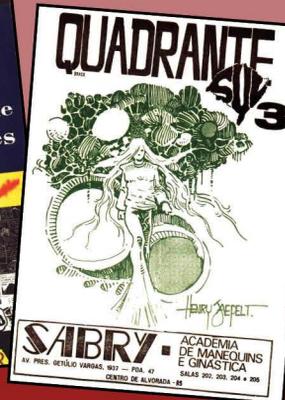
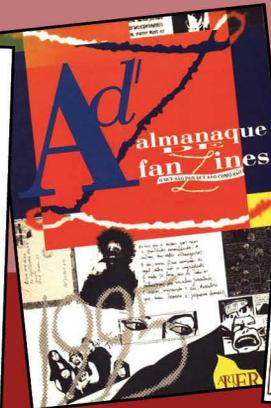
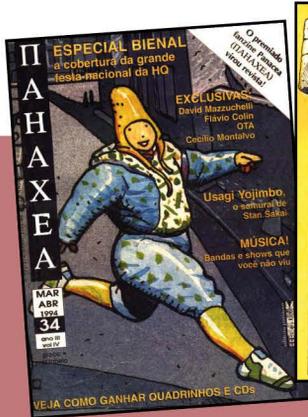


Henrique Magalhães

PEDRAS NO CHARCO

Resistência e perspectivas dos fanzines



Henrique Magalhães

PEDRAS NO CHARCO

Resistência e perspectivas dos fanzine



Marca de Fantasia
Paraíba - 2018

PEDRAS NO CHARCO

Resistência e perspectivas dos fanzines

Henrique Magalhães
Série Quiosque, 50 ♦ 2018



MARCA DE FANTASIA

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

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

Diretor/Editor

Henrique Magalhães

Conselho Editorial

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

Editoração/capa

H. Magalhães

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

ISBN 978-85-67732-90-9



Sumário

5	Apresentação
8	Sobre fandom e fanzines
15	Gênese e disseminação dos fanzines
30	Caldeirão de ideias
38	Fanzines falam de quadrinhos
56	Nova onda dos fanzines
63	Independentes se agitam
117	Obra aberta
119	Referências

Apresentação

Em paralelo ao desenvolvimento das histórias em quadrinhos, outro fenômeno começou a tomar forma nos Estados Unidos da América na primeira metade do século XX. Os fanzines, ou publicações amadoras editadas por fãs, tornavam-se o veículo dos novos autores da literatura popular, com destaque para a ficção científica.

Com a difusão massiva das histórias em quadrinhos, surgiram também os fanzines sobre o assunto, que se espalharam por vários países, despertando o interesse do público e incentivando a produção de autores locais. Os fanzines viriam representar um papel importante para o estudo e afirmação dessa popular forma de expressão.

No Brasil, tivemos os primeiros fanzines em meados dos anos 1960. Foi nessa época que começaram a circular os boletins amadores com anúncios de troca e venda de revistas, críticas e comentários sobre as histórias em quadrinhos.

Com *Pedras no charco: resistência e perspectivas dos fanzines*, retomo com ampliação e atualização o texto do livro *A nova onda dos fanzines* de minha autoria, lançado pela Marca de Fantasia em 2004, em que procuro resgatar a história dessas publicações, sua propagação e consolidação como fenômeno das edições independentes, a crise de sua produção e, sobretudo, analisar as transformações ocorridas em seu modo de produção a partir da década de 1990.

O objetivo não é o esgotamento do tema nem o levantamento exaustivo de todos os fanzines editados. Esta seria uma tarefa pra-

ticamente impossível dada a efemeridade dessas publicações; por outro lado, como é sabido, sofremos com a precariedade de acervos e registros que resguardem a memória da imprensa alternativa e independente no Brasil. Pretendo demonstrar alguns aspectos significativos desse gênero de publicação e seu desenvolvimento como forma de produção.

Este trabalho vem complementar o que desenvolvi no Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, no qual identifiquei os elementos para a compreensão dos fanzines enquanto veículo de comunicação. O lado histórico do estudo perfaz o período do surgimento dos fanzines no país, em 1965, até o final da década de 1980. A dissertação foi publicada em 2003 pela editora Marca de Fantasia em parceria com a Editora Universitária da UFPB com o título *O rebuliço apaixonante dos fanzines*.

A década de 1990 e posteriores à pesquisa do Mestrado restavam por ser analisadas e, sem dúvida, com a edição de *O rebuliço apaixonante dos fanzines* tornou-se uma lacuna que precisava ser suplantada. Essa década representou uma verdadeira transformação no processo editorial dos fanzines no Brasil após um período de crise e estagnação e significou a retomada de sua produção de forma mais sólida e inovadora. Foram tantas as experimentações e propostas editoriais que só isto bastaria para o desenvolvimento do corpo deste trabalho.

Alguns aspectos, também fundamentais, ocorreram a partir de meados dos anos 1990 com a disseminação dos meios eletrônicos, em particular dos micro-computadores e seus complementos, como o CD-rom e a internet. Mas devido a sua complexidade, preferi abor-

dá-los em outro estudo exclusivo, que gerou o livro *A mutação radical dos fanzines*, publicado pela Marca de Fantasia em 2005 e em edição digital atualizada em 2016.

Esta edição ampliada, agora denominada *Pedras no charco: resistência e perspectivas dos fanzines*, em formato digital, traz a versão ampliada e revisada de *A nova onda dos fanzines*, mas mantém a essência da edição original. Com ela, pretendo favorecer a uma leitura mais dinâmica com a utilização de navegação interna do texto e com a reprodução em cores das capas das publicações, que com sua riqueza iconográfica são, sem dúvida, um elemento documental de grande valor.

Sobre fandom e fanzines

Na década de 1920 nos Estados Unidos da América pululavam os *pulp magazines*, que eram revistas baratas que circulavam com centenas de páginas impressas em papel jornal em tom marrom escuro. Gerard Jones, em *Homens do amanhã* (2006, p.51), afirma que as capas dessas revistas eram coloridas, com pinturas que reforçavam o clima de terror, excitação, desejo e curiosidade sobre os enredos repletos de brutamontes, orientais sinistros e namoradas seminuas de gângsteres.

Os *pulp magazines* eram publicações de forte apelo comercial e popular não só pelo tom aventureiro de suas narrativas, mas também pelos temas que abordavam. Eram revistas com histórias de guerra e de crime, de aventuras exóticas na selva, além da saga do western e das antecipações da ficção científica. A expansão dos *pulps magazines*, ganhou corpo no desejo de evasão dos jovens leitores num período de distensão entre as duas guerras mundiais.

A denominação dos *pulp magazines*, também chamados de *pulp fiction*, deriva de *pulp*, ou polpa, matéria prima para a confecção de papel barato e de baixa qualidade, algo para nós como o papel jornal. Era com esse tipo de papel que eram editadas as revistas de literatura popular, cuja leitura, nas primeiras décadas do século XX, era a melhor forma de lazer. Essas revistas circularam desde o final do século XIX e chegaram até meados do século XX como uma das melhores representações da cultura de massa e da ascendente indústria cultural.

Embora muito populares entre os adolescentes e jovens das décadas de 1920 e 1930, os *pulp magazines* não eram bem vistos por pais e educadores, sendo comumente considerados como uma subliteratura, ou uma literatura de baixa qualidade. Segundo Jones (2006, p.51), “não era possível encontrar essas revistas em bibliotecas escolares e poucos pais as compravam. Na verdade, muitos as arrancavam das mãos dos filhos e as atiravam no incinerador de lixo”.

Para (Lois Gresh e Robert Weinberg (2009, p.12), os *pulp magazines* eram dedicados a uma variada gama de ficção, que ia do *western* a histórias românticas, além de mistério e ficção científica. O ponto comum dessas revistas não eram as histórias recheadas de violência, sangue e vingança, mas o entretenimento. Esse tipo de publicação, relegado pela cultura oficial, alguns anos mais tarde iria inspirar diretamente as aventuras e revistas de super-heróis, que consolidaram um tipo de publicação popular que marcaria o cenário editorial do século XX.

Apesar da má fama dessas revistas baratas – as mais populares chegavam a 50 centavos de dólar – muitos autores que alcançaram grande prestígio tiveram nelas seu banco de ensaio literário. Foi o caso de Isaac Asimov, Raymond Chandler e Dashiell Hammett, todos no início de sua carreira e oriundos dos Estados Unidos da América, sendo este o país onde esse tipo de produção alcançou maior expressão (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Pulp>, em 22/12/11).

A popularidade dos *pulp magazines* pode ser comparada hoje às séries televisivas, dada sua grande difusão. Gresh e Weinberg (2009, p.12) lembram que

Nos anos 1930, quase uma centena de diferentes *pulps* lotavam as bancas. Apesar de ridicularizadas por conterem uma fórmula de ficção inculta, as *pulps* eram lidas por milhões de consumidores todos os meses. Mais importante para nós, as *pulps* das décadas de 1920 e 1930 foram o lar da maior parte da literatura de ficção científica e fantasia dos Estados Unidos. E dessas raízes *pulps* surgiram os gibis de super-heróis.

O escritor Edgar Rice Burroughs também teve sua inserção nos *pulp magazines*. Seu romance mais conhecido, *Tarzan of the apes*, foi publicado na revista *The Argosy*, em 1912. Segundo Gresh e Weinberg (2009, p.12), a história tornou-se tão popular que teve várias sequências, sempre publicadas nos *pulp magazines*, gerando em seguida uma série de filmes e mesmo tiras de quadrinhos para jornais.

Com o sucesso de algumas séries literárias publicadas nos *pulp magazines*, a adaptação de personagens para as tiras diárias passou a ser uma consequência natural. O público dos quadrinhos era o mesmo que consumia essas revistas de fantasia e aventura e não custou que os quadrinhos acabassem também ganhando a forma de revista, com a compilação das tiras já publicadas.

Uma revista visionária

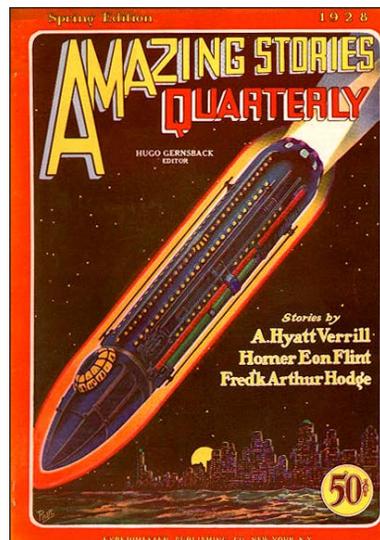
Dentre tantos *pulps magazines* que se editavam, um se destaca nessa constelação de universos incríveis e imponderáveis: *Amazing Stories*. Criada por Hugo Gernsback em abril de 1926 nos Estados Unidos da América, *Amazing Stories* foi a primeira revista a pu-

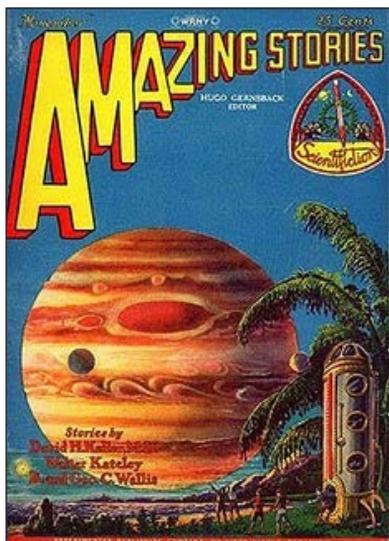
Amazing Stories, primeira revista dedicada à ficção científica

blicar exclusivamente histórias de ficção científica, sendo também considerada a primeira do gênero no mundo.

Para Jones (2006, p.53), a *Amazing Stories* era uma revista estranha, há anos circulava nas bancas com artigos sobre rádios e foguetes misturados à ficção de autores do porte H. G. Wells e Júlio Verne. A cada edição trazia um ensaio sobre ciência com o intuito de abrir a mente dos jovens leitores para o mundo tecnológico que se vislumbrava, numa tentativa de vencer o obscurantismo e a ignorância. Jerry Siegel, um dos criadores do *Super-homem*, era um dos leitores fascinados por esse tipo de publicação, que misturava ficção, ciência e fantasia.

A *Amazing Stories*, tendo sido também chamada de *Amazing Science Fiction*, apresentava histórias romanceadas com um fundo científico. Foi Gernsback quem cunhou o termo “scientifiction” (“cientificação”, ou “STF”, abreviando) para designar o gênero, que com o passar dos anos tornou-se “ficção científica”, como o conhecemos até hoje. Uma das inovações de seu projeto editorial era o logotipo, composto com letras que diminuía progressivamente de tamanho, dando um efeito de profundidade e tridimensionalidade. O formato do título influenciou um bom número de outras publicações, que passaram a adotar a mesma estética.





O desenho do título em perspectiva iria influenciar outras revistas

bre o conteúdo da edição. Com a *Amazing Stories* essa relação atingiu outro nível. Como relata Jones (2006, p.54), o editor Gernsback publicava não apenas o nome e o estado de seus correspondentes, mas o endereço completo, possibilitando que os leitores entrassem em contato direto entre si. Esse diferencial propiciou a formação de uma comunidade de fãs da ficção científica, dando origem ao fenômeno do *fandom*.

Fandom é a contração das palavras inglesas *fan* e *kingdom*. Pode-se entender por *fandom* algo como “reino do fã” ou “domínio do fã”, que se trata do universo de aficionados por algum tipo de arte ou hobby. Normalmente, quem participa de um *fandom* procura compartilhar o conhecimento e a paixão de seu objeto de veneração com outros fãs, fortalecendo o sentimento de comunidade e exclusão.

Anualmente, a World Science Fiction Society atribui o Prêmio Hugo aos melhores autores de fantasia e ficção científica. Sendo uma das mais prestigiadas honorarias desse gênero literário, o Prêmio Hugo é uma homenagem a Hugo Gernsback, pelo pioneirismo da revista *Amazing Stories*.

Era comum que os *pulp magazines* estimulassem a participação dos leitores por meio da seção de cartas. Nas publicações convencionais, o contato que se estabelece é entre os leitores e a revista, que acolhe a crítica ou o elogio sobre

Para Jones (2006, p.54), o primeiro fã-club de ficção científica surgiu em 1929, em Nova Iorque, embalado pelo lançamento da revista *Science Wonder Stories*, de Gernsback, em substituição à *Amazing Stories*. Embora não haja uma data precisa para a criação do termo *fandom*, é certo que ele surgiu desse núcleo, algum tempo mais tarde, para designar o universo dos fãs. Vale ressaltar que a ficção científica iria logo ultrapassar o campo literário, chegando às produções cinematográficas e às revistas de história em quadrinhos. Desse modo, o *fandom* também extrapolou o universo dos leitores das revistas literárias de ficção científica e passou a denominar o agrupamento de fãs em torno de outros domínios, como se observa posteriormente com os colecionadores de revistas de histórias em quadrinhos.

Em seu estudo, Jones reconhece que outros grupos de aficionados precederam os fãs da *Amazing Stories*, a exemplo dos leitores da revista de ficção popular *Weird Tales*, que já eram bastante interativos. Contudo, nada se compara com o entusiasmo contagiante do público da *Amazing Stories*, cujos leitores passaram a produzir suas próprias histórias e nutriam a esperança de vê-las publicadas em sua revista preferida.

A história do mais famoso herói dos quadrinhos vem diretamente desse círculo de leitores e colaboradores de revistas de ficção científica. Dentre os fãs mais entusiastas encontravam-se os que publicavam seus próprios magazines. Eram revistas amadoras, impressas de forma artesanal em mimeógrafos, mas que gozavam da inquietação e necessidade dos jovens autores de ter sua própria revista. No início da década de 1930, Jerry Siegel e Joe Shuster, dois amigos de

Cleveland, foram os criadores do *Super-Homem*, que teve sua primeira versão publicada em seu fanzine, o *Science Fiction*.

Como relata Gresh e Weinberg (2009, p.14), no terceiro número do fanzine, de janeiro de 1933, “Siegel escreveu uma história intitulada ‘The Reign of the Superman’ (O reino do Super-Homem). Shuster desenhou a história, que destacava um supergênio como o vilão. Foi o início de uma parceria que entrou para a história editorial”. A ideia original foi depois reformulada e o vilão tornou-se o super-herói combatente do crime, estreando em junho de 1938 na primeira edição da revista *Action Comics*.

A importância de Jerry Siegel para o mundo dos quadrinhos, da literatura fantástica e de fantasia não se restringiu à criação do *Super-Homem*. Desde cedo, com 14 anos, ele já se destacava no incipiente meio do *fandom*. Jones recorda que em 1929 Siegel apareceu com uma novidade. Juntou as histórias que escrevia, recusadas para publicação pela *Amazing Stories*, e montou sua própria revista, chamada *Cosmic Stories*. A publicação era precariamente datilografada e impressa no mimeógrafo da escola. Anos depois, “Jerry Siegel não conseguia recordar se chegou a vender alguma cópia. Mas havia criado a primeira revista feita por um fã de ficção científica – que em breve seria chamada ‘fanzine’, e depois ‘zine’” (JONES, 2006, p.60).

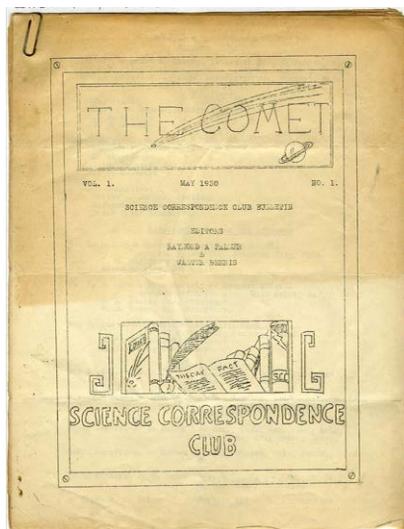
Gênese e disseminação dos fanzines

No começo do século XX nos Estados Unidos surgiu a primeira onda de fanzines, inicialmente voltados à ficção científica (FC), gênero literário ainda tratado como subliteratura. Gerard Jones (2006, p.60) afirma que em 1929 Jerry Siegel criou o primeiro fanzine, ao lançar o boletim datilografado e mimeografado *Cosmic Stories*. A relação apaixonada dos leitores com a ficção científica levaria a uma sequência irrefreável de fanzines. Outro dos pioneiros foi *The Comet*, criado em maio de 1930 por Ray Palmer para o Science Correspondance Clube, seguido por *The Planet*, em junho do mesmo ano, editado por Allen Glasser para o The New York Scienceers.

Outro dos primeiros fanzines foi *The time traveler*, criado por Julius Schwartz, em parceria com Mort Weisinger, futuro editor da DC Comics. Schwartz, ainda ao lado de Weisinger, mais tarde seria o responsável pelo agenciamento e venda dos primeiros contos publicados de autores do calibre de Ray Bradbury e H. P. Lovecraft (HUNTER, 2004, p.26).

Embora haja concordância sobre a origem dos fanzines, é bem provável

The Comet, 1930, considerado um dos primeiros fanzines



que a mesma se dê mais por ressonância que por exatidão. Dada a volatilidade desse tipo de publicação – de pequenas tiragens e produção artesanal, ainda mais quando os meios de reprodução não eram tão avançados como na atualidade – é de se esperar que um bom número de fanzines tenha simplesmente desaparecido em seu tempo, sem o devido registro (MAGALHÃES, 2013, p.57).

A palavra *fanzine* é a contração dos termos ingleses *fanatic* e *magazine*, significando *magazine do fã*. O fanzine é uma publicação independente e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa em fotocópias ou impressoras caseiras. É editado por fãs de expressões artísticas e de personalidades, bem como por ativistas de movimentos culturais para um público aficionado.

Há pesquisadores e editores, a exemplo de Edgard Guimarães, que consideram fanzine qualquer publicação alternativa ou independente voltada a temas ligados às artes, incluindo as publicações autorais e autoedições. Desse modo, seriam também fanzines as revistas que trazem apenas amostras da obra artística, como a coletânea de tiras ou histórias em quadrinhos, a seleção de poemas ou artes visuais.

Não há erro nessa escolha, contudo, para delimitação do campo desse estudo, defino fanzine como as publicações amadoras reflexivas que trazem de modo considerável matérias textuais sobre a expressão artística elegida, a exemplo de entrevistas, resenhas, reportagens, críticas e qualquer texto analítico que se queira produzir. Isto não exclui a publicação do próprio objeto artístico como exemplo ou apresentação da obra em complemento ao corpo do texto. As demais publicações são por mim consideradas revistas alternativas ou independentes.

No que toca o termo “alternativa”, Edgard Guimarães questiona se os fanzines poderiam se enquadrar nessa definição. Para ele, essas publicações seriam consideradas, de forma mais justa, como “independentes” (GUIMARÃES, 2005, p. 12). 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. No entanto, por ser eminentemente amador, o fanzine não pode ser considerado uma alternativa ao mercado no sentido de garantir a perenidade da produção artística. Sua importância recai sobre o caráter experimental exatamente por não depender dos condicionantes mercadológicos.

Os primeiros fanzines eram produzidos pelos leitores mais participativos dos magazines de ficção científica (NASCIMENTO, 1988, p.12-14), sendo ainda hoje feitos por quem busca contribuir para a reflexão sobre seu objeto de culto ou para a promoção de sua própria obra. Com o tempo, os fanzines espalharam-se pelo mundo, tomaram os rumos mais diversos e voltaram-se para a difusão e análise de outros gêneros de expressão artística. Desde a origem, eles têm sua força na informalidade e participação dos leitores, princípio que descarta qualquer pretensão profissional. Para Nascimento (1988), tais características permanecem inalteradas.

Um dos fatores determinantes na edição do fanzine é o domínio do processo de produção. Os editores dessas publicações fazem coleta de informações, diagramação, composição, paginação e montagem – ou seja, todo o projeto editorial –, bem como divulgação, distribuição e venda. Há casos em que o editor faz até mesmo a impressão, contro-

lando a produção em sua totalidade. Esse domínio do processo editorial lhe possibilita mais liberdade de criação e expressão.

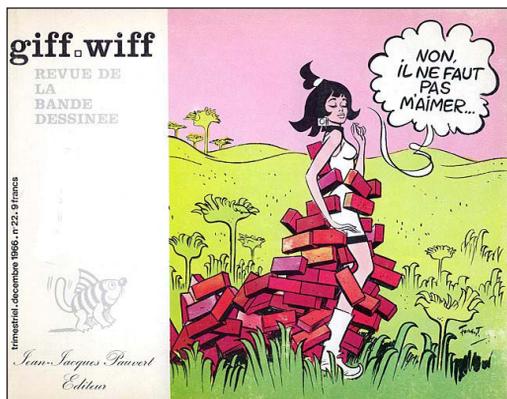
A profusão de fanzines que tivemos até o final da década de 1980 contou com a via postal como sistema para troca e venda de publicações, meio ainda utilizado na atualidade, mesmo que não mais com a mesma eficiência. Por essa via, os fanzines podem chegar não só a todas as regiões do país, bem como alcançar outros lugares do mundo.

Os fanzines são quase sempre aperiódicos e efêmeros. A dificuldade de encontrar informações originais, os custos de impressão sempre crescentes, a renúncia ao lucro financeiro e o considerável trabalho que é organizar novas edições são fatores responsáveis pela descontinuidade de muitos fanzines.

A possibilidade de cada leitor vir a ser editor contribuiu para a difusão dos fanzines pelo mundo, mas a multiplicação dessas publicações não se deu de forma organizada. Foi só em 1960 que começou a haver alguma ordem, quando Dick Lupoff, editor o fanzine *Xero*, propôs a união dos fãs e os estimulou a fazerem suas próprias publi-

cações. A partir daí surgiram tantos fanzines que se decidiu fundar a Amateur Publisher's Association (GLÈNAT-GUTTIN, 1972).

A história dos fanzines deve muito à produção europeia, em particular aos editores franceses. O primeiro fanzine francês, *Giff-Wiff*, surgiu em 1962 como boletim do Club des Bandes Dessinées



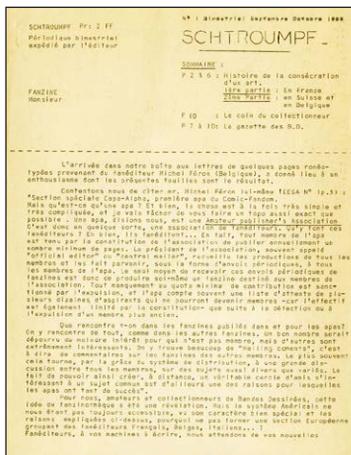
Giff-Wiff marca a estreia do fanzine francês

(Clube das Histórias em Quadrinhos), reunindo renomados intelectuais como Francis Lacassin, Remo Forlani e Alain Renais, aficionados por essa expressão artística. Esse fanzine transformou-se numa luxuosa revista, e o clube, no Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Graphique (Centro de Estudos das Literaturas de Expressão Gráfica), promovendo a criação de associações congêneres em outros países. Após 23 números, *Giff-Wiff* passou a se chamar *Phénix*, revista internacional de histórias em quadrinhos (PFISTER, 1975).

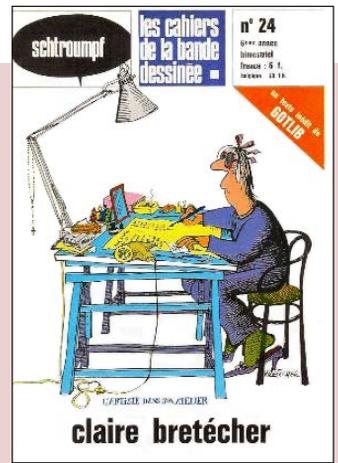
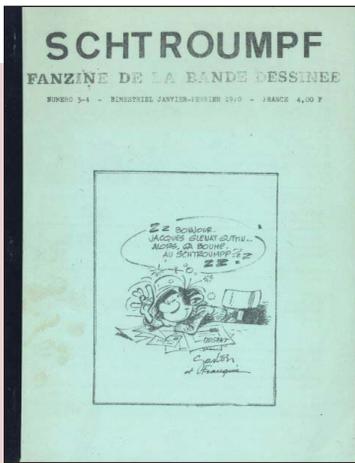
Foi por intermédio dos fanzines que a França descobriu um de seus maiores editores de quadrinhos. Jacques Glénat começou sua saga produzindo o pequeno boletim *Schtroumpf*, que não demorou a tomar aspecto de publicação profissional dando início às atividades da editora Glénat, uma das mais atuantes do mercado. Além de desenhos inéditos e dossiês de autores como Hergé, Dupuis, Graenhals e Cuvelier, *Schtroumpf* divulgava vários fanzines estrangeiros e atingia um vasto público organizando encontros com autores e reeditando os clássicos dos quadrinhos europeus.



Phénix, revista internacional de quadrinhos



O início modesto do *Schtroumpf* fanzine em outubro de 1969



A evolução do *Schtroumpf*: de boletim mimeografado a revista sobre história em quadrinhos

Até o final da década de 1990 circularam em toda a Europa excelentes publicações independentes voltadas às histórias em quadrinhos, com destaque ainda para a França, país que deu status de arte a esse gênero narrativo. Entre tantos, vale ressaltar os fanzines *P.L.G.* e *Bulles Dingues!* por suas pesquisas fundamentadas e a descoberta de novos valores da arte.

P.L.G. era editado pela Association pour la Promotion des Jeunes Auteurs de Bandes Dessinées (Associação para a promoção dos jovens autores de Histórias em Quadrinhos), em Montrouge, na grande Paris, que tinha como um dos editores Philippe Morin, coordenador do Prêmio

P.L.G. era um dos mais renomados fanzines franceses

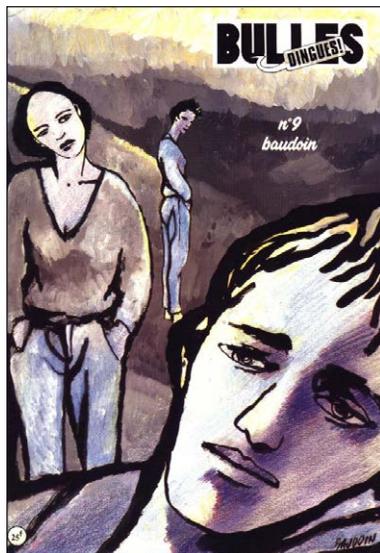


da HQ alternativa do renomado Festival de Angoulême; *Bulles Dingues!*, de Grenoble, era editado pela Association Dauphylactère, sob a coordenação de Michel Jans. Nota-se que ambos eram fanzines produzidos por associações e não por indivíduos isolados. Este foi o princípio e a força dos melhores fanzines europeus e um dos motivos para seu aperfeiçoamento e longevidade.

Para reunir a infinidade de fanzines em circulação surgiu em 1989, na França, a Fanzinothèque de Poitiers, criada por Didier Bourgoïn. Com o objetivo catalogar, conservar e fazer a promoção de publicações independentes, esta foi a primeira biblioteca do gênero na Europa, contando com grande acervo de *graphzines* (fanzines gráficos), fanzines de *bande dessinée* (HQ) e *rockzines*.

Os grandes fanzines franceses alcançaram prestígio no mundo pelo requinte gráfico, mas também pelo conteúdo: além de pesquisas exaustivas sobre os desenhistas e roteiristas de quadrinhos, alguns deles eram impressos em cores e em papel de boa qualidade. Sua importância como celeiro de novos autores e campo de estudo foi reconhecida pela oficialidade, que subvencionou parte das melhores publicações com verbas do *Centre National des Lettres*.

Muito próximos da produção brasileira, os fanzines portugueses também têm sua história de luta e resistência à falta de espaço para



Bulles Dingues destacou-se pela qualidade editorial

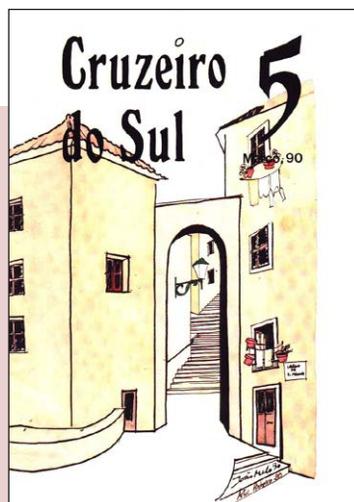
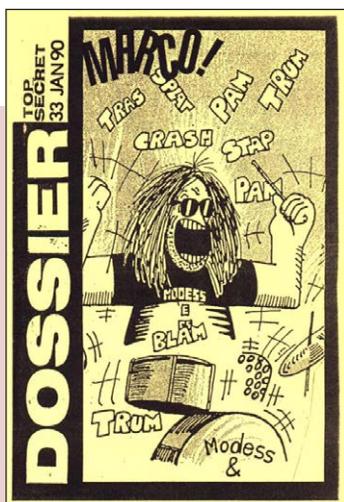
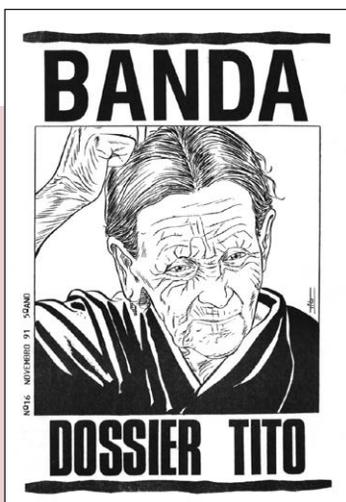
o autor local nas poucas publicações profissionais e às incertezas do mercado de quadrinhos de seu país. Os anos 1970 foram pródigos para os fanzines em Portugal, a exemplo de *Yellow Kid*, *Quadrinhos*

e *Aleph*, embora a maioria tivesse pouca duração. Em 1972 surge um fanzine que tinha uma curiosa vinculação com uma publicação comercial: *Quadrinhos*, editado por Vasco Granja como suplemento do jornal *A Capital* (PolítiQua, 1986, p.6).

Mas foi no final dos anos 1980 que assistimos à grande efervescência dos fanzines nesse país, com títulos como *Eros*, por Geraldine Lino, *Dossier Top Secret*, de Victor Borges, *Cruzeiro do Sul*, *Clubedelho*, de Fernando Vieira, *Banda*, de Rui Brito e *Ritmo*. Este, editado em Faro sob a coor-



Fanzine *Eros*, por Geraldine Lino



O bom nível do fandom português: *Banda*, *Dossier Top Secret* e *Cruzeiro do Sul*

denação de António Carrusca Rodrigues, chegou a 51 edições entre 1981 e 1987 e teve 600 assinantes, uma marca considerável visto o pequeno círculo de leitores comum a esse tipo de publicação.

No final da primeira década de 2000 o meio editorial independente português mostrou sua força criativa com a edição de *Gambuzine*, por Teresa Câmara Pestana. Para o pesquisador e articulista Geraldês Lino, o *Gambuzine* “é um dos fanzines de banda desenhada mais importantes nos tempos recentes do fanzinato português, impondo-se pela constância na qualidade gráfica, bem como pelo elevado nível da maioria dos colaboradores, nacionais e estrangeiros”. A excelência do *Gambuzine* é reforçada por Lino ao afirmar que com sua publicação fica exemplificado, de forma concreta, “que um fanzine não tem de ser, necessariamente, uma publicação modesta no que concerne ao nível de apresentação gráfica, ou à qualidade do material em que é executado” (LINO, 2010).

Os fanzines europeus firmaram-se como revistas de estudo das histórias em quadrinhos, proporcionando a experimentação gráfica e a descoberta de inúmeros autores. Na Bélgica lançou-se o boletim do Clube Bob Morane, suplemento da revista *Reflects*, que promovia o intercâmbio dos livros e álbuns com as aventuras desse personagem (VIEIRA, 1989-a, p.15). Na Holanda o destaque foi *Stripschrift*, que chegou a sair em cores.



Gambuzine traz fortes temáticas e grafismos

Na Alemanha predominaram os fanzines de ficção científica editados por clubes de aficionados. Entre os títulos citamos *SF World Actuell*, *Stellar*, *Andromeda*, *SF Times*, *Merkur*. Para o editor e articulista português Fernando Vieira (1989-b, p.15), um dos melhores fanzines suecos e mesmo europeus chamava-se *Bild & Bubbla*, diri-

gido por Per Andersson, que comentava a produção americana de quadrinhos, atualidades norueguesas e dinamarquesas.

Dentre os fanzines espanhóis da década de 1980 temos *El Rey Del Autopista*, de Mikel Valverd, *Solo para Locos*, *Heroes de la Calle* e *El Boletín*, que era uma volumosa publicação repleta de entrevistas, artigos e várias seções de interesse de colecionadores, como troca e venda de revistas e fanzines. No Japão, Osamu Tezuka, criador do famoso personagem de quadrinhos e animação *Astro Boy*, dirigia a publicação *COM (Comunicação-Companheiros-Comics)*. Este fanzine chegava a ter trezentas páginas com

artigos sobre quadrinhos e ficção científica (LIMA, s/d).

Não poderíamos falar da profusão dos fanzines sem voltar aos Estados Unidos da América, onde as HQ, de forma mais expressiva, se transformaram, desde o início, em cultura de massa. Entre centenas de fanzines desse país destacamos *Assorted Superlative*, *Cartoon*, *Graphic Story World*, *Graphic Story Magazine*; *Vanguard*, de Nova Iorque; *The Illustrated Comic Collector's Hand Book*, de



El Boletín, um dos melhores fanzines espanhóis

Miami, e *The World of Comic Art*, da Califórnia (LIMA, s/d). São publicações que traziam entrevistas com autores renomados, trabalhos de jovens desenhistas e capas de personalidades, como Hal Foster. Os fanzines estadunidenses abordam, além dos quadrinhos comerciais, a FC e a produção *underground*.

A qualidade semiprofissional dos fanzines dos Estados Unidos da América e da Europa, sobretudo a partir dos anos 1980, quando os recursos gráficos se tornaram mais acessíveis, equipara-se a das revistas especializadas. Com suas análises e informações sobre quadrinhos eles criaram quase que um mercado paralelo, dirigindo-se ao público fiel de aficionados e colecionadores.

Fanzines no Brasil

A problemática da origem dos fanzines também se dá com a produção brasileira. Para os pesquisadores, coube a *Ficção*, por Edson Rontani, em 12 de outubro de 1965, o ponto de partida na produção de fanzines no país. Esta informação foi atribuída por Worney Almeida de Souza em entrevista ao autor para sua dissertação de Mestrado, posteriormente publicada nos livros *O que é fanzine* (MAGALHÃES, 1993, p.38-39) e *A nova onda dos fanzines* (MAGALHÃES, 2004, p.24-25).

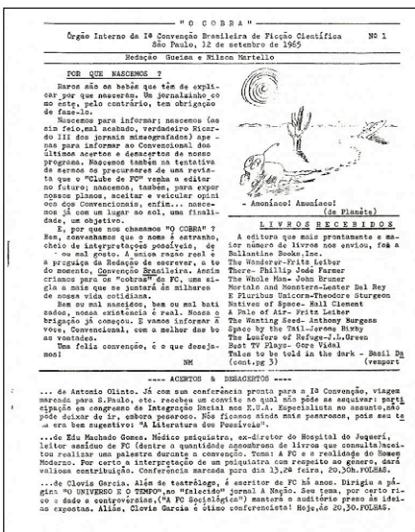


Ficção, de Edson Rontani, considerado primeiro fanzine brasileiro

O próprio Edson Rontani reforça o pioneirismo ao descrever, em entrevista ao autor (2003, p.67), o objetivo da publicação, que era o de estabelecer um canal de comunicação com outras pessoas que gostassem dessa arte. A inspiração teria vindo das revistas francesas que teciam comentários sobre quadrinhos no início dos anos 1960.

Em 2010, surge uma polêmica a respeito da origem dos fanzines brasileiros, que no entanto restringiu-se aos bastidores do meio acadêmico. Um dos colaboradores da Wikipédia, chamado Hyju (2010), ao redigir o verbete “fanzine”, afirma que o primeiro fanzine nacional teria sido *O Cobra*, segundo informação do jornalista Roberto Sousa Causo. O fanzine *O Cobra* teria sido lançado como um boletim da I Convenção de Ficção Científica, realizado entre 12 e 18 de setembro de 1965 em São Paulo.

No dia 17 de maio de 2010, em resposta por correio, o escritor Roberto Causo me confirma os dados sobre a convenção, tendo sido esta a primeira do gênero no país e atribui ao lançamento do fanzine *O Cobra* a primazia dos fanzines brasileiros de ficção científica. Segundo Causo, *O Cobra*, “Órgão Interno da Ia Convenção Brasileira de Ficção Científica”, era mimeografado, o número 1 tinha 3 páginas e foi distribuído em 12 de setembro de 1965. O número 2 tinha 5 páginas, distribuído em 16 de setembro de



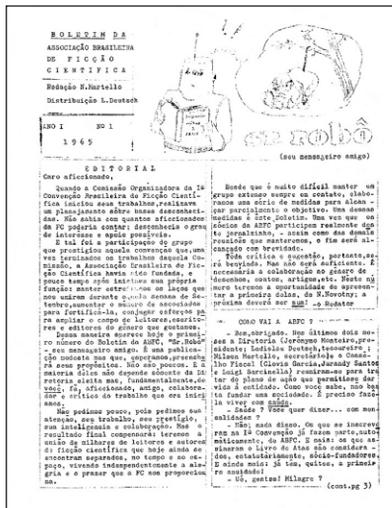
O Cobra, boletim da 1ª Convenção de Ficção Científica

1965. Os editores foram Gueisa e Nilson Martello (este um escritor em atividade na época).

O segundo fanzine de ficção científica, ainda na visão de Roberto Causo (2010), teria sido *Sr. Robô*, “Boletim da Associação Brasileira de Ficção Científica”, também editado por Nilson Martello. O número 1, impresso em mimeógrafo, tinha 4 páginas e trazia a data de 1965, mas nenhuma indicação do mês em que foi publicado. As duas publicações eram muito semelhantes entre si.

Mesmo tendo *O Cobra* sido lançado um mês antes do fanzine *Ficção*, de Rontani, Roberto Causo procura relativizar a importância desse pioneirismo, primeiro reconhecendo que ambos são contemporâneos, mas dedicados a gêneros diferentes: o de Gueisa e Martello, à ficção científica e o de Rontani, aos quadrinhos. Segundo, porque a questão é se se deve atribuir ou não a esse boletim da convenção o status de fanzine.

Para Causo (2010), “a informação da existência desses fanzines é relativamente recente – antigamente não se acreditava que a Primeira Onda da Ficção Científica Brasileira (1958-1972) tivera um fandom com clubes e fanzines. Em 1997 fiz contato com Walter Martins e outros membros do que hoje eu chamo de Primeiro Fandom, e Walter me passou esse material, que comprova que existiu um fandom com fanzines, convenções e tudo o mais”.

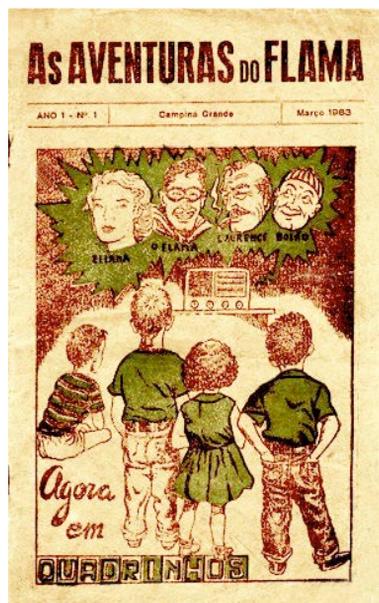


Sr. Robô foi o segundo fanzine de ficção científica

Por outro lado, se tomarmos o conceito de Edgard Guimarães sobre os fanzines como sendo uma publicação amadora, voltada a uma expressão cultural e sem fins lucrativos, mesmo que apresente apenas a obra artística do autor, temos que considerar a publicação da revista em quadrinhos *As aventuras do Flama*, de Deodato Borges, como sendo comprovadamente o primeiro fanzine (MAGALHÃES, 2013, p.58).

As aventuras do Flama surgiram como um programa na Rádio Borborema, de Campina Grande, PB, comandado por Deodato Borges, nos moldes de *Jerônimo*, personagem de uma rádio novela nacional. Era um programa policial e de aventuras, que tinha sequências diárias, como uma novela radiofônica. Foi para presentear o público que Deodato transformou as aventuras de seu personagem em uma revista em quadrinhos, lançada em março de 1963. Impressa em linotipo, a produção da revista era uma verdadeira aventura, dado o alto custo que representava. A revista *As aventuras do Flama* teve cinco edições e significou o marco inaugural dos quadrinhos paraibanos (MAGALHÃES, 1983, p.15).

Quando Deodato lançou sua revista, já havia um fã-clubes do programa de rádio e que era potencialmente o público dos quadrinhos. Os 1500 exemplares, editado no formato “americano” (aproximada-



As Aventuras do Flama, primeira revista em quadrinhos paraibana

mente 17x24,5cm), capa em duas cores, eram disputados pelos fãs imediatamente após o lançamento da revista, por meio do programa radiofônico.

Podemos ver na aventura de Deodato Borges um fenômeno típico do universo dos fanzines: uma produção amadora, dirigida aos fãs, sem fins lucrativos. O contato direto entre o autor e os fãs também é próprio desse tipo de publicação, gerando uma relação de camaradagem e cumplicidade tão realçada na produção de fanzines. Portanto, poderíamos estabelecer como pedra fundamental dos fanzines no país a criação de Deodato Borges e sua publicação *As aventuras do Flama*, ao menos até que outro autor ou pesquisador revire os acervos improváveis da história e descubra outra revista, ou fanzine ou boletim que a anteceda.

Caldeirão de ideias

Se os fanzines surgiram no seio da ficção científica, como é reconhecido pelos pesquisadores, não demorou muito para que a ideia se propagasse para outras expressões artísticas e culturais, de modo que o termo passou a denominar também as publicações de aficionados por quadrinhos, literatura policial e de terror, além de música. Por seu caráter rebelde e contestatório, os fanzines extrapolaram o campo das artes, abrangendo as publicações voltadas às ideias anarquistas, que se enquadram mais na categoria de panfleto político, bem como a defesa do meio ambiente e os movimentos de contracultura.

No Brasil, os fanzines de música e de história em quadrinhos são os que têm produção mais expressiva, sendo que os de quadrinhos merecem atenção especial por ser nosso tema favorito e pela importância que têm para o desenvolvimento não só dessa arte, mas também da produção independente no país. As publicações literárias estão mais próximas da revista independente que do fanzine, por apresentar de forma majoritária o produto artístico e não os estudos sobre a arte.

Os fanzines ditos anarquistas, de rádios livres, esportes radicais, televisão, cinema, gênero e comportamento etc., formam um amplo conjunto que ratifica a pluralidade das publicações independentes, mas que serão abordadas apenas pontualmente em nosso estudo.

Os fanzines de ficção científica no país tiveram sua grande efervescência em meados da década de 1980, época em que o cinema

contou com uma verdadeira revolução de recursos tecnológicos. Não por acaso, esses fanzines abordavam os filmes de ficção científica e fantasia, além de efeitos especiais. Há uma imbricação de linguagens nos fanzines de ficção científica, já que o gênero transita entre cinema, televisão, literatura e histórias em quadrinhos. Esta é uma tendência comum no meio das publicações independentes, sobretudo quando se trata de fanzines: a inter-relação de diversas expressões artísticas que abordam o mesmo tema. A confirmar esta assertiva, o primeiro fanzine brasileiro, *Ficção*, lançado por Edson Rontani em Piracicaba, São Paulo, em 12 de outubro de 1965, mesmo voltado aos quadrinhos, pertencia a um clube denominado de ficção científica, o Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond.



Hiperespaço alcançou grande prestígio

Um dos marcos dos fanzines de ficção científica no Brasil é *Hiperespaço*, lançado em outubro de 1983 por César Ricardo Tomáz da Silva e José Carlos Neves, em Santo André, São Paulo. Além da ênfase na produção nacional de ficção científica, ele trazia artigos sobre cinema, quadrinhos, modelismo, literatura, efeitos especiais e portfólios de artistas profissionais, que colaboravam espontaneamente.

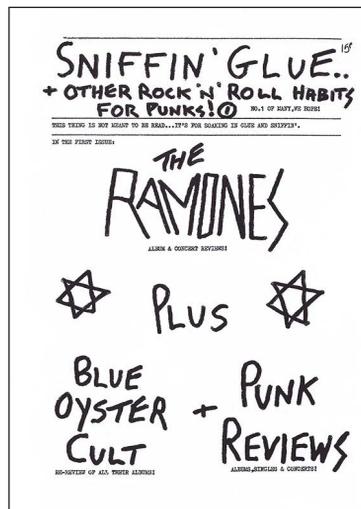
A eclosão do movimento punk na década de 1970 na Inglaterra gerou uma verdadeira onda de fanzines dirigidos à música ligada a essa expressão contracultural. A história desse gênero de publicação passa pelas mãos de

Mark Perry, jovem aficionado pela música punk que lançou em 1976 o *Sniffing Glue*. O fanzine cresceu tanto que logo se tornou o porta-voz do movimento. De duzentos exemplares fotocopiados, já na quarta edição atingiria a tiragem de mil exemplares; com o número 10 tornou-se internacional, alcançando oito mil cópias em offset.

Em uma das edições de *Sniffing Glue*, Mark Perry incita os leitores insatisfeitos com o que leem a criar seus próprios fanzines como forma de divulgação da *escrita punk* (Bivar, 1982, p.51). A provocação fez com que os leitores enchessem os quatro cantos do mundo com fanzines não só de *punk-rock*, mas de qualquer tema que se quisesse divulgar.

Os fanzines punks trouxeram ideias novas e contestadoras à já desgastada contracultura da década de 1960. Sua importância se deve não só por ter criado uma onda irrefreável de novas publicações, mas por ter massificado o termo fanzine, que ganhou popularidade e passou a denominar de forma abrangente os boletins de fã-clubes ou as revistas de aficionados.

Manifesto Punk, editado por Tatu, da banda Coquetel Molotov, foi um dos primeiros fanzines punks brasileiros. Ele falava das bandas cariocas, paulistas e de todo o mundo. Mesmo com pouca divulgação, os fanzines punks se espalharam rapidamente, com destaque para o lançamento de *Descarga Suburbana*, *Lixo Reciclado*, *Revo-*



Sniffin' Glue marca a origem dos fanzines punk



Lixo Reciclado, informação para punk e “punkas”

Contudo, devemos lembrar que os fanzines punks continuam em circulação, com a força explosiva que não deixa morrer o movimento.

A década de 1980 foi o período em que os movimentos preservacionistas ganharam espaço na imprensa em nível mundial e com eles vieram os fanzines com temática voltada à ecologia. *Esperma de Baleia* e *Xeiro de Terra*, do Rio de Janeiro, promoviam o debate, por vezes de forma poética, mas sempre militante.

A onda preservacionista chega aos fanzines

lução Punk, *Vitória Punk* e *Horizonte Negro*. Esses fanzines, em geral, estavam ligados a grupos de música “punk de garagem” e propagavam ideias ditas anarquistas (1999, 1984, p.33).

Para o editor José Carlos Ribeiro (1990, p.8), no final da década de 1980 os fanzines punks entram em declínio, engrossando a crise dos fanzines brasileiros. O aumento desenfreado do custo de impressão reduziu a algumas raquíticas publicações o que antes parecia ser um promissor filão da contracultura. Contudo,



Como veículos de opinião, os fanzines propagam as mais diversas linhas de pensamento. Aqueles voltados para a contestação política e social, que se colocavam contra o capitalismo e o sistema estabelecido, de modo geral eram denominados de anarquistas. Mas o anarquismo pregado nos fanzines quase sempre servia apenas como mote para o extravasamento do protesto juvenil.

Os fanzines ditos anarquistas ficaram marcados pela caótica programação visual. Eles faziam um apelo à radicalização estética contra as já convencionais colagens de matérias das outras publicações. Se pecavam pela falta de consistência ideológica, entretanto, de positivo mostraram seu empenho militante, num tempo em que qualquer engajamento era visto com desconfiança (Contracorrente, 1988, p.7).

Temas inusitados e pouco enfocados pela imprensa convencional ganharam espaço nas páginas dos fanzines. As rádios livres, que entraram no ar nas grandes cidades brasileiras

em meados dos anos 1980, contaram com o fanzine *Garrafa*, de Poá, São Paulo, para sua difusão. *Deca dance* era um fanzine dirigido à questão homossexual, que se destacou por apresentar boa impressão e projeto gráfico bem elaborado, além do conteúdo considerado polêmico. Finalmente, os esportes radicais também tiveram seus fanzines, a exemplo de *Pró-Skate*, *SKT News* e *Skatzine*, todos do estado de São Paulo.



Deca dance e as questões homossexuais

Fórum de quadrinhos

Os fanzines de histórias em quadrinhos notabilizaram-se como dos mais profícuos, sendo uma fonte incontornável para qualquer estudo sobre o universo das publicações independentes. Com enorme quantidade de títulos e edições, diversidade editorial e difusão, os fanzines de quadrinhos ocupam um capítulo à parte na história dos fanzines.

Mesmo tendo surgido no em 1965, com o já citado *Ficção*, de Edson Rontani, foi só na década de 1980 que os fanzines de quadrinhos brasileiros tomaram impulso, multiplicando-se em diversas abordagens. Publicações sobre personagens e autores eram raras, mas os grandes estúdios estadunidenses criadores dos super-heróis foram muito enfocados, a exemplo de *Marvel*, *Portal do Universo*, *Mundo DC*, *DC News* e *Informativo DC*. Outros também falavam de super-heróis, no entanto sem lhes dar atenção exclusiva.

Esses fanzines não só faziam a apologia desse mundo mítico e fantástico, mas traziam críticas às edições brasileiras comparando-as com as originais. As falhas de edição, tradução e mesmo alterações na cronologia dos personagens eram apontadas, além da denúncia à censura local aos assuntos mais polêmicos editados nos Estados Unidos.

Houve fanzines que se dedicaram à pesquisa e à investigação jornalística, com reportagens, resgate histórico e recenseamento do mercado, perfis de personagens, biografias de autores, resenhas de revistas e de outros fanzines e atualidades do mercado. Em paralelo, abriam espaço para a produção de novos autores. Este tipo de fan-

zine teve muita profusão e os títulos se espalhavam por todo o país. Dentre tantos que se destacaram, citamos *Quadrix*, *Quadritos*, *Historieta*, *Notícias dos Quadrinhos*, *Marca de Fantasia*, *Quadrinhos Magazine*, *Repórter HQ*, *Quadrimania*, *Opinião*, *Mutação*, *Nhô-Quim*, *Aventura*, *Psiu e Singular/Plural*.



Quadrix trouxe ótimas reportagens sobre quadrinhos

mais abrangente possível, com reprodução de artigos, entrevistas e a escolha dos quadrinhos mais representativos de cada autor (Repórter HQ, 1988, p.13).

Alguns fanzines eram mistos, reunindo várias expressões artísticas, como quadrinhos, ilustração, conto, poesia, música e cinema. A presença dos quadrinhos era quase sempre predominante, estando as outras expressões de certo modo relacionadas a eles, como poema

Neste grupo incluímos ainda *PolítiQua*, de José Carlos Ribeiro, fanzine que provocou muita polêmica ao mostrar a carga ideológica impregnada nos quadrinhos, mas nem sempre apresentada de forma transparente. Por meio de *PolítiQua* tivemos acesso aos quadrinhos de países socialistas, tão desconhecidos da maioria dos leitores.

Um trabalho investigativo interessante foi desenvolvido por José Martinez por meio de monografias sobre autores brasileiros, a exemplo de Eugênio Colonne-se, Júlio Shimamoto, Ziraldo e Watson Portela. Cada monografia procurava ser o

ilustrado, cinema de animação, filme de ficção científica, adaptação de heróis dos quadrinhos para o cinema ou de personagens de filmes para os quadrinhos. Neste grupo temos *Tempo Livre*, *Jornal da Taturana*, *Pium*, *Sem Essa*, *Tchê*, *Prismarte* e *Leve Desespero*.

Havia fanzines tomados pelo sentimento de nostalgia, cuja matéria prima encontrava-se bem guardada nos baús dos colecionadores. Dos que mais se destacaram temos *O Pica-Pau*, *Fanzim*, *Fon-Fon*, *Álbum Juvenil*, *Jornal da Gibizada*, *O Grupo Juvenil*, *Suplemento Quadrinhos* e *O Quero-Quero*. Os editores desses fanzines buscavam, de forma emotiva, reviver as fantasias de sua infância, mostrando aos novos leitores a riqueza do universo editorial das décadas de 1930 e 1940.

Por esses exemplos enxergamos a riqueza temática dos fanzines brasileiros de história em quadrinhos. Por outro lado, muitas outras publicações que se diziam fanzines, e que tiveram importância para o fomento da criação e pesquisa gráfica, eram na verdade revistas independentes que publicavam exclusivamente a obra dos artistas, sem matérias textuais noticiosas ou opinativas, como artigos, críticas, resenhas e outros tipos de textos informativos. Destacamos a enorme produção de Marcatti, com diversos títulos lançados por sua editora independente Pró-C e a revista *Barata*, da Cooperativa Barata, capitaneada por Flávio Calazans, que estimulava o cooperativismo como forma de produção.

Fanzines falam de quadrinhos

Os quadrinhos brasileiros sempre sofreram descontinuidade em sua produção em consequência da instabilidade do mercado. Em alguns momentos houve abertura favorável aos autores nacionais dada à segmentação da produção. Foi assim com os quadrinhos de terror e eróticos, que garantiram por bom tempo, nas décadas de 1970 e 1980, a atividade de muitos autores. Mas as constantes crises econômicas e o desinteresse das grandes editoras em fomentar a produção nacional de maneira consistente geraram brechas quase intransponíveis de geração a geração para a retomada de novas ondas de criação.

Os fanzines de quadrinhos são uma reação a esse descaso. Os novos autores tinham nos fanzines, e praticamente só neles, o veículo para apresentação de seus trabalhos. Isso mudaria com a disseminação da internet a partir de meados dos anos 1990, mas nos reportamos às duas décadas anteriores, quando a produção dessas publicações se fez mais relevante. Os fanzines, embora de forma amadora e restrita, mas com o propósito de estimular a produção autoral, ocupou o espaço relegado pelas editoras à história em quadrinhos nacional.

Mas também houve percalços na trajetória dos fanzines. Do mesmo modo que a questão econômica pesa para a instabilidade das editoras comerciais, seus efeitos também recaem sobre os fanzines, que dependem apenas do orçamento de quem os faz. Como veremos, os fanzines brasileiros de quadrinhos passaram por várias fases e

enfrentaram uma séria crise produtiva no final da década de 1980, quando todo o país sofreu com os malfadados planos econômicos.

Malgrado a controvérsia sobre a origem dos fanzines no Brasil – recordemos que *O CoBra* foi lançado como boletim da I Convergência de Ficção Científica realizada entre 12 e 18 de setembro de 1965 em São Paulo, antecedendo em alguns dias ao lançamento de *Ficção*, de Edson Rontani, em 12 de outubro de 1965 em Piracicaba, São Paulo (MAGALHÃES, 2014, p.91) –, o fanzine de Rontani continua sendo o marco para o fandom brasileiro pelo trabalho persistente do autor e pelos desdobramentos que proporcionou aos quadrinhos brasileiros.

Em entrevista com o autor, Worney Almeida de Souza (1987), editor do fanzine *Quadrix*, identifica várias fases que delimitam a produção dos fanzines brasileiros de quadrinhos. Os pioneiros, surgidos entre 1965 e 1976, eram verdadeiramente boletins de fãs. Representam uma fase mais ingênua, menos militante, formada pelos leitores de revistas de super-heróis, de faroeste e infantis produzidas principalmente pela Editora Brasil América Ltda. (Ebal).

De 1977 a 1982 temos a consolidação dos fanzines, com uma nova geração de editores, formada especialmente pelos leitores das pequenas editoras – como a Vecchi e a Grafipar –, que se voltavam para os quadrinhos brasileiros.

Em seguida vem a fase da expansão, de 1983 a 1986, quando os fanzines se espalharam pelo país, com inúmeros lançamentos e variedade temática. Nesse momento, a grande produção de fanzines serviu de estímulo para a criação de associações de cartunistas em alguns estados, a exemplo da Associação de Quadrinhistas e Cari-

caturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP). Worney atribui aos fanzines a origem das associações.

Após a efervescência das publicações independentes tivemos a crise na produção, que chegou até o final da década de 1980. Esta fase foi marcada pela falta de perspectivas e de direcionamento para os fanzines, em parte provocados pelas crises econômicas que se desenrolaram no país.

Essa classificação, no entanto, não deve ser considerada de forma rígida, mas como uma tentativa de organização do fluxo de produção dos fanzines. Muitas publicações percorreram várias fases, outras podem ser enquadrados em vários gêneros ou mudaram de proposição, raras sobreviveram à devastação causada pela ocorrência da internet, que levou os fanzines impressos de quadrinhos à quase extinção.

A partir da década de 1990 começou a se configurar outro momento para os fanzines brasileiros. Na década anterior, um intenso debate ocorreu entre os editores e leitores de fanzines com o objetivo de apontar saídas para o impasse estabelecido na produção. Havia chegado o momento de por em prática algumas propostas, como a formação de grupos de editores e o tratamento mais “profissional” a se dar às publicações.

Um fator que determinou a mudança de rumos dos fanzines foi o que se pode chamar de revolução telemática, com a disseminação dos microcomputadores, o surgimento da Internet e outros recursos tecnológicos. Com o aprimoramento gráfico proporcionado por esses novos meios e ferramentas, que seriam difundidos no decorrer da década, alguns fanzines obtiveram um relativo sucesso, estimulando a formação de novos editores.

Início

O primeiro fanzine brasileiro de história em quadrinhos nem era chamado fanzine, mas boletim. O termo fanzine só começou a se disseminar no final da década de 1970, quando passou a ser empregado por alguns editores desse tipo de publicação. O boletim *Ficção* surgiu em Piracicaba, SP, em outubro de 1965, pelas mãos de Edson Rontani, sendo o órgão informativo do Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond.

Esse primeiro fanzine era impresso em mimeógrafo a tinta e posteriormente reproduzido em mimeógrafo a álcool, no formato ofício com dez a doze páginas e tiragem de cerca de trezentos exemplares; teve 12 edições aperiódicas até julho de 1968. Mesmo sem qualquer subvenção, *Ficção* era distribuído gratuitamente pelos Correios para aficionados de todo o país e para alguns colecionadores de Portugal e dos Estados Unidos da América. A necessidade de troca de informações foi o que motivou a criação do fanzine, que teve como inspiração as primeiras revistas de estudos sobre quadrinhos lançadas na França no início dos anos 1960 (RONTANI, 1985).

Ficção nos dá pistas do momento histórico do mercado editorial no país, revelando ao mesmo tempo em que condições se podia fazer uma publicação independente no Brasil. Salvo exceções, a exemplo da revista humorística *Pif Paf*, de Millôr Fernandes, não havia uma produção alternativa significativa fora da imprensa sindical ou associativa. Para o meio artístico, o que se tinha era a imprensa estabelecida, com as editoras lançando revistas em sua maioria com reproduções

dos quadrinhos estrangeiros. Dessa forma, vigorava entre as maiores editoras quadrinhos de aventuras, com ênfase nos super-heróis editados pela Ebal, quadrinhos Disney, pela editora Abril, e revistas infantis pelas Edições O Cruzeiro e Rio Gráfica e Editora (RGE).

Ficção refletia esse momento ao prestar homenagem a Alex Raymond, autor de *Flash Gordon*, um dos clássicos dos quadrinhos de ficção científica e aventura estadunidenses. De mesmo modo, o tipo de impressão revela o estágio tecnológico que se podia dispor para a edição amadora. A única viabilidade para a produção de pequenas tiragens era a reprodução em mimeógrafo, já que outros processos de impressão eram inacessíveis por causa do alto custo.

O mérito de *Ficção* vai além do pioneirismo na edição de fanzine no Brasil. Esta iniciativa demonstra a criatividade de Edson Rontani e a necessidade de comunicação com outros leitores e colecionadores de quadrinhos, bem como a disseminação da ideia e o desejo de acesso a publicações congêneres de outros países.

Seguindo os passos de *Ficção*, surgiu em Minas Gerais o *Boletim do Herói*, também impresso em mimeógrafo por Agenor Ferreira. O primeiro número, de página única, saiu em 23 de abril de 1968. Nos anos 1970 esse fanzine se transformou no *Boletim dos Quadrinhos* e teve 28 números entre 1978 e 1980.

Outros pioneiros foram o *Boletim do Clube do Gibi*, de 1971, por Ademário de Matos, em São Paulo; *Vivendo os Quadrinhos*, que surgiu em 1971 por intermédio dos misteriosos Stúdio 7 e C.I.J.; o paulista *Gibi Boletim*, de Seabra, Giovanni, Sérgio e Franco, editado em agosto de 1973; e os baianos *Focalizando os Quadrinhos*, do Clube da Editora Juvenil, *De Olho nos Quadrinhos* e *Nostalgia*

dos *Quadrinhos*, este do veterano Aimar Aguiar, surgido em agosto de 1976.

Mas, o mais importante desta primeira fase foi *Na Era dos Quadrinhos*, editado por Gutemberg Cruz Andrade, então diretor do Clube da Editora Juvenil, de Salvador. O fanzine surgiu em 25 de julho de 1970 e chegou até 1973 com 37 números; suas matérias iam de informações sobre o mundo dos quadrinhos até a defesa da HQ como arte e valor cultural.

O Clube da Editora Juvenil tinha por objetivo difundir o hábito de leitura e análise dos quadrinhos. Por quase dez anos foi a única entidade na Bahia a lutar pela divulgação dos quadrinhos como veículo de cultura na comunicação de massa. Segundo o *Boletim dos Quadrinhos* (1984), o Clube realizou um importante trabalho, promovendo palestras em escolas, concursos, exposições e pesquisas de opinião pública sobre as revistas e personagens de quadrinhos. Em suas páginas encontram-se registros de outros fanzines, a exemplo do *MMQ* (*Mundo Maravilhoso dos Quadrinhos*), do Estúdio Artístico Bandeirantes, de Adamantina, SP e *Gibi Notícias*, do Grupo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos (Grupehq) de Natal, como informa a revista *Grilo*, em 1971.

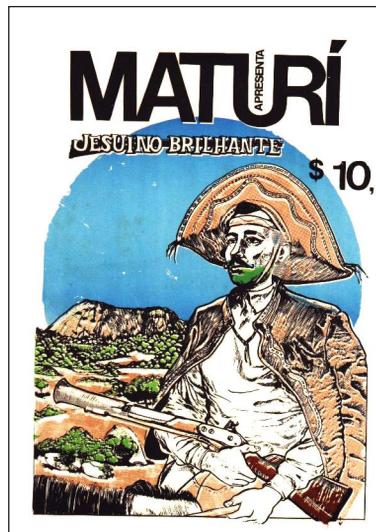
Em 1977, *Na Era dos Quadrinhos* volta como publicação mensal do Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa. Segundo Worney Almeida de Souza (s/d), o fanzine tinha excelente apresentação e foi o primeiro impresso em offset no Brasil.



Na era dos Quadrinhos já tinha impressão offset

No Rio Grande do Norte produziu-se mais revistas independentes que fanzines, no sentido de apresentação de quadrinhos em detrimento de textos reflexivos. A formação do Grupehq proporcionou o surgimento das revistas *Cabramacho* e *Igapó*. Mas foi com a minúscula *Maturi*, de Natal, idealizada em 1975 por Aucides Sales e Enoch Domingos, que se criou uma inusitada expressão cultural nordestina, divulgando a produção de HQ de forma econômica e sem sofisticação (CIRNE, 1990, p.80). A revista se constituía de uma folha de papel ofício (pouco maior que o formato A4, mais usado atualmente) dobrado em vários sentidos visando formar uma publicação no formato aproximado de meio cartão postal. É importante ressaltar a iniciativa desse estado na produção e pesquisa dos quadrinhos nacionais, sendo pioneiro na formação de um grupo de estudo sistemático do gênero.

Na Paraíba, até a década de 1980 a situação era semelhante a do Rio Grande do Norte, sendo sua produção de quadrinhos veiculada exclusivamente em revistas independentes, e não em boletins e fanzines. A história dos quadrinhos nesse estado começou em 1963, quando Deodato Borges lançou em Campina Grande *As Aventuras do Flama*, revista impressa em clichê com as aventuras do personagem criado por ele para uma novela radiofônica.



Maturi era a resistência dos quadrinhos nordestinos

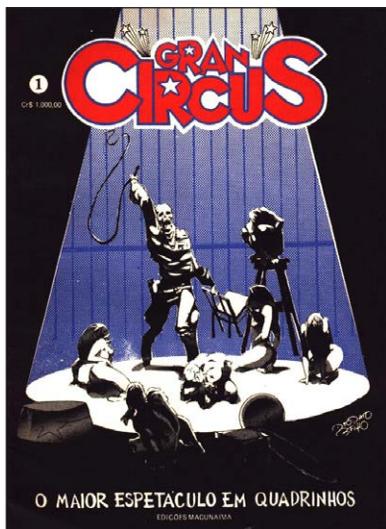
Outros paraibanos lançaram na década de 1970 suas próprias revistas, dos quais alguns encontram-se ainda em atividade na luta pela afirmação dos quadrinhos brasileiros. *Maria*, personagem de Henrique Magalhães, saíria em revista a partir de 1976 e Emir Ribeiro lançaria sua personagem *Welta* em revista a partir de 1978. Depois viriam as publicações coletivas (*Leve Metal*, *Gran Circus*),

os álbuns (*Maria: a maior das subversões*, de Magalhães; *História da Paraíba em Quadrinhos e 3000 Anos Depois*, da dupla Deodato Borges e Deodato Filho) e finalmente os fanzines, na década de 1980, como veremos adiante.

De volta aos pioneiros, em janeiro de 1970 lançou-se em Porto Alegre *Historieta*, por Oscar Christiano Kern. Com oito páginas, apresentava artigos sobre os heróis dos quadrinhos e a atuação das editoras nacionais. Já *Comix*, de 1973, tem uma história intrigante: não apresentava expediente e todas as matérias eram as-

assinadas por personagens de quadrinhos como *Steve Rogers*, *Bruce Wayne*, *Phill Corrigan* e *Diana Price*. Segundo o fanzine *Jornal da Gibizada* (1986, p.17), o anonimato era uma estratégia para denunciar o pouco caso com que os quadrinhos brasileiros eram tratados pelas editoras e criticar a baixa qualidade de suas publicações.

Ainda seguindo a edição do *Jornal da Gibizada* (1986, p.17), só em meados dos anos 1970 o termo fanzine começou a ser empregado

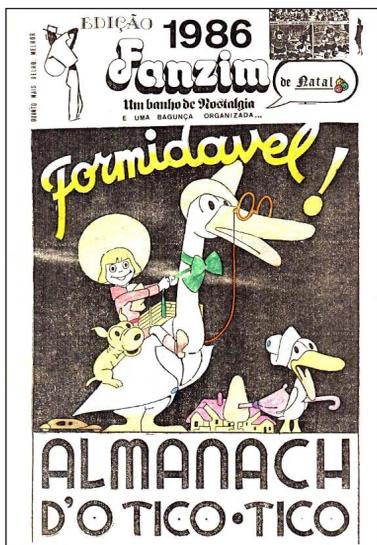


Gran Circus reuniu os quadrinistas paraibanos

no país. Nessa época, Francisco Amaral e Giovanni Danilo lançaram uma publicação que se chamava simplesmente *Fanzine*. Mesmo sendo impresso em mimeógrafo a álcool, os editores conseguiram bom

resultado com a reprodução de textos e desenhos, com destaque para o *Capitão Caatinga*, personagem de Seabra e Franco, originalmente publicado em tiras no jornal paulista *Notícias Populares*.

No final da década de 1970 começou-se a ter acesso às fotocopiadoras, o que transformou completamente a produção dos fanzines. Como lembram os editores do *Fanzim* (1985, p.39) Jorge Barwinkel e Paulo Francisco, houve uma verdadeira explosão de publicações que procuravam redescobrir preciosidades das histórias em quadrinhos e ao mesmo tempo aproximavam os interessados pela troca dessas edições. Foi a disseminação do acesso a esse meio de reprodução que deu o impulso para a consolidação da produção de fanzines.



Fanzim e a nostalgia dos quadrinhos

Consolidação

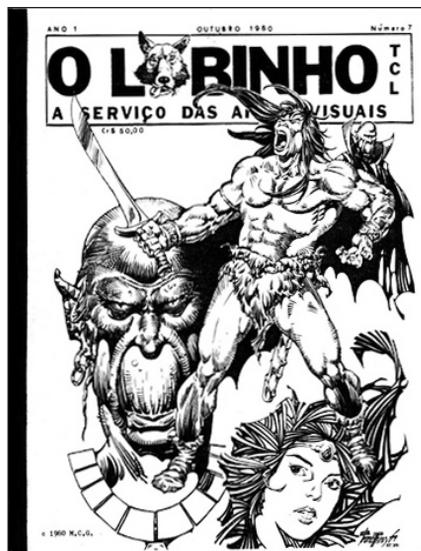
A virada para a década de 1980 representou a fase de consolidação dos fanzines, com a produção contínua de publicações como *Nostalgia dos Quadrinhos*, *Historieta* e *Boletim dos Quadrinhos*. Nesse período eles cresceram e passaram a veicular mais matérias

textuais, atingindo nova geração de leitores, em particular os apreciadores dos quadrinhos brasileiros.

O primeiro fanzine impresso em fotocópias, *O Lobinho*, de Raul Veiga, teve oito edições entre março e novembro de 1980, com média de 300 exemplares. Anteriormente, em 1976, foi lançado o número zero com cerca de 50 exemplares. Repleto de informações fornecidas pelas editoras brasileiras e estadunidenses, curiosamente esse fanzine era impresso nos Estados Unidos da América, onde seu editor trabalhava, e enviado para os colecionadores brasileiros (SOUZA, s/d).

Ao contrário da fase anterior, marcada pelas produções baianas, nesta sobressaem os fanzines paulistas, com *Quadrимania*, dos cartunistas Franco de Rosa, Seabra e Giovanni, na capital e *Opar Boletim*, de Luiz Antonio Sampaio, em Campinas, a partir de março de 1978.

O que mais motivou esses editores foi o fácil acesso às informações e a redescoberta dos quadrinhos brasileiros. Para Worney Almeida de Souza (1987), isso facilitou a produção dos fanzines: sendo São Paulo o maior mercado editorial e com maior público consumidor de quadrinhos no país, os editores estavam perto das fontes de informação e conseguiam despertar o interesse de um público mais amplo.



O Lobinho, primeiro fanzine brasileiro em fotocópias

Expansão

Esta fase foi marcada por projetos editoriais mais elaborados, pelo aprimoramento gráfico e pela diversidade temática. Surgiram fanzines polarizados entre os grandes estúdios estadunidenses Marvel e DC; os de “nostalgia” dos quadrinhos; algumas abordagens específicas, como a política nos quadrinhos; mas também os de atualidades e lançamentos do mercado.

Outra característica dessa fase foi a facilidade de reprodução com a popularização das fotocopiadoras. Para as pequenas tiragens – como é comum nos fanzines –, essas máquinas vieram baratear o custo, proporcionando quase sempre boa impressão. Elas também possibilitaram a transformação do projeto gráfico dos fanzines, com a abundante inserção de ilustrações, que era uma grande limitação para fanzines mimeografados.

Foi o momento da expansão desse veículo de comunicação. Muitos leitores de quadrinhos viram a oportunidade para divulgar suas ideias de forma barata e sem precisar de grandes conhecimentos técnicos para a edição. Isto, sem dúvida, ajudou a disseminação dos fanzines, levando a uma profusão de novos títulos.

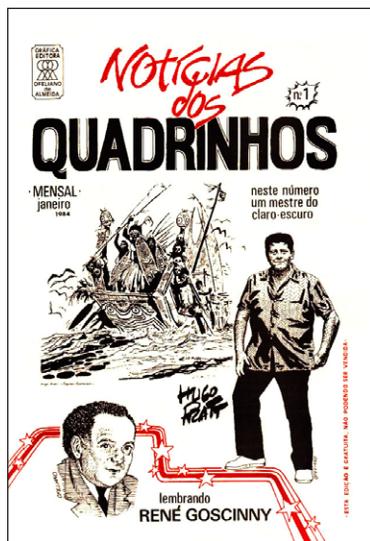
Alguns editores buscaram outros recursos gráficos ainda mais sofisticados, como a impressão em offset e capa em cores. Foi o caso de Eduardo Ofeliano de Almeida com *Notícias dos Quadrinhos*, lançado em 1984 no Rio de Janeiro; por esse processo também saiu em 1985 *Marca de Fantasia*, de Henrique Magalhães e Sandra Albuquerque. Outros editores se davam ao minucioso trabalho de colorir

a capa de cada exemplar à mão, apresentando uma feição ainda mais artesanal à publicação, como ocorria em Porto Alegre com *O Grupo Juvenil*, de Jorge Barwinkel e *Fanzim*, de Aníbal Barros Cassal, ambos de 1986.

Os estados da Bahia, São Paulo e Rio Grande do Sul se destacaram como centros de produção no período. Dentre os fanzines mais importantes podemos citar os gaúchos *Suplemento Quadrinhos*, de Delemiro Tupy-Assú, *Historieta*, de Oscar Christiano Kern, *O Grupo Juvenil* e *Fanzim*. Outros também merecem atenção especial pela temática política e poética, como *PolítiQua*, de José Carlos Ribeiro, de Carlos Barbosa, RS, cujo primeiro número saiu em 1985; e *Mutação*, de Marco Müller, de São José do Norte, RS.

Em sua primeira fase, *Historieta* enfocava a *época de ouro* dos quadrinhos, mas foi a partir de 1980 que o fanzine alcançou grande projeção, fazendo a promoção dos quadrinhos da atualidade. *Historieta* era impresso em offset no formato ofício horizontal e capa em duas cores; chegou a circular com 100 páginas e tornou-se revista em 1986, quando teve uma edição lançada pela editora paulista Press Editorial com circulação em bancas, mas depois voltou ao ser produzido de forma independente.

Em São Paulo Worney Almeida de Souza lançava *Quadrix* em 1984, fanzine com perfil jornalístico trazendo entrevistas e grandes



A ótima qualidade gráfica e editorial de *Notícias dos Quadrinhos*

reportagens; *Arte Final*, por Rosevaldo Silva, saía em São Bernardo do Campo, SP, tratando de atualidade dos quadrinhos; e *Factus*, de Alvimar Pires dos Anjos, de Campinas, SP, apresentava um refinado trabalho autoral, com quadrinhos e depoimentos.



Quadrinhos Magazine destacou-se pelos textos de Gonçalo Júnior

A Bahia nos deu, além do já citado *Nostalgia dos Quadrinhos*, outros importantes fanzines produzidos em Salvador, como *Boletim dos Quadrinhos*, de Alexandro Silva e *Quadrinhos Magazine*, de Gonçalo Silva Júnior, com excelente nível de informações. Antonio Cedraz, criador dos personagens *Guris* e *Turma do Xaxado*, editou várias revistas independentes que, embora não possamos considerar como fanzines, tiveram uma presença marcante no cenário das HQ baianas.

No Rio de Janeiro, *Notícias dos Quadrinhos* trazia excelentes reportagens com atualidade dos quadrinhos e artigos sobre grandes autores europeus; *O Pica-Pau*, de Armando Sgarbi, apostava na experimentação do formato com conteúdo nostálgico – referente aos quadrinhos publicados em meados do século 20 no país; Já *Aventura*, de Mauro Henrique Silva e Luiz Eduardo de Castro, de Mendes, RJ, trazia a obra de novos autores.

A Paraíba aparece na produção de fanzines com *Marca de Fantasia*, deste autor, em parceria com Sandra Albuquerque; saíram também *Gigante Verde* e *Gigante Loura*, da Associação de Leitores e

Quadrinhistas do Brasil e *Minizine*, editado por Emir Ribeiro. *Marca de Fantasia* trazia matérias textuais e reflexivas, como entrevistas, artigos e resenhas; era impresso em offset com quarenta páginas no formato meio-ofício e teve seis edições, sendo seguido por *Nhô-Quim*, em 1990.



Pium, editado pela Oficina de Quadrinhos e Cartum

Ainda se pode destacar na década de 1980 os fanzines *Singular/Plural*, *Grupo de Risco* e *Legenda*, editados em São Luis pelo Grupo de Risco, liderado por Joacy Jamys; e *Sem Essa*, de Iramir Alves Araújo. Em Maceió saiu o *Jornal da Gibizada*, fanzine “nostálgico” editado por Valdir Dâmaso, com regularidade e ótima diagramação.

Em Belo Horizonte surgiu *Repórter HQ*, produzido pela Biblioteca Nacional de Histórias em Quadrinhos e dirigido por Antonio Roque Gobbo. De Brasópolis, MG, destaca-se *Psiu*, de Edgard Guimarães. Em Fortaleza foi editado *Pium*, jornal da Oficina de Quadrinhos e Cartum do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, sob a coordenação de Geraldo Jesuíno da Costa; em Olinda e Recife lançou-se *Prismarte*, com produção do grupo Pada reunindo os quadrinhistas pernambucanos.

Em meio a essa diversidade de fanzines ainda foram editados em São Paulo os boletins ou jornais de associação. *Informativo Abrademi* era o veículo da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá & Ilustrações e *Jornal AQC* circulava entre os membros da Associação de Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo.

Fanzines em crise

Em meados da década de 1980 os fanzines de quadrinhos atingiram seu auge, com intensa produção, troca intensa de correspondência e informação, com alguns atingindo notável qualidade editorial. A partir de 1986, por vários motivos, teve início a crise no seio desse gênero de publicação, situação que foi sugestivamente denominada por José Carlos Ribeiro *Crise nos Infinitos Fanzines*, numa alusão à *Crise nas Infinitas Terras*, série em que o universo dos super-heróis da editora estadunidense DC foi completamente reestruturado.

Em várias edições de *PolítiQua* José Carlos Ribeiro fazia a reflexão sobre os desencontros da produção de fanzine no país. Várias sugestões para a recuperação do “movimento” foram apontadas por editores e leitores e algumas até postas em prática, mas o resultado foi sempre insuficiente naquele momento para a retomada do fôlego da produção.

Um dos principais motivos que contribuíram para a crise foi, notadamente, o fator econômico. O descontrole da economia do país fez com que o custo de edição dos fanzines subisse incontrolavelmente, com o aumento progressivo do preço do papel e da impressão. A distribuição em consignação em livrarias especializadas já não era significativa e a venda pelos Correios sofreu grande recuo devido aos aumentos constantes das tarifas postais.

Como o fanzine tem em geral um público reduzido e disperso, não é o tipo de publicação que favoreça a inserção publicitária; é por meio de recursos próprios do editor e da fidelização dos leitores que

se mantém. A falta de periodicidade da maioria dos fanzines acabou levando ao desinteresse do público, o que provocou o desaparecimento de muitas publicações.

Mas, nem só de problemas econômicos constituiu-se a crise de produção dos fanzines. Outro motivo considerável foi a incapacidade dos editores de superar-se, de ultrapassar os limites do pequeno universo dessas publicações. Se num primeiro momento o fanzine representa a possibilidade de veiculação de opiniões e quadrinhos, muitos editores tinham o objetivo de conquistar o grande público e chegar à profissionalização, logo esse tipo de publicação se mostrava limitado. O círculo restrito do público, que é o mesmo a consumir boa parte dos fanzines, também levou a produção ao esgotamento por falta de perspectivas de conquistar novos horizontes.

Mesmo sendo um passatempo, era aceitável que certos editores quisessem atingir um público mais amplo, que sua publicação tivesse autonomia financeira e mesmo rendesse lucro, estabelecendo uma relação profissional com os colaboradores. Para alguns, a pretensão era ver seus fanzines chegar às bancas como uma revista especializada, proposta muitas vezes incentivada pelos leitores.

Por outro lado, alguns fanzines foram concebidos como um projeto editorial bem definido, dentro das possibilidades e limites do veículo e de acordo com a disponibilidade dos editores. Em geral eram fanzines de “nostalgia”, dirigidos aos colecionadores de revistas em quadrinhos de meados do século 20 e que tinham um público muito específico.

Barwinkel, Cassal, Dâmaso, Sgarbi não pretendiam fazer mais que uma pequena tiragem de seus fanzines, algo em torno de 50 a 100 exemplares; eles não viam na edição mais que uma forma praze-



Jornal da Gibizada, projeto editorial estruturado

rosa de reviver as aventuras do passado, trocar ideias com os amigos e completar suas coleções. O *Jornal da Gibizada*, de Valdir Damaso, chegou a ser programado como uma série de 20 edições. Foram justamente os fanzines de “nostalgia” os menos pretensiosos, mas, também, os mais regulares no que se propunham.

José Carlos Ribeiro aponta a desorganização como uma das causas da falta de periodicidade e desaparecimento de muitos fanzines. Na contracorrente dessa tendência, os fanzines de “nostalgia” conseguiram uma regularidade exemplar. Ele

afirma que não se pode fazer uma análise simplista e atribuir a isto o vasto material para sua confecção, o que dispensaria os colaboradores. Nos mais antigos fanzines de “nostalgia” a participação dos colaboradores é intensa, com artigos e pesquisas do mais alto nível. Determinante era a facilidade em programar a publicação com vários meses de antecedência. Mas, por que não se fazia isto também com os outros fanzines? Questionava José Carlos Ribeiro (1989, p.6-7).

De forma paradoxal, contribuiu também para a “crise dos fanzines” a facilidade técnica de editoração. Apesar do lado positivo da democratização da comunicação, o acesso fácil à produção levou a uma queda da qualidade dos fanzines. Muitos não alcançavam resultado acima de medíocre; faltava-lhes elaboração estética, bom senso e mesmo domínio da língua.

Com a crise instalada, só restou a alguns editores procurar saídas que levassem a uma retomada do pique alcançado em meados da década de 1980. Abriu-se, então, um espaço de debates, críticas e sugestões em editoriais e seções de cartas dos principais fanzines. Essa avaliação se tornou quase que o objetivo de alguns deles, gerando um rico processo de autocrítica e reflexão não só sobre os fanzines, mas sobre a própria imprensa independente.

Nova onda dos fanzines

A reflexão sobre a crise motivou alguns editores e leitores envolvidos com os fanzines. Diante do iminente desaparecimento de várias publicações, houve um esforço concentrado para se propor saídas que viabilizassem a produção e a tornasse mais estável. Uma das soluções apontadas foi a promoção de encontros para a troca de informações e discussão sobre os problemas. No começo os encontros deveriam ser estaduais ou regionais até se chegar a uma reunião mais ampla, envolvendo todo o país e todos os segmentos da produção de fanzines.

Apesar das dificuldades, desde operacionais até as longas distâncias que separam as regiões do país, houve relativo êxito em reuniões realizadas durante a década de 1980. O Rio de Janeiro sediou alguns encontros estaduais; em Araxá, MG, e Curitiba, aconteceram encontros nacionais. Um dos eventos do Paraná ocorreu em maio de 1989, promovido pela Gibiteca de Curitiba, e teve como motivo a organização de uma mostra internacional de fanzines. Também em Brasília, em 1989, teve lugar uma exposição internacional do gênero, promovida pela Casa do Incesto.

Houve dois encontros em Araxá, em maio de 1988 e outubro de 1989, que atestaram o crescimento do mercado de quadrinhos no Brasil e a existência de um circuito de fanzines. Esses eventos reuniram cartunistas do Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro, São Paulo, Bahia e Minas Gerais, mas os fanzines não passavam de mais um item na pauta de discussão, cujo tema central era os rumos da HQ nacional.

Para José Carlos Ribeiro, os raros encontros realizados tinham uma péssima divulgação e careciam de organização. Nos EUA a iniciativa privada quase sempre está por trás dos encontros, havendo grande apoio e interesse das próprias editoras de quadrinhos. Na Europa é a oficialidade que patrocina os eventos, por intermédio de secretarias de educação e cultura (RIBEIRO, 1989, p.6-7).

A tentativa de união de forças para a divisão de tarefas e custos foi o que motivou José Carlos Ribeiro, de Carlos Barbosa, RS, e este autor, de João Pessoa, PB, a retomar a produção de fanzines. Em janeiro de 1990 saiu *Nhô-Quim*, reunindo as afinidades pessoais e propostas editoriais dos que fizeram anteriormente os fanzines *PolítiQua* e *Marca de Fantasia*, à altura já extintos. O novo fanzine trouxe quadrinhos, entrevistas, comentários, humor e resenhas sob o fio condutor das HQ como linguagem política.



Os editores de *Marca de Fantasia* e *PolítiQua* fizeram surgir *Nhô-Quim*

A proposta do *Nhô-Quim* vinha na contacorrente da produção nacional de fanzines. O que predominou durante toda a década de 1980 foi a edição de fanzines pessoais, de indivíduos isoladamente. Era preciso tentar algo menos personificado, como a criação de grupos e associações. Dessa forma, o trabalho de edição, custos, divulgação e circulação seria dividido entre várias pessoas, numa escala de tempo e recursos mais compatível com nossa realidade (MAGALHÃES; RIBEIRO, 1990, p.2).

Apesar da repercussão do projeto, que chegou a ser considerado como um dos responsáveis pela retomada da produção de fanzines (ROSA, 1990), a parceria não passou da primeira edição. A partir daí o fanzine seguiu sendo editado em João Pessoa, como um trabalho individual. O motivo para o fracasso da iniciativa conjunta não se deu por incompatibilidade dos editores, mas pela impossibilidade de um trabalho dinâmico e colaborativo devido à distância geográfica. Vale lembrar que no início dos anos 1990 a comunicação ainda era feita apenas pelos Correios e por telefone, a custo proibitivo para as chamadas interurbanas. O advento da internet comercial, em 1995, mudaria substancialmente essa realidade.

José Carlos Ribeiro considera que a reunião de fanzines pode ser viável em grandes cidades, onde há mais aficionados para a divisão de tarefas. Mas um vasto número de publicações vem de pequenas cidades do interior, onde a atividade do editor é solitária (RIBEIRO, 1989, p.6-7).

Outro problema apontado por José Carlos Ribeiro era que muitos editores não queriam mais que ocupar suas horas de ócio e nostalgia. Eles não estariam dispostos a participar de reuniões e projetos de

trabalho em outro nível que não o estabelecido por suas comodidades. A variedade temática e de objetivos eram também empecilhos, pois a comunhão é difícil quando as metas são diversas (RIBEIRO, 1987, p.2-4).

Entre as propostas para a retomada da produção pensou-se ainda na formação de uma cooperativa de editores, atuando de forma mais organizada e profissional. A ideia era a criação de uma editora nacional que reunisse todas as forças disponíveis. O problema da distância geográfica voltava à tona. Logo se percebeu que seria difícil a divisão de tarefas por vários estados; fazer um revezamento por estado para a produção do fanzine exigiria um grande esforço de coordenação.

A criação de uma editora nacional de fanzines implicava em outros problemas, como a distribuição e a venda. Para compensar os custos, a tiragem teria que ser maior que a habitual. Isso demandaria um processo de distribuição e venda bem mais organizado que os contatos pela via postal, como acontecia com a maioria dos fanzines. Pensou-se na criação em cada estado de um ponto de venda de fanzines e outras publicações independentes (livros, postais, camisas etc.). Mas, para isso seria necessário tempo e investimento, além da capacidade e recursos de cada editor para montar uma estrutura semelhante em sua cidade.

Também foi proposta a criação de uma associação nacional, com cobrança de taxa de mensalidade, ou a remessa de um exemplar de cada fanzine para o acervo de uma *fanzinoteca*. Essa associação editaria mensalmente um grande fanzine, divulgando todas as características dos outros fanzines, como tipo de impressão, preço, número atual.

O editor Paulo Ricardo Montenegro (1989, p.3) sugeriu que a associação poderia ser um elo entre o editor e o leitor na hora em que este desejasse adquirir números atrasados. Para ele, muitos leitores ficam com sua coleção incompleta porque os editores alegam falta de tempo ou dinheiro para fazer novas cópias de números antigos do seu fanzine.

Proposta parecida surgiu no II Encontro da Imprensa Livre do Rio de Janeiro, em fevereiro de 1988, quando se chegou à conclusão de que era necessário fazer uma cooperativa que organizasse os fanzineiros face ao aumento das publicações. Mas foi observada a necessidade de primeiro se formular um projeto coletivo para a imprensa independente, com prática regular e permanente, visando evitar a dispersão que inviabilizaria todos os planos de ação discutidos.

As propostas tiradas no Encontro passavam ainda pelo barateamento dos custos de produção, com a aquisição de uma fotocopiadora que servisse ao grupo. Para a distribuição deveria ser criada uma central, de onde todos os fanzines seriam distribuídos, além da conquista de pontos-de-venda, como livrarias e centros culturais. Como descrito no fanzine *Trópico* (1988, p.18), surgiu também a ideia de se criar uma banca móvel de fanzines, que seria armada durante determinados eventos populares, como shows e pré-estreias.

Para além das propostas, alguns grupos começavam a se articular. Surgiu em São Luís o Grupo de Risco, formado pelos editores de *Prancheta*, *Legenda*, *Sem Essa*, *Quadriune*, *Ironia* e *Fora de Série*, que se uniram e criaram o fanzine *SingularPlural*. Essa nova publicação, no entanto, não substituíria a produção individual, que passou a ser feita com periodicidade mais espaçada. No Rio Grande do Sul



SingularPlural surgiu da união de fanzineiros do Maranhão

os editores de *Tchê*, *Estilo* e *Antimatéria* também se juntaram para criar o fanzine *Quadrante Sul*.

Em 1988 foi fundada a L e Q do Brasil, uma associação de leitores e quadrinistas de vários estados em torno da obra de Emir Ribeiro, a partir da produção de três fanzines da Paraíba: *Liga dos Leitores*, *Gigante Verde* e *Gigante Loura*. O grupo pretendia editar uma revista, mas teve como obstáculo a resistência dos editores a se integrar ao projeto, por medo de perder sua autonomia (AGUIAR, 1988, p.4).

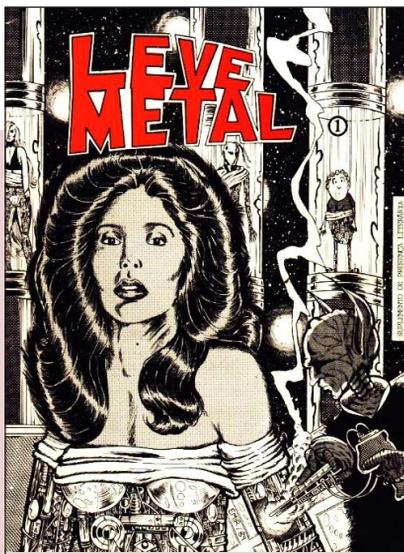
Outra experiência associativa veio da Cooperativa Barata, de Santos, que editava a revista *Barata*, com uma mistura de quadrinhos e poesias. A cooperativa tinha a coordenação de Flávio Calazans e estava voltada mais à produção de revistas independentes que fanzines. A quantidade de publicações e a qualidade do trabalho do grupo fizeram da Cooperativa Barata uma trincheira importante da HQ nacional.

Uma atitude muito positiva e que estimulou a retomada da produção foi o intercâmbio proposto por Fernando Vieira, que trouxe como consequência a divulgação em Portugal de vários fanzines brasileiros. O intercâmbio ampliou os horizontes para os nossas publicações; a troca de informações com os portugueses mostrou que as dificuldades da imprensa independente eram quase as mesmas no país irmão. O intercâmbio foi útil para quebrar o isolamento da

produção local e atestar que era necessário continuar produzindo e refletindo para se enxergar além da crise.

Por fim, mais um caminho foi tentado para fazer vingar nossas publicações independentes. Do mesmo modo que em alguns países europeus, buscou-se para a edição de fanzines e revistas em quadrinhos o apoio institucional de prefeituras e secretarias de cultura, além de publicidade de empresas e escolas. Esta foi, em parte, uma prática bem sucedida para algumas publicações paraibanas, a exemplo das revistas *Leve Metal* e *Circus*, que saíram como suplementos de revistas oficiais.

Quando não há interferência do Estado ou de empresas na linha editorial, este apoio se justifica. O problema, no país, é a falta de políticas culturais estruturadas, o que deixa os produtores a mercê do humor governamental, que quase sempre age de forma imprevisível e de acordo com suas conveniências.



Leve Metal, que é mais revista que fanzine, contou com o subsídio do governo da Paraíba

Independentes se agitam

A década de 1990 começou para os fanzines com a ressaca da crise dos anos anteriores. O exaustivo exercício de reflexão promovido nas próprias publicações indicava algumas saídas que começavam a ser colocadas em prática. A experiência do fanzine *Nhô-Quim*, de fusão de publicações, ainda que tenha sido frustrada pouco depois de seu lançamento, revelou a necessidade de mudança de rumos para a edição.

José Carlos Ribeiro apontava, ainda no final dos anos 1980, a tendência de união de editores em torno de projetos comuns. Segundo sua avaliação, o grande desafio do início dos anos 1990 passou a ser a manutenção dessas associações e a regularidade da produção. Os fanzines que se colocassem contra essa tendência não vingariam, com exceção dos que já haviam construído uma base sólida, como os fanzines de “nostalgia” (RIBEIRO, 1990, p.10).

Doravante, era preciso pensar os fanzines como alavanca para uma produção semiprofissional, a exemplo do que ocorria na Europa e nos Estados Unidos da América. Nesses centros, começava a se firmar um circuito paralelo de publicações de excelente qualidade gráfica, dirigidas aos aficionados e sem grandes pretensões comerciais. Os fanzines, baseados nesse perfil, passam a ter a cara das publicações do mercado no que concerne ao aspecto gráfico, mas mantêm a rebeldia, a investigação e o experimentalismo como proposta.

No Brasil, vivia-se a ansiedade da busca de um novo caminho para as publicações independentes. No rescaldo da década anterior, nem

tudo ficou pelo caminho. Alguns editores continuaram sua trajetória com passos lentos, mas persistentes. Podemos destacar os fanzines de quadrinhos da chamada “era de ouro”, editados por antigos colecionadores, e a formação de alguns grupos de cartunistas em certos recantos do país.

Desses grupos, um que mais sobressaíram foi a Cooperativa Barata, capitaneada por Flávio Calazans, editor da revista *Barata*. Com coerência e sempre reunindo um bom time de participantes, a *Barata* manteve-se firme em sua proposta experimental e anarquista durante todo seu percurso.

Apenas no final da década de 1990 a Cooperativa Barata deu sinal de saturação e perdeu um pouco o prumo. Calazans, como seu maior idealista, por força do desgaste da própria estrutura da cooperativa, acabou responsável pela maior parte das tarefas, da coordenação do grupo à edição da revista, sobrecarga que se mostrou incompatível com suas atividades profissionais.

Por vezes ele revezava a edição da *Barata* com Gazy Andraus e Erika Saheki. A produção da revista seguia a espontaneidade e intuição do grupo. Segundo Calazans (2000b, p.26-27), “ninguém nunca pensou que durasse tanto, era uma brincadeira, um prazer, um desabafo... mas a cada ano apareciam temas que nos provocavam, indignavam, inspiravam, e a revista ia se montando sozinha, iam chegando HQs de todo Brasil, do exterior, uma coisa natural... e assim, do nada, a gente sentia que tinha um número novo sendo gerado. A revista se fazia sempre sozinha... eu queria mais era parar”.

O mesmo reclame e a insatisfação com os rumos que a cooperativa tomava, a mesma vontade de parar, vêm estampados no editorial do

último número da revista, nas palavras de Erika Saheki (2000, p.2): “Tenho editado dois BARATAS e não agüento editar mais um... Estou cansada desse serviço escravo!!! Haja injustiça nesse mundo!!! Tenho colocado os nomes de Gazy Andraus e Calazans, mas na verdade, leitores, é que sou eu, sozinha, que escrevo os editoriais, faço a produção gráfica, edito e muitas vezes envio os BARATAS para os

colaboradores!!! Eu tenho muito mais o que fazer, tenho a minha vida, os MEUS zines a cuidar!!!”.

Enfim, o grupo encerrou suas atividades no número 26 da revista *Barata*, de outubro de 2000, após 21 anos de produção. Apesar desse desfecho melancólico, a experiência da Cooperativa Barata pode servir de exemplo a outros grupos que desejem fazer um trabalho dentro do espírito coletivo e bem mais estruturado.

Entre os méritos da cooperativa está a busca de uma forma de produção diferenciada. A cooperativa pode ser uma maneira

eficaz de juntar forças e conciliar ideias por vezes divergentes de seus membros. Com a Cooperativa Barata, tivemos um tipo de produção que muito se aproxima da edição dos fanzines franceses, que em geral são feitos por associações culturais que reúnem os aficionados.

A Cooperativa Barata firmou-se como promotora de um produto cultural oficialmente reconhecido, registrado na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Também faz parte dos centros que guardam a me-

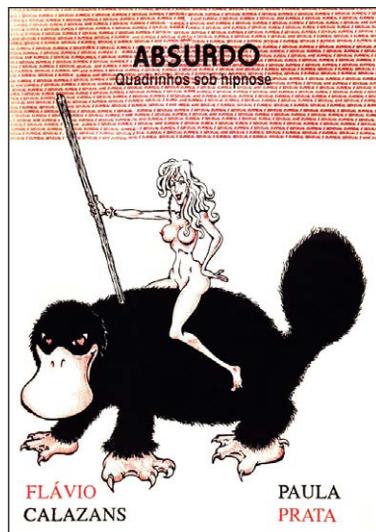


Barata, cooperativa como política editorial

mória das publicações do gênero, como a Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos da América e gibitecas espalhadas pelo Brasil e Europa.

Com espírito crítico e irrequieto, por vezes polêmico, Calazans notabilizou-se, também, pela edição de álbuns. No início dos anos 1990, lançou com Paula Prata, *Absurdo: quadrinhos sob hipnose*, obra que marcaria seu processo espontâneo de criação. Calazans radicalizou na concepção da obra, realizando-a sob hipnose e o resultado foi mais que estimulante. Para o professor Doutor Antônio Luiz Cagnin, um dos mais conceituados estudiosos dos quadrinhos no Brasil, esta é “no todo, uma obra que se quer séria em todos os seus componentes, da temática à estrutura do roteiro, pois foge ao humor fácil e sem fôlego de nossas tiras: dos traços à composição da página, pois atinge as técnicas mais avançadas na arte de contar histórias em quadrinhos” (CAGNIN, s/d, p.5).

Outro trabalho não menos significativo foi o álbum *Guerra das Idéias*. Nesta obra já clássica da produção independente brasileira, temos um tratado libertário que conta de forma sintética e provocadora a história das lutas da humanidade, confrontando as ideias revolucionárias aos sistemas estabelecidos. Este trabalho de Calazans, cuja 4ª edição foi lançada em 2001 pela editora Marca de Fantasia, transformou-se num fenômeno no meio dos fanzines. Num circui-



Absurdo, experiência de criação sob hipnose

to marcado por publicações efêmeras, é raro que uma obra adquira tamanha repercussão, evoluindo em seu formato e padrão editorial.

Ainda, dentro da produção *calazanista* – como ele mesmo denominou sua obra –, temos *A Hora da Horta*, um libreto que reconta os primórdios da história do Brasil, por ocasião das comemorações dos 500 anos do descobrimento. Num dos textos anexos à edição, o quadrinista Gazy Andraus (2000, p.29) afirma: “A Hora da Horta traz elementos da história factual oficial do início do Brasil do homem branco, com outros da história oficial (ou não) mais sigilosos... tudo em seqüências de tiras em quadrinhos de saltos temporais quânticos (subliminares)”.

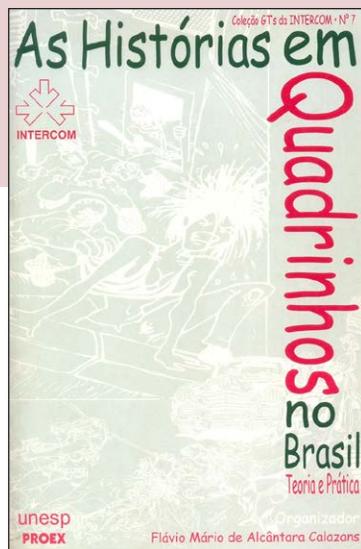
É bem verdade que esses trabalhos fogem do universo estrito dos fanzines e se enquadram numa produção independente ampla, onde as edições artesanais dão lugar a revistas em quadrinhos e álbuns bem acabados. Esta viria se constituir uma das vertentes do meio, que perpassa a produção dos fanzines e aponta para a criação de um circuito paralelo de publicações.

Dentro das perspectivas alentadas para os fanzines brasileiros na década de 1990, podemos considerar que o trabalho de Calazans teve uma amplitude muito maior que propriamente a edição de fanzines. Esse autor e editor de quadrinhos especializou-se em Comunicação, com Mestrado realizado na Universidade de São Paulo na área de Midiologia e Subliminares. Passou a ensinar em instituições de nível superior e chegou a criar em 1995 o primeiro grupo de pesquisadores de quadrinhos oficialmente reconhecido no meio acadêmico, o GTHQ, no Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da Intercom.

Esse grupo foi importante porque esteve voltado para o estudo das diversas formas de criação e edição de quadrinhos, da lingua-

Análise sobre
quadrinhos por
pesquisadores de todo
o país

gem da arte sequencial à edição de fanzines. O esforço de vários pesquisadores que se dedicam ao tema resultou no livro *As Histórias em Quadrinhos no Brasil, teoria e prática*, editado em 1997 pela Intercom sob a coordenação de Calazans.



Ousadia e transformação

No início da década de 1990, em resposta à crise de produção de fanzines, novos ventos começavam a soprar movidos por jovens entusiastas que se agregavam ao meio. No volátil mundo das publicações independentes brasileiras, ainda era possível ver surgir alguns títulos dignos de menção. Dos novos editores, um dos mais ativos e dinâmicos foi, sem dúvida, José Mauro Kazi, criador do fanzine *Panacea* em Osasco, SP.

Panacea, em seus primeiros números, no início de 1991, não passava de pequeno folheto de oito páginas fotocopiadas no formato meio-ofício, com uma miscelânea de histórias em quadrinhos, artigos sobre música e HQ, além de textos literários. Este perfil viria a se manter até o fim, após algumas dezenas de edições. Com grande transformação e crescimento vertiginoso, a história desse fanzine poderia ser contada como uma verdadeira saga.

Por trazer sempre boas matérias sobre a arte da figuração narrativa, *Panacea* ganhou o *Troféu Angelo Agostini* de 1992 como melhor fanzine. Um dos fatores marcantes de *Panacea*, que contribuiu para a fidelidade do público, foi sua regularidade, algo pouco comum nos fanzines.

Para manter sua publicação com um número sempre crescente de páginas, Kazi contava com a colaboração de redatores e autores reais e fictícios. Numa estratégia de promoção muito bem orquestrada, ele inventava pseudônimos para sugerir aos leitores a pluralidade da publicação. Ao mesmo tempo, fazia uma campanha sistemática de divulgação do fanzine nos jornais e revistas do mercado. As notas e elogios publicados sobre ele na imprensa eram reproduzidos com ênfase nas páginas do fanzine. Com isso, cada vez mais pessoas se interessavam em conhecer o falado *Panacea*, criando uma corrente que o transformou num dos mais badalados fanzines da década.

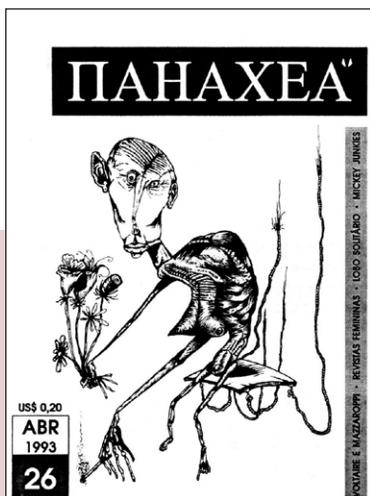
Mas o sucesso engendra oposição. *Panacea* era um veículo crítico e polêmico, que muitas vezes desagradou a alguns editores do gênero. Os comentários de Kazi e heterônimos eram cheios de humor ácido e críticas sem concessão. Isso provocou uma verdadeira campanha de um grupo de editores contra Kazi e seu fanzine, sem, contudo, afetar o crescimento da publicação.

O aumento de páginas e a exigência de um trabalho cada vez mais concentrado acabaram provocando o descompasso do fanzine, que chegou ao número 33 em novembro/dezembro de 1993. Nessa edição Kazi anuncia o fim da publicação, mas promete grandes novidades para o meio independente. Em editorial, ele afirma que as possibilidades de desenvolvimento do fanzine se esgotaram: “Temos 32 páginas mas esse espaço já não é suficiente. O tipo de entrevistas a

que nos propomos, a profundidade (relativa) das matérias, a quantidade de histórias em quadrinhos que gostaríamos de publicar, tudo isso fez com que o Panacea se tornasse pequeno” (KAZI, 1993, p.2).

O número 34 de *Panacea* viria como uma revista de 80 páginas impressas em offset no formato “magazine” (21x28cm) e capa colorida em papel couchê. A questão fundamental para a nova publicação era se existia público no Brasil para uma revista de textos sobre música e quadrinhos. Na revista *Panacea* havia a preocupação em dar ênfase à leitura, donde o ponto forte era o texto sob a forma de entrevistas, reportagens, resenhas, opiniões e críticas. Para Kazi (1994, p.4), “as ilustrações têm, é claro, sua função estética e informativa; o que pretendemos é o equilíbrio. *Panacea* é uma revista de conteúdo”.

Objetivo alcançado: *Panacea* presenteou os leitores com grandes coberturas jornalísticas, como a que descreve a Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro; entrevistas exclusivas, a exemplo



As duas versões
de *Panacea*



das realizadas com David Mazzuchelli e Flavio Colin; bem como resenhas, histórias em quadrinhos e artigos sobre cultura em geral.

O crescimento e a viabilidade de *Panacea*, além do empenho pessoal de Kazi, contou com o apoio da Frente de Revistas Independentes (FRI), que reunia novos e veteranos quadrinistas brasileiros. A FRI funcionava como uma cooperativa de editores independentes e participava da distribuição da revista em bancas e livrarias especializadas.

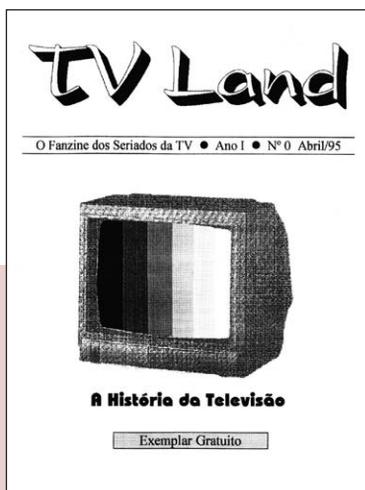
Panacea foi um ícone dos anseios de toda uma geração de quadrinistas e editores de fanzines. Era a concretização de um projeto almejado por muitos, ou seja, a transformação dos pequenos fanzines artesanais em publicações compatíveis com as profissionais. Parecia apontar para o que seria a solução para a tão decantada crise dos fanzines, exaustivamente discutida no final da década de 1980.

Apesar de boa acolhida, no número 40, de dezembro de 1995, *Panacea* chega ao fim, encerrando umas das histórias mais dinâmicas e surpreendentes dos fanzines brasileiros. Ainda que a nova fórmula tenha durado poucos números, *Panacea* representou um marco que iria influir na produção de futuras publicações. A década de 1990 parecia que começava com ela.

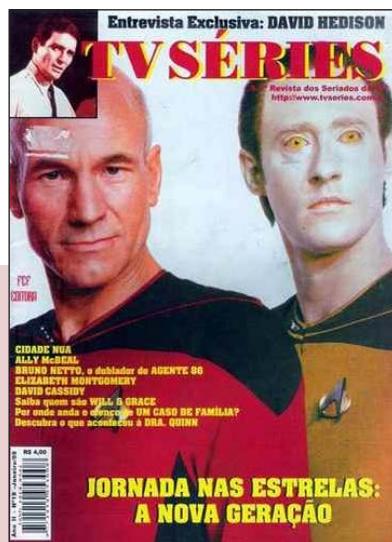
O exemplo de *Panacea* foi seguido por outro fanzine, o TV Land, editado em 1995 em Porto Alegre por Fernanda Furquim. TV Land abordava as séries televisivas, particularmente as dos anos 1960, que continuam com sua legião de fãs. O sucesso do pequeno fanzine fotocopiado foi tamanho que ele acabou se transformando em uma publicação com boa impressão e capa em cores: a TV Séries, primeira revista brasileira dedicada aos seriados da televisão.

No início, a revista circulou em Porto Alegre, mas foi com a distribuição em São Paulo que encontrou seu público. Houve a tentativa de colocá-la nas bancas de todo o país, mas, como afirma Fernanda Furquim, citada pelo jornalista Tom Leão, ainda assim não era fácil a manutenção da revista: “O problema é que as distribuidoras não sabem trabalhar com editoras independentes. Por isso, a distribuição está sendo feita para assinantes (nacionalmente) ou por venda direta para livrarias e bancas especializadas” (LEÃO, 1999).

Apesar das dificuldades logísticas, a TV Séries teve 33 edições entre 1977 e 2001, transformando-se em seguida em blog e depois em site (<http://www.tvseries.com.br>), dando continuidade aos trabalhos da revista, “trazendo notícias, curiosidade, informações, lançamentos em DVD, resenhas e um por onde anda os atores de séries clássicas” (<http://revistatvseries.blogspot.com>).



O fanzine *TV Land* transformou-se na revista *TV Séries*

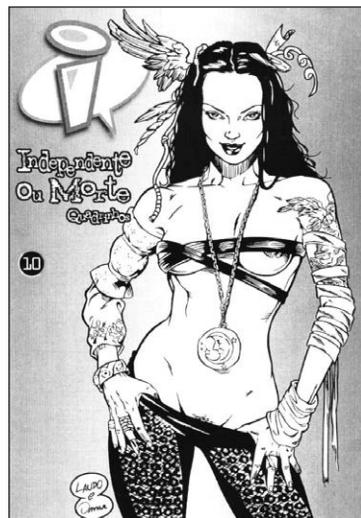


Mais que o empenho dos editores de fanzine em direção à profissionalização, muitos desafios se configuravam para as novas publicações. Era necessário construir também um sistema de distribuição independente em nível regional ou nacional para viabilizar as produções e estabelecer o contato com o público. Este é um problema que ainda resta a ser equacionado.

Fanzines repertórios

Outro tipo importante de publicação da década de 1990 foi o que podemos chamar de *fanzines repertórios*. Esses boletins se dedicavam a noticiar, por meio de curtas resenhas ilustradas, boa parte da produção nacional de revistas independentes e fanzines. Com caprichada programação visual, em 1999 surgia *Independente ou Morte*, editado por Marcelo Marques em Ribeirão Pires, SP.

Esse fanzine, que inicialmente não passava de um folheto de quatro páginas no formato A5, era distribuído gratuitamente. Com o tempo, cresceu em número de páginas e de títulos recenseados, mas não tinha periodicidade. O *Independente ou Morte* foi claramente inspirado numa outra publicação que marcaria o meio dos fanzines brasileiros: o *Informativo de Quadrinhos Independentes (IQI)*, de Brasópolis, MG.



Independente ou Morte,
fanzine repertório

O *IQI* surgiu em 1993 pelas mãos de Edgard Guimarães – reconhecido autor e editor de fanzines – com o objetivo de fazer a ligação entre editores independentes e leitores. Nasceu pequeno, com oito páginas, formato meio-ofício, em preto e branco. Desde o início, no entanto, Edgard tinha a preocupação de trazer o máximo de informações sobre os fanzines apresentados.

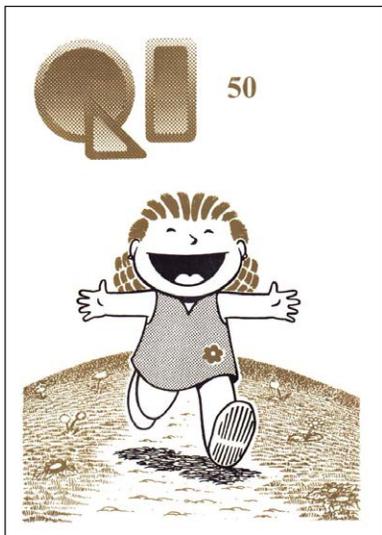
A importância do *IQI* não estava apenas em fazer o recenseamento da produção de fanzines, a publicação fazia parte de um projeto editorial de maior amplitude concebido por Edgard, que consistia numa atuação em três frentes: a edição do *IQI*, a reprodução de fanzines de outros editores – para isto contava com uma loja de reprodução em fotocópias que lhe fazia um preço acessível – e a comercialização dessas publicações.

Muitos editores recorreram a Edgard para imprimir e distribuir seus fanzines, enviando-lhe os originais. Essa iniciativa poderia configurar-se como a criação de uma editora independente que centralizava a produção de vários autores de diversos recantos do país. Isso facilitava o acesso do público a boa parte das publicações divulgadas no *IQI*, pela comodidade de se ter um único interlocutor, mas inibia o contato direto com os editores.

Com o tempo, o número de títulos resenhados no *IQI* cresceu tanto que se tornou impraticável administrar a produção e venda de outros fanzines. O próprio fanzine de Edgard Guimarães passaria por transformações. A partir do número 41, de novembro/dezembro de 1999, passa a se chamar apenas *QI* (*Quadrinhos Independentes*) e deixa de ser apenas um repertório para se transformar em uma revista, com artigos, concorrida seção de cartas, histórias em qua-

drinhos e ainda a resenha dos fanzines, que ocupava um generoso espaço na publicação.

Fisicamente também houve mudanças: com a abertura de novas seções o *QI* ganhou capa em duas cores e 28 páginas em média. A



QI é um dos mais premiados fanzines brasileiros

Para compensar os custos de impressão cada vez mais altos, Edgard trouxe mais algumas inovações ao fanzine. Os leitores poderiam participar com matérias pagas, em geral histórias em quadrinhos, ou publicidade de suas próprias publicações. Vale lembrar que o *QI* era distribuído gratuitamente, em troca de um valor simbólico para a postagem.

A magnitude do *QI* viria trazer alguns impasses para sua produção. No número 50, Edgard expôs de forma clara e contundente as dificuldades enfrentadas para a manutenção do fanzine. Eram impressos entre 700 e 800 exemplares bimestralmente, numa regularidade quase sempre inalterada. Apesar de as estratégias utilizadas para sua autossuficiência não terem logrado êxito, o *QI* mantinha-se

nova fórmula chega à atualidade e já ultrapassa 150 edições (esta, de março/abril de 2018), sendo considerado um de nossas melhores publicações do gênero, reconhecimento referendado por anos consecutivos com o prêmio Angelo Agostini de melhor fanzine brasileiro, atribuído pela Associação dos Quadrinhistas e Cartunistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP).

Para compensar os custos de impressão cada vez mais altos, Edgard trouxe mais algumas inovações ao fanzine. Os leitores poderiam participar com matérias pagas, em geral histórias em quadrinhos, ou publicidade de suas próprias publicações. Vale lembrar que o *QI* era distribuído gratuitamente, em troca de um valor simbólico para a postagem.

firme, graças ao entusiasmo apaixonado do editor. A partir do número 101, de janeiro/fevereiro de 2010, o fanzine passou a ser impresso em laser e vendido por meio de assinatura – que mesmo assim não cobre os custos –, reduzindo a tiragem a cerca de 100 exemplares.

Marca de Fantasia

No final de 1994 retornei do Doutorado em Sociologia na França, onde desenvolvi estudo comparativo sobre o modo de produção dos fanzines franceses, portugueses e brasileiros. O contato com os fanzines dos países europeus veio reforçar as ideias e propostas para a implantação de uma nova forma de produção de nossas publicações independentes. Era preciso pensar a edição como um trabalho estruturado em nível de pequenas editoras. Quando não fosse possível a constituição de grupos, associações ou cooperativas, a cumplicidade entre editores e autores deveria ser firmada para a construção de projetos editoriais.

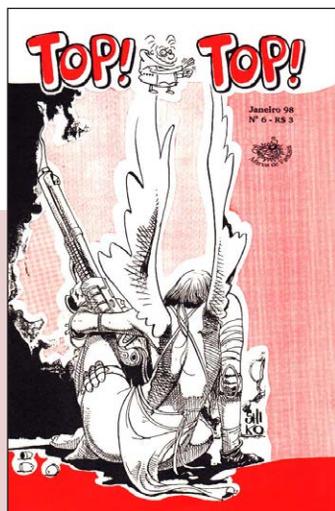
A editora Marca de Fantasia, que resultou desse estudo, iniciou sua produção em janeiro de 1995. A premissa era a edição de uma série de publicações que abarcasse as brechas do mercado e mesmo do meio independente. Desse modo, foram definidas três linhas de atuação: a edição de um fanzine de histórias em quadrinhos, uma revista de histórias em quadrinhos poético-filosóficos e uma série de livros de tiras.

O fanzine seguia o mesmo perfil do *Nhô-Quim*, com entrevistas, quadrinhos, resenhas, artigos e cartas. Em suma, a divulgação e análise dos quadrinhos, com ênfase no trabalho dos novos autores e nos

quadrinhos autorais. O fanzine, com média de 24 páginas no formato *comic book* (17x25,5cm), chamou-se *Top! Top!*, onomatopeia que homenageia e faz referência ao personagem *Fradim*, de Henfil.

Um gênero de quadrinhos começava a ter evidência no Brasil, mas ainda com publicação esporádica e dispersa. Os ditos “quadrinhos poético-filosóficos”, produzidos, entre outros, por Flávio Calazans, Edgar Franco e Gazy Andraus, foram então reunidos na revista *Tyli-Tyli*, tomando-se de empréstimo o nome de uma das personagens de Calazans.

A terceira linha editorial da Marca de Fantasia foi pensada em conjunto com Edgard Guimarães. A ideia era reunir em livros as tiras de humor criadas em vários estados do país, mas que tinham circulação restrita aos jornais locais. Criou-se, então, a coleção *Das tiras coração*.

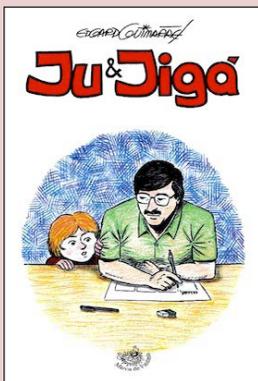
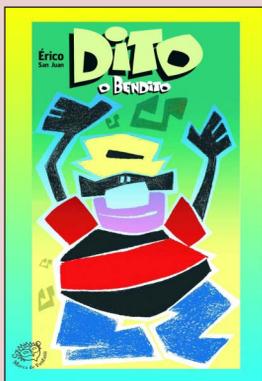


O fanzine *Top! Top!* e a revista *Tyli-Tyli*, depois chamada *Mandala*, deram início à editora Marca de Fantasia

O *Top! Top!*, que depois de longo intervalo em sua produção, chegou em 2017 ao número 27, trouxe entrevistas com autores consagrados e novos expoentes nacionais e internacionais, a exemplo do cubano Garrincha e do argentino Sergio Más, além dos brasileiros Flavio Colin, Iotti, Luciano Irrthum, Jô Oliveira, Edgar Vasques, Márcio Baraldi, Klévisson Viana, Edgar Franco, Edgard Guimarães e Pestana. A revista *Tyli-Tyli* durou 13 edições e circulou até junho de 2001 congregando toda uma nova geração de quadrinistas motivados pelo experimentalismo gráfico e textual, buscando novas formas de contar as histórias em quadrinhos.

Com o afluxo de novos autores e diversidade de expressão, a revista descolou-se de sua inspiração original vinculada à obra de Calazans e no número 9, de agosto de 1998, passou a se chamar *Mandala*, tornando-se mais abrangente. Esta revista trouxe a autorreflexão sobre o conceito de “quadrinhos poético-filosóficos”, procurando definir suas diretrizes. A série de revistas *Tyli-Tyli/Mandala* chegou a gerar artigos acadêmicos, demonstrando sua importância como única revista no país a se dedicar ao gênero e por estimular a criação de novas linguagens dos quadrinhos.

A coleção de livros transformou-se num repertório das tiras produzidas no país, publicando autores e personagens os mais diversos e de várias regiões. Dessa forma, tivemos, entre outros autores, Joacy Jamys, com *Não Sistema!*, de São Luís; Marcelo Garcia (*Os Camomila*), São Paulo; Érico San Juan (*Dito, o bendito*), Piracicaba, SP; Edmar Viana (*Pivete*), Natal; Cristovam Tadeu (*Bartolo*), Henrique Magalhães (*Rendez-vous*) e Samuel de Gois (*Filosofia de Banheiro*), de João Pessoa; Edgard Guimarães (*Tira Teima*), de Brasó-



Livros da séries “Das tiras coração”

polis, MG; Edu Manzano (*O Mundo dos Zines*), São Paulo; e Anita Costa Prado e Ronaldo Mendes (*Katita*), de São Paulo e Maranguape, CE. Ao todo já são vinte volumes; cada edição traz apresentação de Edgard Guimarães e biografia do autor.

Essas três linhas do projeto editorial da Marca de Fantasia são já bastante abrangentes, perfazendo uma parte importante da produção de quadrinhos autorais do Brasil. Contudo, foi preciso ampliar ainda

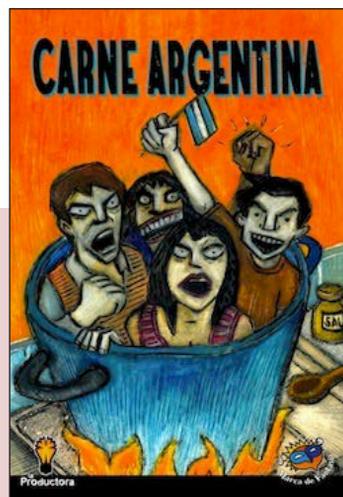
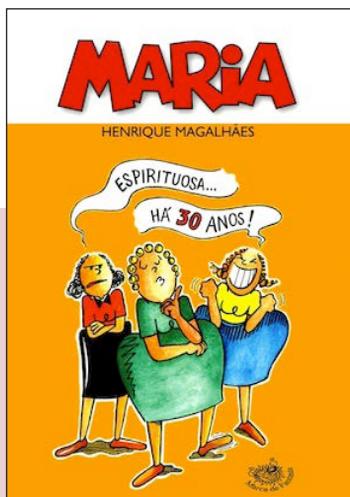
mais os horizontes da editora e lançar uma série de álbuns e livros teóricos sobre quadrinhos e produções independentes.

Tiveram obras publicadas em álbum Edgar Franco (*Agartha, Transessência, Duetos essenciais*), Gazy Andraus (*Ternário M.E.N.*), Elmano (*Silas Verdugo: a origem, Os marginais*), Shimamoto (*Shima*),

Capa da terceira edição de *Agartha*, de Edgar Franco



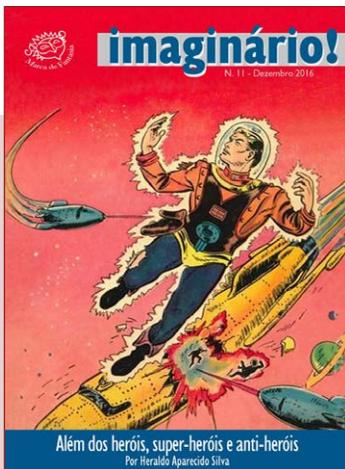
Maria e Carne Argentina, obras de humor e crítica social



Nilson (*A caravela*) além do próprio editor, com a personagem *Maria*. Autores franceses, portugueses e argentinos estrearam no país, a exemplo de Claire Bretécher (*Os frustrados*), Killoffer (*Quando tem que ser*), Lewis Trondheim (*Gênesis apocalípticos + Os infáveis*), Teresa Câmara Pestana (*Postais de viagem*), Nuno Nisa (*Pasageiro da noite*), Sergio Más (*Más humor*) e Cristian Mallea (*Carne Argentina*). Outras séries de revistas e livros de quadrinhos foram pensadas, como a série *Corisco*, com revistas autorais, tendo saído, dentre outros, *O cãozinho e o crocodilo*, de Luciano Irrthum; *O diário de Virgígia*, de Cátia Ana; *Katita: o preconceito é um dragão*, de Anita Costa Prado e Ronaldo Mendes; e *Calvo*, de Edgard Guimarães e Luigi Rocco.

Três revistas seriadas foram lançadas pela Marca de Fantasia: *Maria Magazine*, revista de humor deste editor reunindo cartunistas paraibanos e nacionais; *Artlectos & Pós-humanos*, de Edgar Franco, dedicada a sua obra de quadrinhos poético-filosóficos; e

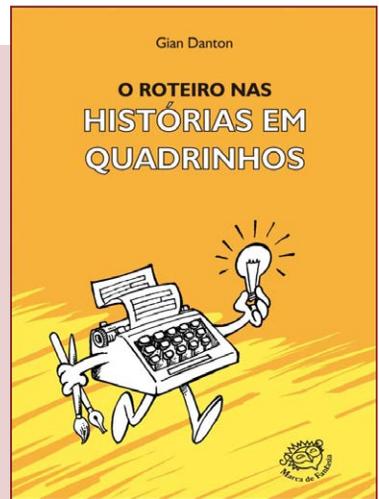
Imaginário!, revista acadêmica sobre quadrinhos e afins ligada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



Novos títulos são acrescentados ao projeto editorial da Marca de Fantasia

A série Quiosque, de livros de bolso com ensaios sobre quadrinhos e fanzines, abriu nova seara. Esta série conseguiu prestígio considerável pela qualidade dos trabalhos e por dar vazão aos textos acadêmicos produzidos sobre os temas. Dela participam nomes importantes dos estudos sobre os quadrinhos e imprensa independente, como Edgard Guimarães, Wellington Srbek, Márcio Salerno, Paulo Ramos, Roberto Elísio, Gian Danton e Edgar Franco, bem como o francês Thierry Groenstem, diretor do CNBDI (Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image) de Angoulême, França. À parte esta série, Marcelo Marat lançou *A palavra em ação*, primeiro estudo editado no Brasil sobre roteiros para histórias em qua-

Estudos sobre
fanzines e
quadrinhos na série
Quiosque



drinhos; e Gian Danton, *O roteiro nas Histórias em Quadrinhos* e *Como escrever Quadrinhos*. Do editor deste ensaio saiu *O Rebuliço apaixonante dos fanzines*, a partir de sua dissertação de Mestrado na Universidade de São Paulo.

A Marca de Fantasia, mesmo se constituindo em um projeto estruturado, não tem pretensão de chegar ao mercado. Seu objetivo é manter-se no circuito paralelo, fortalecendo-o e criando novos públicos. Esta, sobretudo, tem sido uma de suas metas mais difíceis. Apesar de investir em uma estratégia de divulgação em vários suportes – com anúncios no fanzine *QI*, cartões postais promocionais enviados inicialmente por mala-direta e depois por meio de volantes por correio eletrônico, e inserção de resenhas na grande imprensa – as tiragens de suas edições continuam “confidenciais”, entre 50 e 200 exemplares, com exceção de alguns livros e álbuns, que alcançam maior fôlego.

Nova cena independente

Em paralelo à publicação de fanzines, é importante abordar um tipo de produção que ganhou forma e se consolidou no Brasil a partir da década de 1990: as revistas e álbuns de histórias em quadrinhos lançados por pequenas editoras independentes. Isso indica uma tendência a acompanhar os ventos de outras paragens, sobretudo a cena alternativa da Europa e dos Estados Unidos da América, onde pequenas editoras criadas pelos próprios autores passaram a lançar publicações de excelente qualidade para o circuito não convencional.

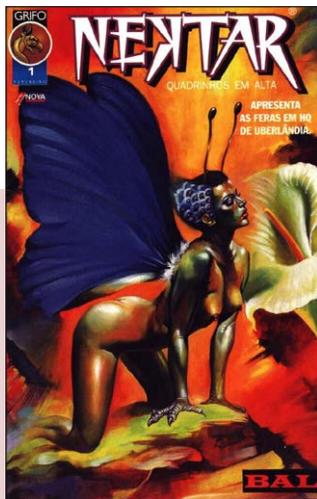
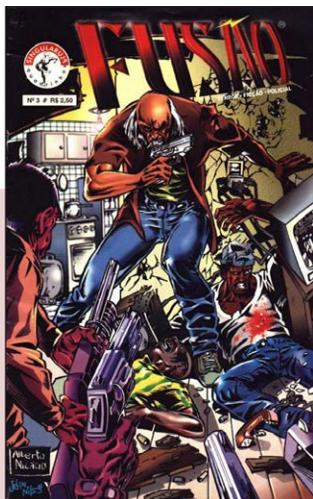
Com o refluxo das grandes editoras de quadrinhos no país nos anos 1990 e a redução de sua produção, acentuou-se ainda mais o papel das pequenas editoras e da autoedição no que concerne a descoberta e veiculação dos autores nacionais. Novas perspectivas foram abertas com o aparecimento de publicações independentes com qualidade gráfica excepcional. Alguns editores passaram a contar com leis municipais e estaduais de incentivo à cultura para a elaboração de produtos mais sofisticados e que passam à margem dos condicionamentos do mercado. Atualmente outro importante recurso tem sido utilizado pelo autores: as campanhas colaborativas veiculadas na internet para o financiamento de seus projetos editoriais.

As leis de incentivo foram criadas no final da década de 1990 em vários estados do país, configurando-se numa espécie de mecenato que abriu brechas para produções culturais até então proibitivas pelo custo, voltadas ao meio independente. Ainda que ligadas à esfera institucional, em geral as leis de incentivo não interferem na liberdade

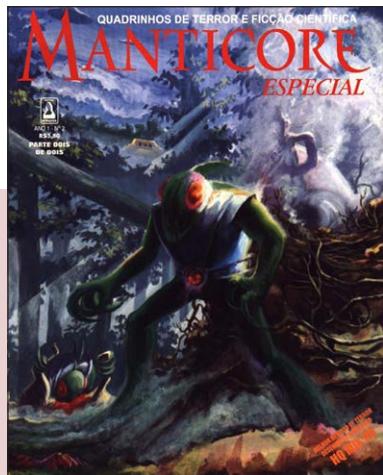
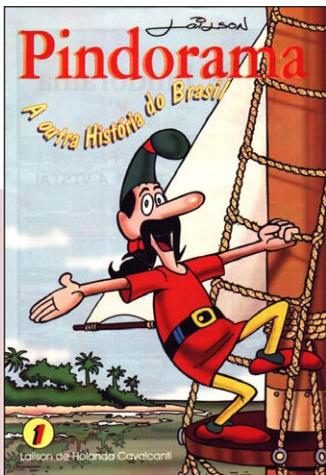
de expressão das produções, visto que um processo democrático de seleção estabelece a importância e prioridade dos projetos.

Temos já um bom número de publicações lançadas com recursos próprios ou com esse tipo de incentivo, todas com padrão de qualidade que nada deve às publicações do mercado. Algumas são projetos individuais, mas boa parte é produzida por grupos, o que reforça uma mudança de atitude no meio das produções independentes.

Dentre as muitas publicações lançadas citamos *Fusão*, pelo Grupo SingularPlural, de São Luís; *Nektar*, editada em Minas Gerais; *Fêmea Feroz*, de São Paulo. Em Recife, Lailson de Holanda lançou em 2001 *Pindorama*, uma série de fascículos encartados no jornal *Diário de Pernambuco*, recontando a história do Brasil. De Curitiba temos *Entropia*, lançada em dezembro de 1998 e *Manticore Especial*, premiada série em dois volumes criada por Antônio Eder,



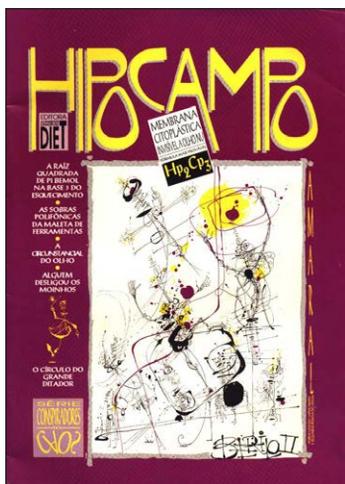
As revistas independentes ocuparam o espaço aberto pelos fanzines



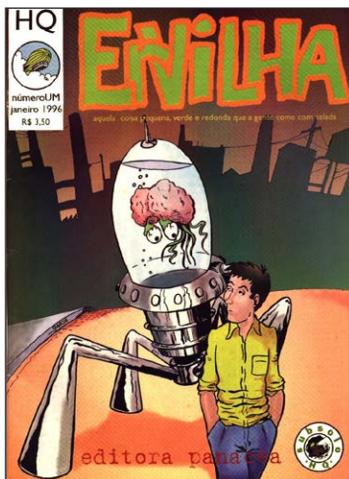
As revistas surgiram em todo o país com ótima qualidade

Gian Danton e Jefferson Arantes. Em 1994, Antônio Amaral lançou *Hipocampo* em Teresina, considerada uma das mais experimentais revistas em quadrinhos brasileiras.

Em São Paulo saiu em 1990 o álbum *As aventuras de Glaucomix, o pedôlatra*, uma parceria do poeta “marginal” Glauco Mattoso com o quadrinhista *underground* Marcatti. *Ervilha* foi uma revista coletiva de quadrinhos produzida pela Editora Panacea, em Osasco, SP, cujo único número saiu em janeiro de 1996, distribuída em bancas e livrarias especializadas pela FRI (Frente de Revistas Independentes). Contudo, malgrado a qua-



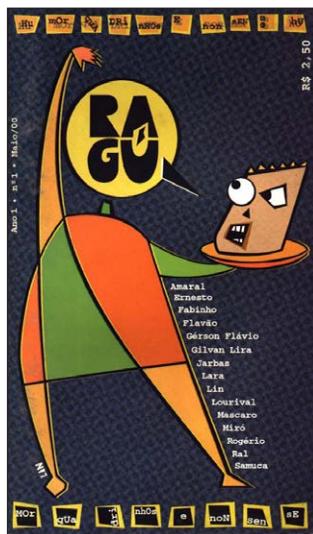
Hipocampo é tida como a mais experimental revista em quadrinhos



Em álbum ou revista, os quadrinhos autorais mostram sua cara

lidade editorial das publicações, a maioria não consegue passar do primeiro número e muitas circularam apenas em seu estado ou de forma restrita. Essa lista é apenas uma amostragem do que circulou pelo país na década de 1990; a partir dos anos 2000 esse processo criativo e produtivo se intensificou a ponto que seria preciso outro estudo de fôlego para dar conta da atualidade editorial independente no país.

Outras publicações contribuíram para a renovação das edições independentes no Brasil. *Ragú* foi também lançada a partir de fevereiro de 2000 com o apoio de lei de incentivo à cultura. Com resolução gráfica e acabamento de qualidade, essa revista em quadrinhos editada em Recife por João Monteiro Lin e Mascaro trazia um quadro de colaboradores irretocável.



Expressionismo e vanguarda em *Ragú*

Para os editores, *Ragú* vinha preencher uma lacuna nas expressões gráficas pernambucanas tornando-se o veículo para chargistas, ilustradores e quadrinistas que valorizam o lado mais experimental. O objetivo era dar status a essa produção, num veículo à altura (Editorial, in *Ragú* 0, p.3). *Ragú* não era uma revista em quadrinhos a mais. Era um trabalho extraordinário não só pelo resultado alcançado, mas, principalmente, por incentivar a produção de quadrinhos autorais, de expressões artísticas que, frente à falta de criatividade do mercado e ao conservadorismo do público, dificilmente encontrariam espaço nas publicações comerciais.



Prismarte em sua fase revista

De Recife temos ainda a retomada da revista *Prismarte*, produzida pela Pada – Produtora Artística de Desenhistas Associados, que esteve em atividade no final dos anos 1980 e início da década de 1990. A pretensão do grupo de colocar as revistas *Prismarte* e *Croquis* nas bancas, de inserir-se no mercado, esbarrou na impossibilidade de concorrer no mesmo nível com os quadrinhos *mainstream*. Mas a publicação sobreviveu aos percalços comerciais e ao hiato de uma década, para ressurgir na forma de fanzine.

Entusiasta dos quadrinhos pernambucanos, crítico e roteirista, José Valcir esclarece que a Pada adotou o conceito de fanzine visando a volta dos autores à cena do estado, mas também pelo fator econômico. Embora Valcir considere modesta a volta do *Prismarte* – com a mudança da im-

pressão offset à fotocópia – isto não parece ser um fator de muita relevância, que desmereça o trabalho do grupo. Para ele, este é o passo inicial de um projeto editorial que pretende chegar novamente às bancas, mas com uma visão mais amadurecida do meio.

O dilema e o impasse dos fanzines continua assolando boa parte dos editores. A crise de produção dos anos 1980 fez refletir sobre os limites desse tipo de publicação e vislumbrar saídas para uma atividade editorial mais consequente. Contudo, a saída não se encontra certamente na inserção de revistas no mercado, mas na criação de um circuito paralelo onde as publicações independentes possam receber o destaque que merecem.

Em outras palavras, a investir em grandes tiragens para distribuição em bancas, mais vale trabalhar com proporções reduzidas destinadas ao circuito de livrarias especializadas e a venda direta ao leitor pela via postal, com difusão pela internet. Esta, inclusive, tem sido a estratégia de algumas editoras do mercado, que buscam a sobrevivência com um projeto editorial menos massivo e mais dirigido.

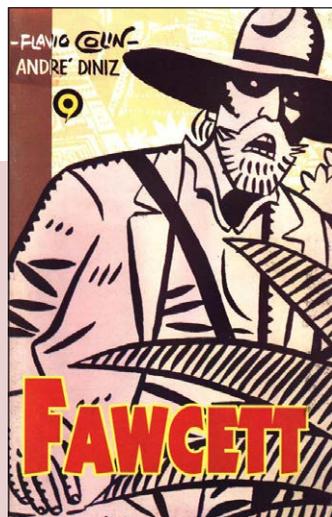
Afora as questões conceituais e de produção, o fanzine *Prismarte* apresenta histórias de aventura e humorísticas, onde um dos *carros-chefe* é o *Esquadrão Agakê*, de Arnaldo Luiz, inspirado nos clichês dos heróis valentões. Contudo, temos também quadrinhos de conteúdo mais realista, tratando dos conflitos da sociedade de classes e da história recente do país, a exemplo de *Pátria Amada*, escrita por José Valcir e desenhada por Fábio Cassiano. Esta tem sido uma tendência a se firmar, onde os exemplos podem ser encontrados na obra de Flavio Colin, André Diniz, Wellington Srбек, Marcelo Marat e Gian Danton.

O retorno de *Prismarte* como fanzine trouxe boas perspectivas para os quadrinhos pernambucanos não só pela abertura de mais um espaço para publicação, mas também por demonstrar um cuidado editorial que realça o amadurecimento do grupo.

Um autor/editor virtuoso é o carioca André Diniz, que tocou de forma exemplar a editora Nona Arte a partir do ano 2000. A série *Subversivos*, revistas que abordam os anos turvos da ditadura militar brasileira, é uma amostra da complexidade de seu trabalho. Suas histórias em quadrinhos – onde participa como roteirista e por vezes como desenhista – primam pela consistência do argumento, a clareza do texto e a expressividade da arte visual.

A *graphic novel Fawcett*, de André Diniz e Flavio Colin, segue o padrão de qualidade da editora Nona Arte: capa colorida em papel couchê, miolo em papel branco, impressão offset. A edição traz apresentação da personagem em nível de introdução à história e um posfácio de Júlio Shimamoto, um dos mestres dos quadrinhos brasileiros.

A Nona Arte
destacou-se pela
excelência editorial

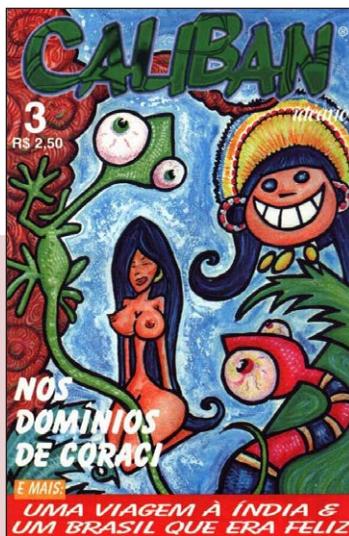


Comumente André Diniz trabalha seus roteiros auxiliado por pesquisa bibliográfica, transforma histórias reais em obras de ficção inspiradas na realidade, retratando muito bem o clima e acontecimentos de uma época. Assim acontece com *Subversivos*. Assim ele nos leva a crer na apresentação da história do expedicionário *Fawcett*. Nesta, realidade e mito se misturam para se tornar algo ainda mais interessante: uma história de aventura que instiga a imaginação, com sedução, encantamento e fantasia.

O caráter por vezes didático subjacente nas histórias em quadrinhos de André Diniz, bem colocado no contexto da narrativa, não ofusca a dinâmica desse gênero de comunicação. Seus livros, ou álbuns são, dessa forma, obras que ocupam um espaço muito importante para o processo evolutivo dos quadrinhos no Brasil.

Outro a quem os quadrinhos independentes dos anos 1990 devem muito é Wellington Srbek. Com um dinamismo que ele mesmo define como “espírito guerrilheiro”, Srbek tem se destacado no cenário dos quadrinhos nacionais como um autor com formação crítica aguçada e consciência reveladora. Seu trabalho destaca-se também no campo da editoração, abrindo brechas e caminhos para os quadrinhos genuinamente brasileiros com qualidade gráfica admirável.

O trabalho de Wellington começou a tomar fôlego com a publicação da revista *Solar*, patrocinada pela Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte. A *Solar* saiu no início de 1996 e teve sete números. Em 1997, foi lançada *Caliban*, que também teve sete números e ganhou o troféu HQ-Mix em 1998 como melhor revista independente. Em 1999, Srbek concluiu sua dissertação de Mestrado sobre a revista *Pererê*, de Zivaldo, aprofundando seus conhecimentos sobre



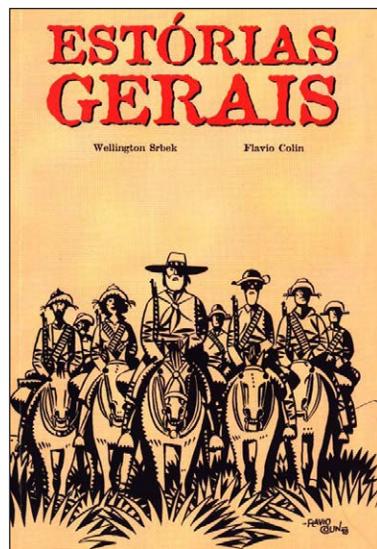
As publicações de Srbek dão ênfase à cultura brasileira

os quadrinhos. Em 2000, editou *A Caravela*, com tiras do Nilson e produziu a revista *Mirabilia*, com vários artistas ilustrando seus roteiros. Lançou ainda dois magníficos trabalhos em forma de álbuns: *Estórias Gerais*, com roteiro seu e arte de Flavio Colin, e *Quantum*.

Tamanha produção e a excepcional qualidade das publicações fazem de Wellington Srbek um dos mais dinâmicos editores de quadrinhos do país. Com sua visão crítica sobre o mercado e o meio independente ele afirma que “a concentração da produção no chamado ‘eixo Rio-São Paulo’ só tende a limitar e a empobrecer nossa produção de quadrinhos, pois dificulta o acesso dos autores aos editores e acaba por restringir as possibilidades de expressão, os ‘sotaques’ presentes na produção nacional. A descentralização através de pequenas editoras e edições independentes é indispensável!” (SRBEK, 2001, p.11).

Para ele, a segmentação do mercado, por intermédio de pequenas editoras, foi a grande novidade do final dos anos 1990. “Ela representa uma indispensável diversificação, que supera a monotonia dos super-heróis, animais falantes e meninas dentuças. Mas ela traz o problema da concentração no Rio e em São Paulo. Assim, para a maioria dos autores de quadrinhos a única saída é a publicação independente. E quando lutamos pelo *quadrinho autoral brasileiro*, na verdade estamos lutando pelo quadrinho *mineiro, paraibano, cearense, gaúcho, pernambucano, paulista* etc., pois a realidade brasileira é diversa e o quadrinho brasileiro não se restringe ao *udigrudi*. A verdadeira revolução do quadrinho independente brasileiro seria a criação de uma rede de distribuição e divulgação mútua entre os autores das várias regiões” (SRBEK, 2001, p.12).

Com a mesma problemática enfrentada pela Marca de Fantasia e outras pequenas editoras independentes, Srbek enxerga na distribuição o entrave para a consolidação dessas produções no Brasil: “No início dos anos 90, nosso grande problema era produzir as revistas; nos últimos anos conseguimos em certa medida superar isso, mas só editar os quadrinhos não resolve o problema. É preciso chegar ao leitor (o motivo disso tudo!); é preciso *divulgação e distribuição*. Aliás, tudo de que precisamos é o ímpeto e uma tática de guerrilha!” (SRBEK, 2001, p.12).



Estórias Gerais, refinada parceria de Srbek com Flavio Colin

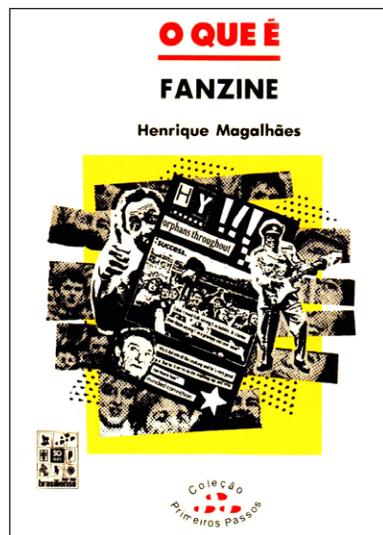
Fanzine como objeto de estudo

A profusão de fanzines surgidos na década de 1980 não passou despercebida no meio acadêmico. Essas pequenas publicações de tiragem quase confidencial, muitas vezes mal impressas, mal redigidas, mal ilustradas, mas que tinham incomparável vigor e inquietação foram tema de varios estudos deste autor e de outros pesquisadores.

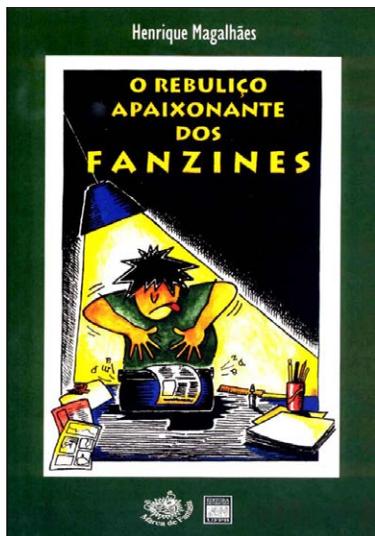
Para descrever, classificar e definir esses boletins, em particular os dirigidos às histórias em quadrinhos, desenvolvi no Mestrado de Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, a dissertação *Os fanzines brasileiros de histórias em quadrinhos: o espaço crítico dos quadrinhos brasileiros*, defendida em dezembro de 1990. Com esse trabalho, segundo o professor Antonio Luiz Cagnin, que o orientou, o meio independente chegava à academia, ganhando importância e reconhecimento de sua produção e os fanzines adquiriam seu primeiro estudo acadêmico, que serviria de base para novas investigações.

Na década de 1990 voltaria a me dedicar ao estudo dos fanzines, dessa vez com a análise comparativa do modo de produção das publicações francesas, portuguesas e brasileiras. A tese *Fanzines de bande dessinée: rénovation culturelle et presse alternative* foi realizada no Doutorado de Sociologia da Universidade Paris 7 e defendida em novembro de 1996. Muitas outras pesquisas passaram a ser desenvolvidas em todo o país nos cursos de Jornalismo, Educação, Artes Visuais, nos Mestrados de Comunicação, dentre outros.

A primeira obra comercial dedicada aos fanzines saiu em 1993. *O que é fanzine*, lançada na coleção *Primeiros Passos* da editora Brasiliense, trazia parte de minha dissertação de Mestrado, em que foram apresentados a história e o desenvolvimento dos fanzines no Brasil. Ainda em 1993 fora lançado em autoedição um livro em pequena tiragem e produção artesanal com o texto integral da dissertação, com a análise do meio alternativo e da produção de quadrinhos no Brasil, além da história dos fanzines. Essa obra foi veiculada de forma restrita no meio



Primeiro livro sobre fanzines no Brasil

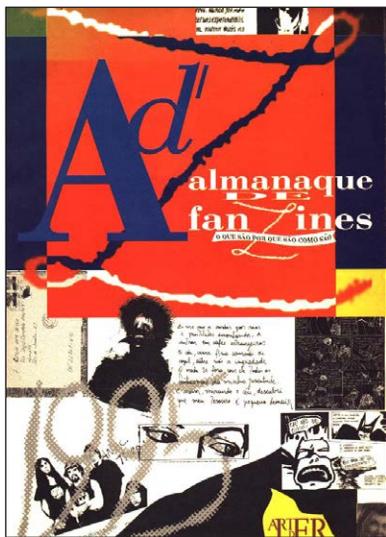


Texto integral da dissertação sobre os fanzines brasileiros

independente e teve por título *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. O mesmo título voltou com maior tiragem e melhor acabamento gráfico em 2003 pela editora Marca de Fantasia em coedição com a Editora da Universidade Federal da Paraíba, com subvenção da Lei Viva Cultura da Prefeitura de João Pessoa.

Numa análise sobre as obras, José Mauro Kazi (1994b, p.68), afirmava: “Para a edição da Brasiliense, o mesmo texto foi ‘enxugado’ (que é um eufemismo para severamente cortado) para caber em

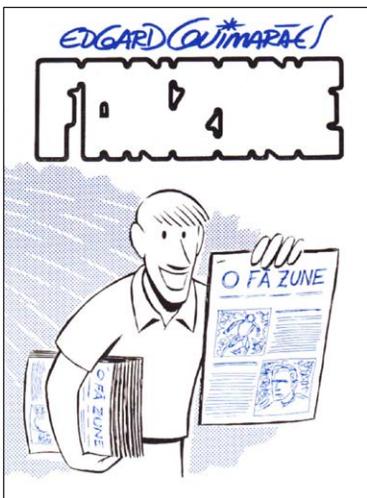
80 páginas de um formato bem menor. Não apresenta as ilustrações que *O rebuliço...* traz – nem tão esclarecedoras, mas que dão ao leitor uma idéia da imensa variedade de possibilidades ‘faneditoriais’. O resultado é um texto que perde bastante em detalhes e em riqueza de pesquisa e análise. Ainda assim, o livro da Brasiliense é um bom começo (e é exatamente a isso que se propõe) para quem nada ou pouco sabe sobre o assunto”.



Almanaque dos fanzines tornou-se uma obra de referência

Um importante repertório traçando o panorama dos fanzines no Brasil foi elaborado por Bia Albernaz e Maurício Peltier para a editora Arte de Ler. O *Almanaque de Fanzines*, lançado em 1995 no Rio de Janeiro, é um catálogo que traz nomes, endereços e resenhas de quase mil fanzines brasileiros dos mais diversos gêneros, que vão da poesia à música, e às histórias em quadrinhos.

O *Almanaque de Fanzines* não se restringia a uma listagem de fanzines e resenhas, era um instrumento para quem faz esse tipo de publicação e para quem trabalha com criação de textos, ilustração, programação visual, histórias em quadrinhos e música. Para os editores, “esta é uma amostra de que zineiro é muito mais do que um ‘fã-de-qualquer-coisa’: é alguém que procura e sabe escolher suas verdadeiras fontes de inspiração” (ALBERNAZ; PELTIER, 1995, p.3). De fato, o *Almanaque de Fanzines* era uma coletânea de textos



Primeira edição de *Fanzine*, ensaio de Edgard Guimarães

sobre o universo das histórias em quadrinhos. Em *Fanzine*, ele aborda as publicações independentes de forma ampla, criando conceitos e classificando os fanzines por gêneros e temas. Com didatismo e objetividade, Edgard consegue mostrar os meandros desse tipo de edição, indo de sua história à forma de produção.

Outros trabalhos significativos sobre fanzine foram produzidos por diversos autores. Antônio Carlos de Oliveira lançou em 2005 *Os fanzines contam uma história sobre punks*, pela Editora Achiamé; em

Os fanzines punks também tiveram seu registro

e ilustrações que tratava dos mais abrangentes aspectos dos fanzines, de seu conceito a propostas editoriais.

Edgard Guimarães também viria produzir um estudo sobre esse gênero de publicação. Em janeiro de 2000 saía *Fanzine*, brochura de 36 páginas, formato meio-ofício, lançado pelo autor, depois retomado na série Quiosque da editora Marca de Fantasia.

Além de quadrinista e editor, Edgard tem-se mostrado um teórico de primeiro nível fazendo uma reflexão consistente



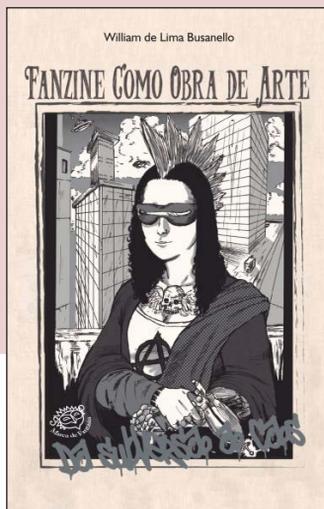


Novos estudos sobre fanzines por acadêmicos e editores

2010 Cellina Muniz organizou a obra com diversos autores *Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si*, pela Editora da Universidade Federal do Ceará; Márcio Sno é autor de *O universo paralelo dos zines*, da editora Timo, 2015. Pela editora Marca de Fantasia, além de *O rebuliço apaixonante dos fanzines* (2003), saíram *A nova onda dos fanzines* (2004) e *A mutação radical dos fanzines* (2005), deste autor; *Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula* (2013),



Obras que dão sequência a *O rebuliço apaixonante dos fanzines*

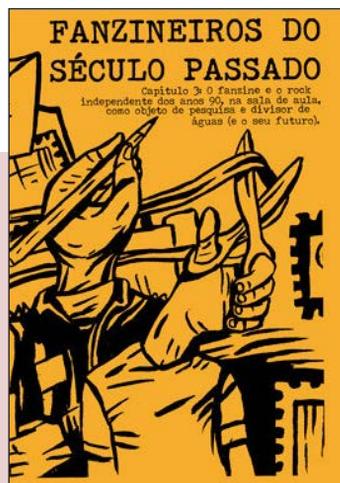


Os fanzines são um campo inesgotável de investigação

de Renato Donizete Pinto; *Fanzine como obra de arte: da subversão ao caos* (2015), de William de Lima Busanello; e *O inventor do Fanzine: um perfil de Edson Rontani* (2015), por Gonçalo Júnior.

Na perspectiva do estudo e da pesquisa sobre fanzine, destacamos o trabalho memorável de registro da cena independente realizado pelo paulista Márcio Sno, que lançou em 2011 o vídeo-documentário *Fanzineiros do século passado*, com subtítulo “As dificuldades para botar o bloco na rua e a rede social analógica”. O vídeo trouxe entrevistas com uma seleção de representativos editores de fanzines do país. O sucesso foi tamanho que sua continuação se fez imperativa. O documentário era para ser uma obra única, mas, à medida que foi entrevistando os editores, Márcio percebeu que esse universo das edições independentes comporta várias nuances, sendo praticamente impossível abordar todos os seus aspectos de forma consistente numa única produção. A divisão em capítulos foi a solução.

Em 2012 saiu o segundo volume do que viria a ser uma trilogia de documentários, esta edição abordando “o fanzine a serviço do rock, os fanzineiros desse século e os estímulos para a produção impressa”. Já o terceiro volume, lançado em 2013, tratou do fanzine e o rock independente dos anos 90, na sala de aula, como objeto de pesquisa e divisor de águas, além de investigar sobre o futuro desse tipo de edição.



Capas dos encartes de *Fanzineiros do século passado*, por Márcio Sno

O trabalho de Márcio ganha importância não só por mostrar de forma organizada a cara dos fanzineiros, complementando o trabalho de José Nogueira e José Salles, que de certo modo já vinham fazendo entrevistas com os editores de fanzines em seu Arquivo Geral Videozine, mas de forma fragmentada. Márcio dá um passo adiante e amplia seu alcance ao trabalhar seu documentário em eixos temáticos, de

modo a dar visibilidade a autores de vários recantos do país que têm contribuído para o desenvolvimento dessa forma amadora de edição.

Segundo Márcio (SNO, 2013, p.3), “o que era uma simples pesquisa transformou-se em algo muito além do que eu poderia imaginar. Rendeu-me 3 capítulos de uma série de documentários que aborda a produção dos fanzines no Brasil por vários ângulos”. Sem dúvida, o trabalho de Márcio virou referência de pesquisa e ferramenta pedagógica. Estimulou muitas pessoas a começar ou retornar às produções impressas. Enfim, deu seu recado. Os três vídeos lançados no formato DVD se tornaram, além do registro histórico incontornável, um presente para os aficionados e pesquisadores de fanzines e uma ótima oportunidade de conhecer essa gente “visionária” que faz da editoração um objeto de prazer.

Fanzines acontecem

A década de 1990 foi marcada também por uma série de eventos voltados para os quadrinhos e outras expressões culturais, mas que davam grande ênfase aos fanzines. A Gibiteca de Curitiba realizou em maio de 1990 a *1ª Exposição Internacional de Fanzines*, com lançamentos e vendas de publicações. Em 1994, a Gibiteca Municipal Henfil, de São Paulo, realizava a *2ª Convenção Nacional de História em Quadrinhos Independen-*

Cartaz da *1ª Exposição Internacional de Fanzines*



tes, com exposições de super-heróis clássicos, fanzines e lançamento de revistas.

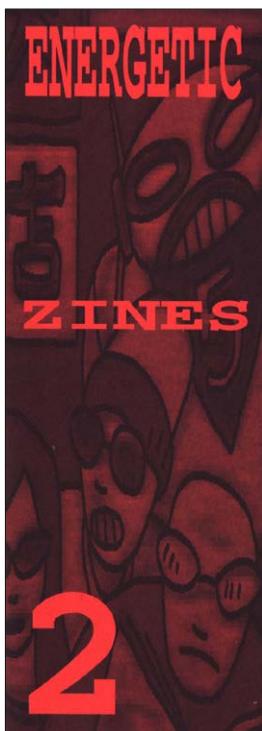
Em Araraquara, SP, aconteceu o *Araraquarazine* em novembro de 1999. A mostra reuniu fanzines de vários gêneros de todo o país, teve lançamento de publicações, exposição de cartuns, dança e concerto de rock. A novidade foi que o evento contou com os novos recursos tecnológicos à época, sendo transmitido via internet em tempo real para que pudesse ser acessado em qualquer parte do mundo.

Um grande número de fanzines nacionais e internacionais foi também reunido na mostra *Energetic Zines*, ocorrida em 1993 e 1994 em São Paulo. Como de hábito nesses eventos alternativos, várias atividades aconteceram ao mesmo tempo e muitas formas de produção artística foram mostradas, a exemplo de oficina e exposição de fanzines, shows, grafiteagem e o lançamento do primeiro fanzine eletrônico do país, o *Circo da Realidade Virtual*, segundo o articulista Marcel Plasse (1994).

Energetic Zines teve publicações do país e do exterior



Fanzines em destaque em Araraquara



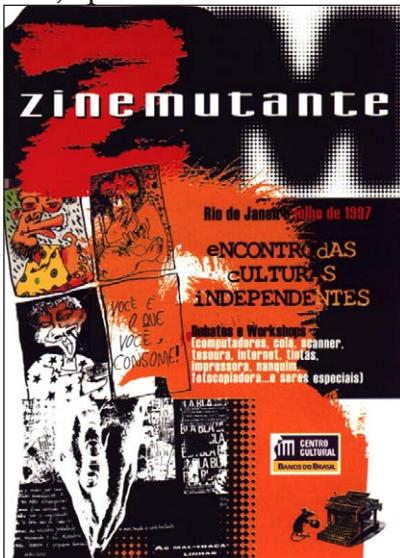


Quadrinistas e editores de fanzines se reuniram em Porto Alegre

Em 1996, o grupo Visuart, que reunia quadrinistas e editores de fanzines de Porto Alegre, realizava o 1.º *Quadrimania*. Na programação, debates sobre vários ângulos da produção de quadrinhos no Brasil e, claro, os quadrinhos independentes e os fanzines. O evento, que contou ainda com exposição, oficinas, mostra de vídeo e

uma feira permanente de publicações, aconteceu entre 2 e 15 de setembro em Porto Alegre, com grande repercussão no Rio Grande do Sul.

Já o *Zinemutante* tinha como subtítulo “O encontro das culturas independentes”. Organizado por Bia Albernaz e Maurício Peltier, o evento ocupou a majestosa sede do Centro Cultural Banco do Brasil no Rio de Janeiro, entre 18 e 27 de julho de 1997. O *Zinemutante* foi considerado o evento alternativo mais importante do ano, com ciclo



Encontro das culturas independentes no *Zinemutante*



Cerebral levou cultura alternativa à Universidade Federal da Paraíba



Cultura *underground* em evidência

de workshops e palestras com a participação de Fábio Zimbres, de *Maudito Fanzine*, Henrique Magalhães, da editora Marca de Fantasia, Edgard Guimarães, do fanzine *QI* e Cynthia Vasconcelos, do *Interurbano a Cobrar*. Os próprios organizadores emprestavam sua reputação para o sucesso do evento, com a edição do *Almanaque de Fanzines*, publicação de referência no meio.

Na Paraíba também viria ocorrer uma série de manifestações culturais. No Curso de Comunicação Social da UFPB um grupo de alunos e professores organizou a partir de 2000 algumas edições da mostra *Cerebral* de cultura alternativa, reunindo produções de quadrinhos, fanzines, música, grafite, cinema e vídeo de João Pessoa e outras cidades do Nordeste.

Por outro lado, o *Mostrazine*, “cultura underground em evidência”, foi um festival que reuniu diversas representações da cultura à margem da oficialidade. Rock alternativo, literatura, artes plásticas, quadrinhos e fanzines se misturavam, com a perspectiva de debater a produção, de buscar caminhos para sua progressão.

O sucesso do *Mostrazine* foi tão grande que ele teve três versões “integrais” e mais alguns “drops”, que eram versões reduzidas do evento. O primeiro aconteceu de 21 a 25 de julho de 1997; o segundo em julho de 1998 e o terceiro em outubro de 2001. Nos intervalos ocorriam os “drops”, em apenas um dia, mas que mantinham o espírito do encontro. Num dos “drops”, a Gibiteca Henfil de João Pessoa foi sede e co-promotora do evento, que contou com o lançamento de vários fanzines.

O *Mostrazine* agitou a cena alternativa de João Pessoa e teve amplitude em nível nacional, com a participação de produtores do Rio Grande do Norte, Sergipe, Alagoas, São Paulo, Rio de Janeiro e Distrito Federal. A organização ficou a cargo de Jesuíno André, editor do fanzine *Musicland*, e do grupo *Las Luzineides*.

A partir da primeira década dos anos 2000 temos *Cabeças de Papel*, um dos mais representativos eventos de promoção dos fanzines, essas quase sempre efêmeras publicações alternativas. Além de estimular a produção, visa também o debate sobre as formas de comunicação e artes gráficas que circulam à margem do mercado editorial, bem como a formação, com oficinas de criação.

Trabalho ao mesmo tempo militante e apaixonado, a iniciativa de Fernanda Meireles, que conta com um *entourage* bastante fiel e entusiasta, acontece desde 2005, de forma intermitente, mas sempre vigorosa. A produção de fanzines em Fortaleza tem uma história bem particular, que conta em sua trajetória com a incontornável criatividade da poeta, educadora, e fanzineira Fernanda Meireles.

A quarta edição do *Cabeças de Papel* aconteceu em janeiro de 2018 em Fortaleza. Com o tema “Ideias flamejantes”, o evento ocu-



Divulgação do evento e Fernanda Meireles, em primeiro plano

pou o Porto Lacerma e o Dragão do Mar, reunindo entusiastas por fanzines e outras publicações independentes.

Para esta edição estiveram presentes como convidados Rodrigo Costa Lima, Renan Costalima, Rômulo Silva, Henrique Magalhães e Márcio Sno, “todos com muita história para contar envolvendo criação, produção, difusão, zines, arte, gente, construção de rede, experimentação, papel, papel e papel”, como reforçou Fernanda em sua rede social.

Márcio Sno apresentou sua sabedoria na criação de microzines em uma oficina que se mostrou imperdível, bem como lançou a *Trilogia da separação*, uma caixa minúscula com três microzines de sua autoria sobre o tema. Henrique Magalhães traçou o caráter transgressor da personagem de quadrinhos *Maria* e falou sobre a editora Marca de Fantasia. Rômulo Silva discorreu sobre seu trabalho social com a edição de fanzines. Os irmãos Rodrigo e Renan apresentaram processos de impressão alternativos.

O evento totalmente gratuito contou ainda com a sessão coletiva de criação “Preciso me comunicar com você”, com a impressão de originais aberta aos participantes; sob o planetário do Dragão do Mar houve dois dias da Feira Índice, em que foram expostos os fanzines e outras produções em papel (MAGALHÃES, 2018).



Mostra de fanzines na abertura da Fanzinoteca IFF Macaé, RJ

Espaço ainda raro no país – temos conhecimento apenas da Fanzinoteca Mutações, de Rio Grande, RS, coordenada pelo artista gráfico Law Tissot; e da Fanzinoteca de São Vicente, no litoral paulista –, os espaços dedicados à preservação do acervo e de promoção dos fanzines ganharam em 2017 mais uma trincheira de resistência para a cultura alternativa. A Fanzinoteca IFF Macaé, no Rio de Janeiro, tem o propósito de preservar a memória gráfica/editorial independente, estimular a produção autoral contra-hegemônica e fortalecer a cultura do zine junto às novas gerações.

O projeto de extensão IFanzine, de produção de fanzines, do Instituto Federal Fluminense Campus Macaé, comandado por Alberto

Souza, após quatro anos de atuação está concretizando um objetivo alentado há tempo – o de ocupar um espaço físico para montagem e preservação de acervo de fanzines, obtidos à base de troca pelo projeto. A fanzinoteca foi aberta com uma mostra e exposição de fanzines, que foram incorporados ao acervo.

Contrariando quem pensa que os fanzines estão dando os últimos suspiros, um novo sopro surge pela garra dos velhos fanzineiros, que não deixam a casa ruir. Em Porto Alegre, pelas mãos de Denilson Reis, essas singelas e inflamadas publicações independentes ganharam evidência numa das mais tradicionais feiras de livros do país.

O Grupo Quadrante Sul, do qual Denilson é um dos protagonistas, associou-se à Câmara Rio-Grandense do Livro, para realizar no dia 3 de novembro de 2012 o *VII Mutação: Quadrinhos, Fanzines e Cultura Pop*. O evento ocorreu no dia dedicado às Histórias em Quadrinhos na 58a Feira do Livro de Porto Alegre, contando com uma série de atividades.

Além de palestras e encontro de fãs de quadrinhos e séries televisivas, os fanzines tiveram seu espaço de reflexão com a exibição do documentário *Fanzineiros do Século Passado*, de Márcio Sno. Em complemento, Henry Jaepelt, Maria Jaepelt e Law Tissot promoveram um debate sobre o fanzines e publicações independentes. Por fim, o Grupo



Cartaz de *Mutação*, evento de fanzines em Porto Alegre

Quadrante Sul ministrou uma oficina de fanzines, além da *Mostra de HQ Quadrante Sul* e da feira de publicações independentes.



Ugra Zine Fest, grande evento sobre fanzines em São Paulo

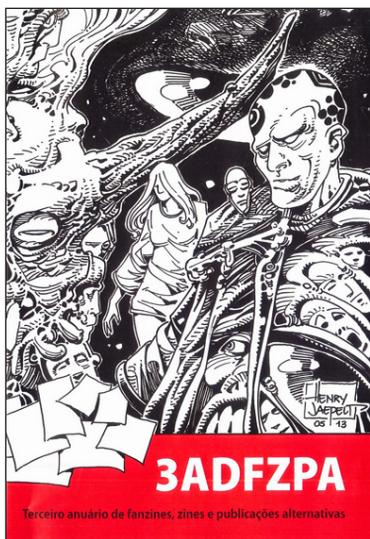
ção para o surgimento de outras iniciativas semelhantes, que acabaram injetando novo fôlego ao fanzinato.

Ugra é o nome de um projeto de produção, fomento e pesquisa de cultura radical e alternativa comandado pelo casal Douglas e Daniela Utescher, que passou a editar um anuário para fazer o recenseamento de boa parte dos fanzines e publicações alternativas do país. Logo o anuário tornou-se internacional, apresentando as vanguardas editoriais de vários países da América Latina, Portugal e Espanha.

Foi para fazer o lançamento dessa publicação que surgiu o *Ugra Zine Fest*, criando o ambiente ideal para a reunião de fanzineiros

Uma celebração da cultura independente, é como podemos definir o *Ugra Zine Fest* (UZF), evento dedicado ao universo dos fanzines e outras publicações do gênero. Com atividades variadas e participantes de diferentes recantos do país e áreas de atuação, oferece uma programação equilibrada entre a reflexão, a prática e a confraternização.

A primeira edição do *Ugra Zine Fest* ocorreu em fevereiro de 2011 em São Paulo, em um momento de aparente marasmo para os fanzines e teve uma resposta surpreendentemente positiva. O evento serviu de inspira-



Uma das edições do
Anuário de Fanzines

da terra e d'alhures. A frutífera produção desses anuários resultou também na criação da livraria virtual da Ugra, disponibilizando dezenas de publicações semanais ao meio; e mais tarde, da livraria física, localizada na Rua Augusta, na capital paulista.

Contudo, mais que mero suporte logístico, o *Ugra Zine Fest* ganhou densidade e importância a ponto de prescindir de seu mote gerador. Em 2013, por conta das inúmeras demandas para a realização do evento, o lançamento do anuário acabou sendo prorrogado para que a produção editorial não fosse prejudicada.

O festival consiste em lançamento de publicações e documentários sobre o universo paralelo de cultura, shows de rock alternativo, oficinas, exposições, mesas-redondas e palestras sobre vários aspectos do modo de produção *do-it-yourself*. Destaque-se as presenças indispensáveis do quadrinista *underground* Marcatti e do lendário Law Tissot, representante da geração de fanzineiros experimentais que compartilha sua experiência à frente da Fanzinoteca Mutaçào, de Rio Grande, RS, detentora do maior acervo público de fanzines em atividade no Brasil.

O *UZF* é palco também para uma vasta feira de publicações, cada vez maior e mais diversificada, que vão do fanzine mais artesanal em fotocópia e poucos exemplares – sim, ainda existem –, à mais sofisticada produção editorial. Foi justamente essa surpreendente

transformação dos fanzines, possibilitada pelos avanços técnicos e redução de custos, que norteou a edição de setembro de 2014. “Fanzine ou obra de arte?”, esta foi uma das questões mais sintomáticas lançadas pelo *Ugra Zine Fest* frente à constatação do nível editorial a que chegaram as publicações independentes no país.

A questão não é fácil de responder, sobretudo porque não se tem mais que uma noção difusa sobre o que vem a ser um fanzine. Para alguns, é toda edição artística amadora e autoral, para outros deve tratar-se de uma publicação reflexiva sobre as artes, mais que a exposição da própria expressão artística. Isso se exemplifica quando observamos as publicações voltadas para o universo da música, como os fanzines punks.



Mesa sobre fanzine e homossexualidade no *Ugra Zine Fest*: Anita Costa Prado, Henrique Magalhães, Fernanda Meireles e Julie Albuquerque

Como a música não se realiza em imagens e palavras, mas em sonoridades, os fanzines são essencialmente noticiosos e reflexivos, abordando a cena cultural por meio do registro e da divulgação de sua produção. O mesmo ocorre com os fanzines voltados às expressões audiovisuais, como o cinema e a televisão (séries televisivas). Para os fanzines de ficção científica (literatura) e de quadrinhos, o conceito se embola porque o suporte para a veiculação da arte é o impresso, em que a edição do fanzine tem ao mesmo tempo o papel de análise e de apresentação da obra artística.

Contudo, a questão vai além da definição precisa de fanzine para abordar sua transmutação para um tipo de produção que em nada lembra os tempos de camaradagem do momento de efervescência desse tipo de produção no país, em meados da década de 1980. As publicações atuais, impressas em off-set da melhor qualidade, com capa e até páginas em cores, lombada quadrada, constituindo-se em verdadeiros álbuns de luxo em nível das melhores produções comerciais, estaria mais para uma cena autoral independente e semiprofissional, que não necessariamente visa o lucro, mas que vai buscar os meios convencionais para recuperar o investimento

Feira de publicações independentes no *UZF*



empregado. As livrarias especializadas são seu campo de atuação e eventos como o *Ugra Zine Fest* sua vitrina potencial.

Além dessa questão debatida com perplexidade e entusiasmo, o evento também contou com palestras representativas sobre o estudo e a produção independente nacional e internacional. Antônio Carlos Oliveira apresentou “Os fanzines contam uma história sobre punks”, tema de sua pesquisa acadêmica que resultou em livro lançado pela Achiamé. Gabriela Borges falou sobre “As mulheres na historieta argentina”, com foco na revista independente *Clitoris*, de HQ e feminismo, com artigos e quadrinhos feitos por homens, homo e transexuais.

Beto Galvão fez uma exposição sobre a chegada do processo de impressão Risograph no Brasil, abrindo mais uma possibilidade para a produção independente; eu apresentei “A trajetória da editora Marca de Fantasia”, fazendo amplo panorama de sua produção. As mesas-redondas foram “Fanzine ou obra de arte? Uma tentativa de definir o indefinível”, mediada por Frederico Floeter, como explicado acima; e “Do papel para a web, da web para o papel”, mediada por Bruno Maron.

Vê-se que o *Ugra Zine Fest* se erige no resgate da história dos fanzines e suas tendências, que apontam para a sofisticação e alternância de suportes. Essa propositura ao mesmo tempo acadêmica e provocadora mostra a sensibilidade aguçada de seus organizadores, que trazem à baila as questões mais pertinentes que permeiam o irrequieto meio da produção de fanzines e da cultura alternativa em geral.

Fanzines rompem fronteiras

No artigo de José Carlos Ribeiro citado anteriormente, ele ressalta a importância do intercâmbio estabelecido entre os editores de fanzines do Brasil e Portugal, tendo como intermédio o trabalho jornalístico de Fernando Vieira no jornal *Barlavento*, de Portimão, Portugal. Para José Carlos (1990, p.11), “o intercâmbio com Portugal e Espanha na área dos fanzines veio dar novo alento aos criadores que têm a possibilidade de penetrar no mercado europeu. É preciso reforçar os laços que motivam esta iniciativa e aproveitar a experiência que os europeus possuem para podermos expor nossa criatividade”.

Ressaltamos que durante toda a década de 1990 houve uma projeção sem precedente de vários fanzines brasileiros em outros recantos do planeta. Um primeiro intercâmbio com os argentinos foi

ensaiado, mas, sobretudo, a relação com o público português se intensificou com o apoio incondicional de Fernando Vieira. Sua coluna semanal *Bedelho*, no jornal *Barlavento*, foi literalmente invadida por nossos fanzines, que ganharam destaque e resenhas entusiastas.

A cada semana, Fernando Vieira informava sobre os lançamentos do mercado não só de Portugal, mas também de vários países da Europa e do Brasil. Seus artigos



Clubedelho promoveu o intercâmbio de fanzines

faziam o recenseamento dos álbuns e revistas, salões e festivais de quadrinhos e, principalmente, dos fanzines. Mais que uma simples apresentação, Fernando trazia sua visão crítica, cujo objetivo era abrir um espaço de reflexão para as publicações alternativas (MAGALHÃES, 1992, p.12-13).

Outros veículos de Portugal, bem como da Espanha e da França começaram a divulgar as publicações independentes brasileiras e com isso conseguimos o reconhecimento como um dos países de maior produção de fanzines no mundo. O mais conceituado fanzine francês, *P.L.G.*, destacava esse vigor do meio *underground* do país. Na edição 31, a respeito do fanzine *Panacea*, ele afirma que “a história em quadrinhos é um gênero mundial e *Panacea* é a prova disto, pois nos vem do Brasil, onde a atividade das histórias em quadrinhos é sem dúvida dinâmica, mesmo se os pesos dos mastodontes US se fazem sentir” (P.L.G., 1995, p.14).

Os editores do *P.L.G.* iriam mais longe ao comparar a produção brasileira de quadrinhos à europeia, numa resenha às publicações da editora Marca de Fantasia, como vemos a seguir: “Não esqueçamos que o Brasil, tanto quanto a Europa, possui uma verdadeira tradição de HQ e um *fandom* (domínio ou universo dos fanzines. Ndr.) muito, muito ativo” (P.L.G., 1997, p.23).

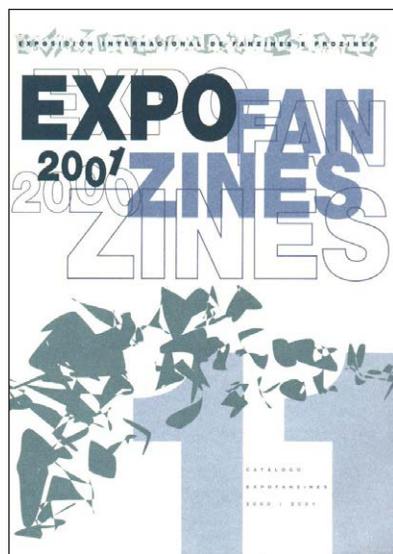
O interesse de Fernando Vieira ao propor o intercâmbio era bem maior que a simples troca de fanzines entre os países, ele pretendia também fazer circular a produção dos novos autores. Sua ideia era que cada editor, depois de consultar previamente seus colaboradores, colocasse seu catálogo de material à disposição, para estudo dos colegas d’além fronteiras. Nesse repertório figurariam dados do ma-

terial disponível, onde se incluíam fotocópias de vinhetas representativas dos trabalhos, número de páginas, tema do argumento, especificações técnicas etc. (VIEIRA, 1990, p.15).

A proposta de Fernando Vieira embora não contemple as problemáticas de cada país, como a crise estrutural dos fanzines brasileiros na segunda metade da década de 1980, serviu de incentivo para que os editores ampliassem seus horizontes. Com o intercâmbio, foram abertas novas possibilidades e interesses para a produção brasileira de quadrinhos.

Os festivais e exposições em nível internacional também serviram de palco para nossa produção, a exemplo das *Xornadas de Banda Desenha de Ourense*, na Espanha; de festivais de BD (Banda desenhada, ou História em Quadrinhos) de Amadora e Porto, Portugal; do aclamado Festival Internacional de *Bande Dessinée* de Angoulême, na França.

Por outro lado, alguns quadrinistas vindos do meio independente aproveitaram a brecha para lançar seus trabalhos fora do país. Joacy Jamys, do grupo maranhense SingularPlural e Flávio Calazans souberam usar esse intercâmbio para divulgar seus trabalhos em muitas publicações europeias. As tiras da personagem *Maria*, deste autor, e *Bigail*, de Seri, passaram a circular regularmente no semanário português *AlgarveRegião*, de Faro, Portugal.



Os fanzines estiveram presentes nas Xornadas de BD de Ourense

Apesar de Fernando Vieira ter se afastado da produção e análise dos fanzines no final dos anos 1990, a semente do intercâmbio plantada por ele já havia germinado e os frutos podem ser vistos ainda hoje, com a participação cada vez maior de nossos editores nos festivais de quadrinhos e fanzines europeus.

O único contratempo para esse tipo de intercâmbio diz respeito aos custos postais. Se novas tecnologias vieram facilitar e baixar drasticamente os custos da comunicação – notadamente com a utilização do correio eletrônico e dos sítios na internet –, o intercâmbio baseia-se ainda na via tradicional, afinal, para participar das mostras e para a troca de publicações é necessário a edição impressa. Por outro lado, os meios eletrônicos tendem a ampliar ainda mais a divulgação dos fanzines brasileiros e criar outros referenciais ainda em estudo e em vias de experimentação.

Obra aberta

Mais que uma resposta à crise dos fanzines dos anos 1980, a década seguinte trouxe um turbilhão de novas informações, ferramentas, veículos, meios de comunicação e possibilidades para a produção de fanzines. Como toda renovação, há um longo caminho a se percorrer até que as novas estruturas se cristalizem.

Essas inovações não resolveram de modo satisfatório o dilema que atormenta a maioria dos editores de fanzines: a autogestão, a ampliação do círculo de leitores, a formação de um circuito independente. Mas, abriu possibilidades concretas para o fortalecimento dos fanzines e demais publicações independentes, que ganharam sofisticação e recursos gráficos.

O barateamento da impressão fez com que surgisse uma onda irrefreável de fanzines em todos os recantos do país, favorecendo a democratização dos veículos de comunicação e a liberdade de expressão. Por outro lado, os fanzines ganharam outros formatos, com o aparecimento de novos recursos tecnológicos, incorporando elementos inovadores no seu modo de produção, em sua concepção e linguagem. Contudo, este é um tema que preferimos abordar em outro estudo, dado a complexidade com que se apresenta.

Vale ressaltar que as publicações independentes continuam sendo a trincheira de resistência dos quadrinhos brasileiros, que embora não sejam o acesso garantido à profissionalização, têm sido o canal de difusão de jovens artistas e novas expressões gráficas. Os

fanzines se constituem ainda como um laboratório que tem revelado alguns valores no campo editorial.

Não posso encerrar este texto propondo uma conclusão definitiva. As inovações tecnológicas e informacionais ocorridas a partir do final da década de 1990 abriram perspectivas para que tenhamos uma transformação cada vez mais acelerada tanto nos meios de produção quanto nos processos criativos, o que nos leva a pensar na história dos fanzines e publicações independentes como uma obra sempre aberta, uma história em movimento.

Referências

1999 n. 6. São Paulo: junho 1984.

AGUIAR, Emerson Barros de. *A existência estreante da L. e Q. do Brasil*. In *Opinião* n. 5. Porto Alegre: junho/julho de 1988.

ALBERNAZ, Bia e PELTIER, Maurício. *Editorial*. In *Almanaque de Fanzines*. Rio de Janeiro: Arte de Ler Editora, 1995.

ADRAUS, Gazy. *Quebras Temporais Subliminares*. In Flávio CALAZANS. *A Hora da Horta*. Santos, SP: abril de 2000.

Barata n. 26. Santos, SP: outubro de 2000.

Barlavento n. 668. Portimão, Portugal: 19 de outubro de 1989.

Barlavento n. 670. Portimão, Portugal: 2 de novembro de 1989.

BIVAR, Antonio. *O que é punk*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

Boletim dos Quadrinhos n. 1. Salvador: junho de 1984.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Absurdo – Quadrinhos Hipnóticos*. In Flávio CALAZANS e Paula PRATA. *Absurdo: Quadrinhos sob hipnose*. S/d.

CALAZANS, Flávio. *A Hora da Horta*. Santos, SP: abril de 2000(a).

CALAZANS, Flávio. Entrevista a Erika SAHEKI, realizada em 5 de outubro de 2000(b). In *Barata* n. 26. Santos, SP: outubro de 2000.

CALAZANS, Flávio (org.). *Histórias em Quadrinhos no Brasil, teoria e prática*. São Paulo: Intercom, 1997.

CALAZANS, Flávio; PRATA, Paula. *Absurdo: Quadrinhos sob hipnose*. S/d.

Cartunista lança 'zine digital' com HQ e reportagens sobre música. In *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 17 de julho de 1995.

CAUSO, Roberto. Email ao autor, <rscauso@yahoo.com.br>, em 17 e 26/05/2010.

CIRNE, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros*. Rio de Janeiro: Editora Europa/Funarte, 1990.

Contracorrente n. 18. Rubrica Armazine. Brusque, SC: 1988.

Espírito, O n. 8. Fevereiro de 2002.

Fanzim. Edição de Natal. Porto Alegre: 1985.

Folha da Tarde. São Paulo: 2 de fevereiro de 1990.

Folha de S. Paulo. São Paulo: 20 de maio de 1975.

Folha de S. Paulo. São Paulo: 20 de julho de 1994.

Folha de S. Paulo. São Paulo: 17 de julho de 1995.

FRANCO, Edgar. *Hqtrônicas: Histórias em Quadrinhos e Hiper-mídia*. In *Quadrecia* n. 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001.

Gigante Verde n. 8. João Pessoa: setembro/outubro de 1989.

Globo, O. Rio de Janeiro: 10 de setembro de 1999.

GRESH, Lois; WEINBERG, Robert. *A Ciência dos Super-heróis*, 12. Rio de Janeiro: Ediouro, setembro de 2009.

Grilo n. 11. São Paulo: 21 de dezembro de 1971.

Grilo n. 24. São Paulo: 21 de março de 1972.

GUIMARÃES, Edgard. *Fanzine*. Brasópolis, MG: 2000.

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

GLÉNAT-GUTTIN, J. In *Grilo* n. 24. São Paulo: 21 de março de 1972.

HQ Clipping n. 1. Ipatinga, MG: março de 2004.

HUNTER, Pedro Hunter. *HQs de luto por Julius Schwartz*. In *HQ Clipping*, n. 1. Ipatinga, MG: março de 2004, p. 26. Republicado no sítio *Omelete*, acessado em 16 fev. 2004. www.omelete.com.br.

HYJU. Email ao autor, <hyju@rocketmail.com>, em 14/05/2010.

Imprensa n. 128, maio de 1998.

ITACARAMBI, Francisco. *Andando na contramão: O site que virou revista*. In *Imprensa* n. 128, maio de 1998.

JONES, Gerard. *Homens do Amanhã - geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis*. Tradução Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

Jornal da Gibizada n. 11. Maceió: julho de 1986.

KAZI, J.M.M. *Aeditorial*. In *Panacea* n. 33. Osasco: novembro/dezembro de 1993.

KAZI, J.M.M. *Aeditorial*, in *Panacea* n. 34. Osasco: março/abril de 1994a.

KAZI, J.M.M. *Os 29 anos do fanzinato tupiniquim*. In Panacea n. 34. Osasco: março/abril de 1994b.

LEÃO, Tom. *Fanzin... o quê?* In *O Globo*. Rio de Janeiro: 10 de setembro de 1999.

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

L'écho des fanzines n. 1. Paris: janeiro de 1992.

LIMA, José Ronaldo. In *Uai* n. 1. Belo Horizonte: s/d.

LINO, Geraldês. *Fanzines, esses desconhecidos (XLI) – Gambuzine*. In <http://divulgandobd.blogspot.com.br/2010/08/fanzines-esses-desconhecidos-gambuzine.html>, 8 de agosto de 2010, acessado em 15 de junho de 2016.

MAGALHÃES, Henrique. *A incrível história dos quadrinhos: 20 anos de HQ da Paraíba*. João Pessoa: Sancho Pança, 1983.

MAGALHÃES, Henrique. *A mutação radical dos fanzines*. Série Quiosque, 9, 2ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

MAGALHÃES, Henrique. *Botando o bedelho no mundo*. In *Nhô Quim* n. 1. João Pessoa: Janeiro de 1990.

MAGALHÃES, Henrique. *Cabeças de Papel 4*. In *Marca de Fantasia*, março de 2018: <http://marcadedefantasia.com/nasparadas/nasparadas2016-2020/nasparadas2018/cabecasdepapel4/cabecasdepapel4.html>; acessado em 13/08/2018.

MAGALHÃES, Henrique. *Fanzines de histórias em quadrinhos: conceito e contribuições à Educação*. In SANTOS NETO, Elydio;

SILVA, Marta Regina Paulo da (orgs.). *Histórias em Quadrinhos e práticas educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

MAGALHÃES, Henrique. *Les rendez-vous des fanzines*. In *L'écho des fanzines*. Paris: janeiro de 1992.

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

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

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. Série Quiosque, 27, 4ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

MAGALHÃES, Henrique; RIBEIRO, José Carlos. In *Nhô-Quim* n. 1. João Pessoa: janeiro de 1990.

Megazine, suplemento de *O Globo*. Rio de Janeiro: 20 de novembro de 2000.

MONTENEGRO, Paulo Ricardo Abade. In *Gigante Verde* n. 8. João Pessoa: setembro/outubro de 1989.

NASCIMENTO, R. C. *Afinal, o que é fanzine?* In *Singular/Plural* n. 3. São Luis: outubro 1988.

Nhô-Quim n. 1. João Pessoa: janeiro de 1990.

Opinião n. 5. Porto Alegre: junho/julho de 1988.

Panacea n. 33. Osasco: novembro/dezembro de 1993.

Panacea n. 34. Osasco: março/abril de 1994.

PFISTER, Thierry. *A imprensa 'underground', um bom negócio*. In *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 20 de maio de 1975.

Pitomba n. 1. Santos: dezembro de 1999.

Pitomba n. 2. Santos: fevereiro/março de 2000.

P.L.G. n. 31. Montrouge, France: outono de 1995. Rubrica Fanzines.

P.L.G. n. 33. Montrouge, France: outono de 1997. Rubrica Fanzines.

Pica-Pau, O n. 0. Rio de Janeiro: s/d.

PLASSE, Marcel. *Exposição mapeia mundo dos fanzines*. In *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 20 de julho de 1994.

PolítiQua n. 6. Carlos Barbosa, RS: fevereiro de 1986.

PolítiQua n. 11. Carlos Barbosa, RS: setembro de 1987.

PolítiQua n. 12. Carlos Barbosa, RS: novembro de 1987.

PolítiQua n. 14. Carlos Barbosa, RS: janeiro de 1989.

QI n. 50. Brasópolis: maio/junho 2001.

Quadreca n. 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001.

Ragú n. 0. Recife: fevereiro de 2000.

Repórter HQ n. 11. Belo Horizonte: novembro de 1988.

RIBEIRO, José Carlos. *Crise nos Infinitos Fanzines*. In *PolítiQua*, n. 11. Carlos Barbosa (RS): setembro de 1987.

RIBEIRO, José Carlos. In *PolítiQua* n. 14. Carlos Barbosa (RS): janeiro de 1989.

RIBEIRO, José Carlos. *Fanzines na década de 80: uma releitura*. In *Nhô-Quim* n. 1. João Pessoa: janeiro de 1990.

RONTANI, Edson. Em resposta a questionário proposto por Henrique Magalhães. Piracicaba: 7 de outubro de 1985.

ROSA, Franco de. *Fanzines retornam com três publicações*. In *Folha da Tarde*. São Paulo: 2 de fevereiro de 1990.

Rubrica *Armazine*. In *Contracorrente* n. 18. Brusque, SC: 1988.

Rubrica *Fanzines*. In *P.L.G.* n. 31. Montrouge, France: outono de 1995.

Rubrica *Fanzines*. In *P.L.G.* n. 33. Montrouge, France: outono de 1997.

SAHEKI, Érika. *Eu anuncio o FIM DO BARATA!!!* In *Barata* n. 26. Santos, SP: outubro de 2000.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (orgs.). *Histórias em Quadrinhos e práticas educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines*. São Paulo: Criativo, 2013.

SÉRVULO, José. In *PolítiQua* n. 12. Carlos Barbosa, RS: novembro de 1987.

Singular/Plural n. 3. São Luis: outubro 1988.

SNO, Márcio. *Fanzineiros do século passado*, vol. 3, encarte. São Paulo: 2013.

SOUZA, Worney Almeida de. Entrevista com Henrique MAGALHÃES. São Paulo: 10 de dezembro de 1987.

SOUZA, Worney Almeida de. *Fanzines de quadrinhos no Brasil*, texto mimeografado, s/d.

SRBEK, Wellington. Entrevista concedida a Henrique Magalhães. *Um descobrimento do Brasil*. In *Top! Top!* n. 13. João Pessoa: Marca de Fantasia, março de 2001.

Top! Top! n. 13. João Pessoa: Marca de Fantasia, março de 2001.

Trópico n. 5. Belo Horizonte: julho de 1988.

Uai n. 1. Belo Horizonte: s/d.

VELASCO, Rogério. Entrevista com Nemo Nox. In *Esfera* – revista de cultura online. Acessado em 3 de março de 1999.

VIEIRA, Fernando. Citado por Henrique Magalhães. *Botando o bedelho no mundo*. In *Nhô-Quim*, nº 1. João Pessoa: janeiro de 1990, p. 15.

VIEIRA, Fernando. Rubrica *Bedelho*. In *Barlavento* n. 668. Portimão, Portugal: 19 de outubro de 1989-a.

VIEIRA, Fernando. Rubrica *Bedelho*. In *Barlavento* n. 670. Portimão, Portugal: 2 de novembro de 1989-b.

TV Séries. <http://revistatvseries.blogspot.com>, em 07/08/2018.

TV Séries. <http://www.tvseries.com.br>, em 07/08/2018.

Wikipedia. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Pulp>, em 22/12/11.



Henrique Magalhães

Nasceu em João Pessoa em 1957. Em 1975 criou a personagem de história em quadrinhos Maria, publicada em tiras diárias nos jornais paraibanos, além de revistas e álbuns. Dirige a editora Marca de Fantasia, voltada às História em Quadrinhos, Comunicação, Linguística e Cultura Pop.

É autor dos livros *O que é fanzine*, pela editora Brasiliense (1993); *O rebuliço apaixonante dos fanzines* (2003), *A nova onda dos fanzines* (primeira edição, 2004), *A mutação radical dos fanzines* (2005) e *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras* (2006), pela Marca de Fantasia. Criou em 1990 a Gibiteca Henfil, dirigida aos quadrinhos e publicações independentes.

É professor aposentado da Universidade Federal da Paraíba, onde atuou nos Cursos de Comunicação Social e Comunicação em Mídias Digitais, além do Programa de Pós-Graduação em Comunicação. É Mestre em Ciências da Informação pela Universidade de São Paulo e Doutor em Sociologia pela Université Paris 7.

Henrique Magalhães

PEDRAS NO CHARCO

Resistência e perspectivas dos fanzines

