento inquestionável de alguns nomes dos cartuns nacionais é o melhor exemplo dessa postura inovadora. Os maiores autores de tiras, charges e cartuns veiculados na atualidade nos jornais de circulação nacional publicaram inicialmente em seus fanzines e revistas alternativas. Uma quantidade enorme de novos quadrinistas é influenciada por Angeli, Laerte, Paulo Caruso, para citar apenas alguns dos autores consagrados que tiveram sua iniciação à margem do mercado. Destaca-se, também a obra de

Marcatti e Cedraz, grandes batalhadores do meio independente, que se projetaram com autonomia e com os próprios recursos.

Do mesmo modo que o fanzine pode servir como alavanca para a profissionalização, ele tem favorecido o surgimento de pequenas editoras independentes. O público dessas editoras é o mesmo do fanzine, acrescido de outras camadas simpáticas a produtos diferenciados do mercado. A revolução tecnológica trazida pela informática em meados da década de 1990 foi um fator determinante para o surgimento dessas editoras, possibilitando a concepção de um produto editorial bem mais acabado.

Roberto Benjamin (2000, p. 19-20) afirma, numa alusão à produção dos folhetos de cordel, que a informática é a mais nova apropriação tecnológica. O folclore e a cultura popular não devem ser encarados como estanques e imutáveis. Eles vêm se adaptando às transformações da sociedade, incorporando elementos da mitologia urbana, das mídias e das novas tecnologias.

Ele cita o caso do poeta popular José Honório, que produz seus versos em um computador. Essa opção pela informática nada tem de romântica, foi uma escolha tecnológica e econômica. As gráficas existentes em Timbaúba, PE, local de residência do poeta, desde as primitivas de caixas de tipo, às que operam offset, somente recebem encomendas de tiragens acima das possibilidades do mercado de cordéis. Utilizando computador e impressora, José Honório imprime o número de folhetos que considera possível vender de imediato e guarda o arquivo na me-

mória eletrônica, realizando novas tiragens na medida em que as pequenas edições se esgotam.

De forma coincidente, essa é a estratégia adotada pela editora Marca de Fantasia, de João Pessoa, que produz fanzines, revistas e álbuns de histórias em quadrinhos, além de livros teóricos sobre o universo dos quadrinhos, Artes Visuais, Comunicação, Linguística e Cultura Pop. Cada publicação dessa editora tem em média 200 exemplares da capa impressos em offset, em gráfica comercial; já o miolo é feito em impressora laser na quantidade de 10 exemplares por vez, de acordo com a circulação das obras. Desse modo, algumas publicações já ultrapassaram o limite de capas, sendo feita segunda edição, como ocorreu com o álbum *Katita: tiras sem preconceito*, de Anita Costa Prado e Ronaldo Mendes, e com *Macambira e sua gente*, deste autor.

Sem dúvida, o avanço dos recursos tecnológicos transformou alguns fanzines em publicações comparáveis a boa parte das revistas do mercado. Com o computador, o visual dos fanzines tornou-se mais limpo, livre das imperfeições dos tipos datilográficos, dos riscos de canetas e colagens de originais.

É certo que essas transformações não foram aceitas sem resistência por parte de alguns editores, que viam no acesso fácil à tecnologia o fim da pureza artesanal do fanzine. Para eles, a verdadeira linguagem do fanzine deveria ser suja, atestando o labor artesanal, a presença da “alma” e do suor do editor, com suas imperfeições e máculas, próprias da expressão humana mais autêntica.

Mas o apelo sedutor da tecnologia soou mais alto e de forma irreversível. Atualmente já se pode ver fanzine e publicações independentes com qualidade gráfica excepcional, cores nas capas e o requinte dos melhores programas gráficos, de fácil acesso em qualquer computador. Essa evolução do fanzine e demais publicações independentes (revistas, álbuns, livros), faz-nos pensar na possibilidade da formação de um mercado paralelo, criando um filão até então inexistente no meio editorial.

Existem alguns núcleos de produção que têm tirado proveito das novas tecnologias e utilizado as leis de incentivo à cultura de seus estados e municípios para a edição de sofisticadas publicações. A partir do ano 2000, a editora carioca Nona Arte, de André Diniz, desenvolveu um trabalho excepcional com a edição de revistas independentes, abrindo espaço não só para sua produção como para a de outros autores representativos dos quadrinhos brasileiros. A série *Subversivos*, de sua autoria, reconta a história do Brasil sob o regime militar a partir da visão dos oprimidos e das organizações clandestinas que visavam uma transformação radical do país. Esta é uma visão dos perdedores, que em geral não entra nos anais da história.

Da mesma forma, Wellington Srebek, roteirista e editor de Belo Horizonte, aproveitou o incentivo estatal para a publicação de revistas e álbuns com acabamento gráfico profissional e conteúdo voltado a elementos da cultura brasileira, a exemplo de *Solar*, *Caliban* e *Estórias Gerais*, no final dos anos 1990. São

visões de histórias e lendas e mesmo da ficção extraordinária dos super-heróis que fazem uma ligação entre a cultura popular e a erudita. Esses álbuns e revistas são produzidos dentro do circuito do fanzine, mas estão abertos a outros públicos, que estimulam e valorizam a criação de uma arte genuinamente brasileira.

Lamentável é que trabalhos tão criativos e autorais não tenham espaço nas editoras comerciais, que poderiam ampliá-las enormemente o alcance de público. A busca do lucro fácil, a garantia das fórmulas feitas, a importação de modelos estrangeiros da cultura de massa como diretrizes do mercado fazem com que nossas expressões culturais mais autênticas sejam menosprezadas. Cabe à resistência de seus criadores o registro de uma cultura com expressão local, por intermédio da autoedição e do estabelecimento de circuitos independentes.

Para os quadrinhos brasileiros, o fanzine representa a resistência frente ao descaso das grandes editoras, que favorecem os quadrinhos estrangeiros. A importância do fanzine se configura não só pela difusão e renovação dos quadrinhos, mas também por contribuir para a formação do público e criação de um espaço essencial de discussão e avaliação dos quadrinhos como expressão artística.

Se o desenvolvimento tecnológico e a popularização dos meios de impressão possibilitaram a edição de publicações independentes cada vez mais sofisticadas, aproximando-se do requinte das publicações do mercado, contudo, para continuar sendo fan-

zine o editor deve manter seu princípio original: o caráter contestador, informativo e analítico, fator de integração de grupos culturalmente marginalizados.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *Tyli-Tyli: A revista de quadrinhos filosóficos do Brasil*. In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. Coleção GT Intercom, 7. São Paulo, 1997, p. 81-91.

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: a comunicação dos marginalizados**. São Paulo: Cortez, 1980.

BENJAMIN, Roberto. **Folkcomunicação no contexto de massa**. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2000.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. Coleção GT Intercom, 7. São Paulo: 1997.

FRANCO, Edgar. *Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil*. In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. Coleção GT Intercom, 7. São Paulo, 1997, p. 51-65.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. Coleção Quiosque, 2, 2ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. *A questão da produção, divulgação e distribuição de edições independentes*. In CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). **As histórias em quadrinhos no Brasil: teoria e prática**. Coleção GT Intercom, 7. São Paulo, 1997, p. 66-80.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Histórias em Quadrinhos: Leitura crítica**. 2ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. Coleção Primeiros Passos, 144. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. Coleção Primeiros Passos, 283. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia/Editora Universitária UFPB, 2003.

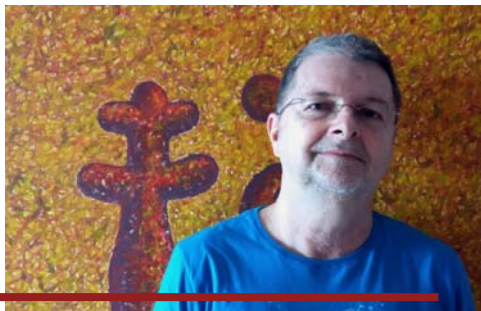
MAGALHÃES, Henrique. **A nova onda dos fanzines**. Série Quiosque, 7. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MORIN, Edgar. **Les stars**. France: Editions du Seuil, 1972.

PINHEIRO, Helder e LÚCIO, Ana Cristina Marinho. **Cordel na sala de aula**. Coleção literatura e ensino, 2. São Paulo: Duas Cidades, 2001.

RIBEIRO, Maria de Lourdes Borges. **Folclore**. Biblioteca Educação é Cultura. Rio de Janeiro: Bloch/Fename, 1980.

SEMIÃO, Antônio Éder et alli. **Tudo que você sempre quis saber sobre quadrinhos mas sua mamãe relutava em lhe responder**. Curitiba: Edição do autor, abril de 1996.



Henrique Magalhães

nasceu em João Pessoa, Paraíba, em 1957. Em 1975 criou a personagem de história em quadrinhos Maria, que foi publicada durante vários anos em tiras diárias nos jornais paraibanos, além de revistas e álbuns. Atualmente dirige a editora independente Marca de Fantasia.

São de sua autoria os livros *O que é fanzine*, 1993, pela editora Brasiliense; *A nova onda dos fanzines*, 2004; *A mutação radical dos fanzines*, 2005; e *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*, 2006, pela Marca de Fantasia. Criou a Gibiteca Henfil, voltada para os quadrinhos e publicações independentes. Coordena o Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, onde é professor. Contato: henriquemais@gmail.com.



O fen meno fanzine ganhou novos contornos a partir da d cada de 1990, ampliou-se e ultrapassou os limites do papel impresso. Al m do v deo, temos que considerar a fant stica revoluç o dos meios de comunicaç o com o advento da Internet e outras m dias eletr nicas, das quais o fanzine se apropriou.