

Fanzines de Histórias em Quadrinhos: linguagem e contribuições à educação

Comics Fanzines:
language and contributions to education

 Henrique Magalhães

Resumo: Como publicações paratópicas, os fanzine possibilitam o fluxo criativo além das fronteiras convencionais e mercadológicas, estimulando a liberdade de expressão e a eclosão de novas linguagens textuais e gráficas. A partir de estudos de Edgard Guimarães, Fernanda Meireles, Roberto Causo, Gazy Andraus, Elydio dos Santos Neto, entre outros produtores e pesquisadores, estudamos no artigo a evolução dos fanzines de histórias em quadrinhos no país e sua utilização como ferramenta pedagógica, função que tem adquirido cada vez mais importância nesse campo de produção.

Palavras-chave: fanzine; linguagem; educação.

Abstract: As paratopic publications, fanzines enable the creative flow beyond conventional and market boundaries, stimulating freedom of expression and the emergence of new textual and graphic languages. Based on studies by Edgard Guimarães, Fernanda Meireles, Roberto Causo, Gazy Andraus, Elydio dos Santos Neto, among other producers

Henrique Magalhães. Doutor em Sociologia pela Université Paris 7 e professor Titular da Universidade Federal da Paraíba. Email: henriquemais@gmail.com

and researchers, we study in the article the evolution of comic book fanzines in the country and its use as a pedagogical tool, a function that has acquired more and more importance in this field of production.


Keywords: fanzine; language; education.

Introdução

A comunicação é, sem dúvida, um dos pilares que sustentam nossa estrutura social. É indiscutível a importância que tem a comunicação não só como um lucrativo ramo dos setores industrial e comercial, mas também como instrumento que permeia e amálgama nossa vida cultural. Da comunicação interpessoal potencializada pela telefonia à comunicação de massa e à indústria cultural, vivemos um verdadeiro esplendor do processo comunicativo, ora como indivíduos atuantes, ora como meros receptores.

Durante quase todo o século XX os meios de comunicação se consolidaram por intermédio de grandes conglomerados, abrangendo a mídia impressa e audiovisual. Nesse período prevaleceu a chamada “comunicação de massa”, instrumentalizada para atingir o maior número de receptores de forma indiferenciada.

As novas tecnologias informacionais criadas no final desse século, em particular a disseminação dos computadores pessoais, possibilitaram, se não a inversão desse processo vertical de comunicação, ao menos um certo grau de autonomia dos sujeitos. Com a internet e o acesso aos meios de produção favorecidos pelos programas de computador, a comunicação alcançou certo grau de horizontalidade, quando cada receptor pode ser também um emissor.



Hoje é comum que se tenha um blog ou mesmo um sítio na internet, quando não frequentar diversas redes sociais. De casa ou do escritório é possível se conectar com o mundo, pesquisar e se informar sobre os acontecimentos da hora, bem como abrir sua vida para o compartilhamento com a grande comunidade planetária, no melhor exemplo do que antecipou o filósofo canadense Marshall McLuhan sobre a chamada “aldeia global”.

Os fanzines certamente fazem parte desse conjunto de ações individuais ou de pequenos grupos em torno de um objetivo comum. Numa breve definição, fanzines são publicações de fãs – ou aficionados – por algum tema artístico que se dirigem a outros fãs que tenham o mesmo interesse. São publicações amadoras, sem fins lucrativos, feitas geralmente de forma artesanal, em pequenas tiragens, que visam a liberdade de expressão de seus produtores, a troca de informações com o grupo, o exercício artístico, a crítica e a divulgação da obra de novos autores. O termo “fanzine” originou-se da contração das palavras inglesas “fanatic” e “magazine”, sendo, portanto, a revista do fã.

Embora o termo tenha sido cunhado desde a década de 1940 nos Estados Unidos, só passou a circular por aqui no final da década de 1960, por meio de reportagens e matérias noticiosas sobre as publicações francesas de estudos sobre História em Quadrinhos. Até então tínhamos o velho boletim, mais voltado ao noticiário sindical, partidário ou associativo. O primeiro fanzine brasileiro de História em Quadrinhos, lançado por Edson Rontani em 1965 em Piracicaba, SP, nem se chamava fanzine, era denominado *Ficção*, subtulado *Boletim Ciência-Ficção Alex*

Raymond, em homenagem ao grande criador estadunidense de *Flash Gordon*.

O fanzine pode muito bem ser classificado como um boletim, ou como uma revista, editado por indivíduos ou grupos de fãs reunidos em associações formais ou não. A nomenclatura apenas se atualizou, mirando a especificidade da abordagem artística. Desse modo, um boletim de um diretório acadêmico não poderia ser considerado um fanzine, se voltado exclusivamente para os interesses políticos e acadêmicos estudantis. Mas se produzido para veicular a expressão artística e a crítica de seus filiados, aí sim, teríamos um fanzine, inequivocamente.

A definição de fanzine, como quase tudo que permeia a contracultura ou a produção independente é muito rarefeita, sendo resignificada por cada autor, leitor ou editor. Há os que procurem restringir o conceito ao caráter reflexivo da publicação, como procuramos fazê-lo. Mas há os que dão ao termo um sentido mais amplo, abarcando qualquer publicação independente e amadora voltada a alguma expressão artística.

Era comum na década de 1980 alguns editores atribuírem a suas publicações a denominação de *fanzine político*, ou *fanzine anarquista*, veiculando o discurso contestatório ao sistema e à política em geral. Essas publicações circulavam no meio dos fanzines, visto que gozavam do mesmo processo produtivo e utilizavam a mesma estratégia de difusão. Certamente por permitir a liberdade de expressão e estar à margem das empresas de comunicação, essas publicações passaram a ser consideradas como fanzines por alguns pesquisadores. O princípio da autogestão im-

plicava de forma primordial para se chegar a esse conceito, algo como o propalado lema “do it yourself” (faça você mesmo) tão querido ao movimento punk.

De forma radical, se considerarmos todas as publicações amadoras, associativas, sem fins lucrativos como fanzines, será preciso reconhecer nesta categoria as publicações estritamente políticas, como as de associações de bairro ou de representações sindicais, do mesmo modo que as publicações religiosas, dirigidas aos seus seguidores. É preciso recuperar o termo fanzine no que ele tem de original, que é a resistência de setores artísticos discriminados pela imprensa e pelo mercado editorial.

Em seu livro *Fanzine*, o editor e quadrinista Edgard Guimarães (2005, p.13) reforça que o caráter do fanzine está ligado à atividade cultural, a sua divulgação e ao prazer de estar envolvido nela. Desse modo, os fanzines podem ser de música, de poesia, cinema, quadrinhos, literatura etc. Um dos pontos particulares levantados por Edgard diz respeito ao conteúdo veiculado no fanzine. Para ele o termo fanzine se disseminou de tal forma que engloba todo tipo de publicação amadora, que seja feita sem intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto focado. Nesse caso, mesmo as publicações que trazem apenas a produção artística inédita seriam consideradas fanzine.

No nosso entendimento, o fanzine deve necessariamente conter matérias reflexivas (entrevistas, artigos, resenhas etc.), prescindindo ou não da veiculação da própria arte, como ocorre com os fanzines de quadrinhos e de poesia. Para as publicações que


veiculam a produção artística preferimos classificá-las como revistas independentes.

Origens incertas

A origem de muitas expressões artísticas é repleta de controvérsias, como ocorre com as Histórias em Quadrinhos. Alguns articulistas consideram como seu marco fundador por vezes uma data simbólica da estreia de um personagem ou da produção de uma revista. As opiniões divergem de acordo com o referencial. O pesquisador Álvaro de Moya (1986, p.23) atribui ao personagem *Yellow Kid*, do estadunidense Richard Fenton Outcault, a estreia dessa expressão artística, em 5 de maio de 1895 no jornal *World*, de Nova Iorque, considerando a imprensa de massa como seu berço natural.

Sem dúvida, Outcault teve um importante papel para a consolidação das histórias em quadrinhos. Seu personagem *Yellow Kid*, ao juntar textos e imagens em histórias que narravam o dia-a-dia dos imigrantes nova-iorquinos, cumpria seu papel de facilitador da aculturação, por sua linguagem fácil e bem humorada. Para Athos Eichler Cardoso (2002, p.23-30), estudioso sobre a origem dos quadrinhos, Outcault também alcançaria o sucesso com outra personagem, *Buster Brown*, chamado *Chiquinho* no Brasil. *Chiquinho* era um garoto endiabrado de uma família burguesa, no mesmo estilo impertinente de seu primo pobre *Yellow Kid*.

A francesa Annie Baron-Carvais (1991, p.13) afirma que até então o que se tinha era a associação do texto com a imagem, sendo



o texto colocado no rodapé, como uma espécie de legenda. Uma das inovações do trabalho de Outcault foi a inclusão do texto na imagem, em forma de narração, mas também de diálogo. Não era ainda a utilização do balão, contudo seria o primeiro passo para a expressão direta das personagens.

Mas, há que se considerar que são muitos os exemplos dos primeiros quadrinhos – tidos como precursores – que se construíram sobre o suporte do humor. Já no início do século XIX o artista suíço Rodolphe Töpffer criou sua “literatura em estampas”, com a publicação em 1827 de *Monsieur Vieux-Bois*, uma crônica da vida cotidiana. *Monsieur Reac* foi o primeiro personagem de caráter político, criado em 1848 pelo fotógrafo Nadar. *Max und Moritz* foram personagens do alemão Wilhelm Busch, lançados em 1865. A traquinagem desses garotos teve sua versão no Brasil com o nome de *Juca e Chico*, traduzida por Olavo Bilac. Foram os quadrinhos de Busch que influenciaram o norte-americano Rudolph Dirks na criação em 1897 dos *Katzenjammer Kids*, ou *Sobrinhos do Capitão*, no Brasil.

Na França, Georges Colomb, que assinava como Christophe, criou a *Famille Fenouillard* em 1889. Esta história em quadrinhos, segundo a revista *Kaboom!* (2005, p.6) viria a ser a primeira tratando do ambiente familiar, representando um casal provinciano e suas duas filhas, *Artémise* e *Cunegunde*. Considerado um dos precursores dos quadrinhos modernos, Christophe jamais usou balões – que são o ícone da linguagem dos quadrinhos –, mas inseria os textos sob os quadros, além de usar ângulos inusitados, movimentos acelerados e silhuetas. Para Álvaro de Moya (1986,

p.16), Christophe é considerado um dos que mais contribuíram para a formação da linguagem dos quadrinhos, que viria a ser um dos meios de maior sucesso no mundo das comunicações.

O Brasil também deu sua contribuição para a construção das histórias em quadrinhos. Em 1867, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini publicou *As Cobranças*, sua primeira história ilustrada, na revista *O Cabrião*, de São Paulo. Em seguida, publicou na revista *Vida Fluminense*, do Rio de Janeiro, *As aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à Corte*, em 1869. Fez uma série de nove páginas duplas de *Nhô-Quim*, que é considerada, por ter um personagem fixo, como nossa primeira história em quadrinhos. O personagem fazia uma crítica mordaz ao Império no melhor estilo das sátiras difundidas na época, abusando da caricatura da vida cotidiana.

Outra criação que comprova o pioneirismo de Agostini foi *Zé Caipora*, publicado a partir de 1883 na *Revista Ilustrada*. Foram 35 capítulos que circularam até 1888. Esta personagem seria republicada na revista *Dom Quixote* a partir de 1895 e retomada em *O Malho*, em 1906. O pesquisador Athos Cardoso (2002, p.20) considera *Zé Caipora* como um personagem inovador. Antes mesmo da *Famille Fenouillard*, ele já tinha desenhos realistas, ao contrário das demais historietas, que eram caricaturais. Enquanto as outras histórias em quadrinhos da época eram humorísticas ou satíricas, *Zé Caipora* apresentava histórias de aventuras dramáticas, gênero de quadrinhos que só viria aparecer novamente em 1920, na revista inglesa *Puck*, com a personagem *Rob, the Rover*, de Walter Booth.

Com relação aos fanzines, há certo consenso de que tenham surgido no seio da literatura de ficção-científica, sendo *The Comet* o primeiro de que se tem registro. *The Comet* foi criado nos Estados Unidos da América em 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*.

Segundo o articulista Pedro Hunter (2004, p.26), outro fanzine pioneiro foi *The time traveler*, criado por Julius Schwartz, em parceria com Mort Weisinger, futuro editor da DC Comics. Julius Schwartz, ainda ao lado de Weisinger, viria a se tornar, mais tarde, o responsável pelo agenciamento e venda dos primeiros contos publicados de autores do calibre de Ray Bradbury e H. P. Lovecraft.

R. C. Nascimento (1988, p.12-14) considera que os primeiros fanzines eram produzidos pelos leitores mais participativos dos magazines comerciais de ficção científica. 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.

Embora haja concordância sobre a origem dos fanzines, é bem provável 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. Para nosso estudo, porém, isto não vem ao caso. Podemos seguir aceitando

o *The Comet*, o fanzine, original como um símbolo da resistência dos autores de ficção científica, expressão considerada então como uma para-literatura.

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

Imagem 1. *Ficção*



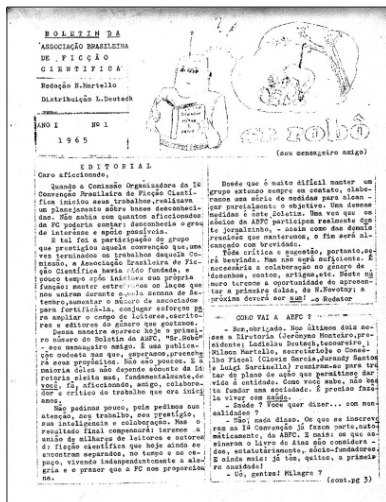
Fonte: acervo do autor

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

tendo esta sido 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 e o número 1 tinha 3 páginas, tendo sido distribuído em 12 de setembro de 1965. O número 2 tinha 5 páginas e foi distribuído em 16 de setembro de 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, tem 4 páginas e traz a data de 1965, mas nenhuma indicação do mês em que foi publicado. As duas publicações eram muito semelhantes entre si.

Imagem 3. *Sr. Robô*



Fonte: acervo do autor

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 Matello, 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”. Aos neófitos no tema, um *fandon* significa o universo dos fanzines.

Por outro lado, se considerarmos 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.

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).

Imagem 4. *As aventuras do Flama*



Fonte: acervo do autor

Quando Deodato lançou sua revista, já havia um fã-clube do programa de rádio e que era potencialmente o público dos quadrinhos. Os 1500 exemplares, editado no formato “americano” (aproximadamente 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 uma outra revista, ou fanzine ou boletim que a anteceda.

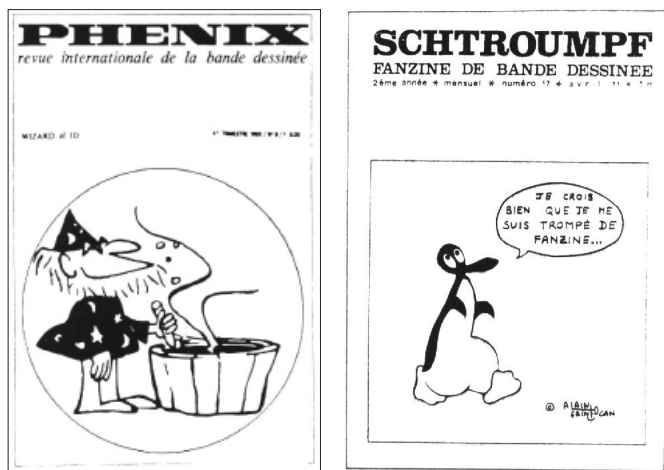
Fanzines pelo mundo

A possibilidade de cada leitor vir a ser editor foi o que impulsionou a difusão dos fanzines pelo mundo, mas a multiplicação dessas publicações não se deu de forma organizada. Para J. Glénat-Guttin (1972), 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 publicações. A partir daí surgiram tantos fanzines que se decidiu fundar a Amateur Publisher's Association.

A história dos fanzines deve muito à produção francesa, que estreou em 1962 com *Giff-Wiff*, boletim do Club des Bandes Dessinées, reunindo renomados intelectuais aficionados pelos quadri-nhos, como Francis Lacassin, Remo Forlani e Alain Renais. Este fanzine transformou-se numa luxuosa revista e o clube no Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Graphique, 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, como afirma o jornalista Thierry Pfister (1975).

Imagem 5. *Phénix*. Imagem 6. *Schtroumpf*



Fonte: acervo do autor

Foi por intermédio dos fanzines que Jacques Glénat construiu uma das maiores editoras de quadrinhos da Europa, que leva seu próprio nome. Glénat começou editando seu pequeno boletim *Schtroumpf*, que não demorou a tomar aspecto de publicação profissional. 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.

Com o tempo, todo o continente europeu viu surgir 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 *PLG* e *Bulles Dingues!* É importante notar que estes fanzines, que tinham produção gráfica requintada e conteúdo bem documentado, foram produzidos por associações e não por indivíduos, razão que explica seu amadurecimento e perenidade.

Imagem 7. *PLG*



Fonte: acervo do autor

Em artigo do fanzine *PolítiQua* n. 6 (1986, p. 6), inferimos que os fanzines portugueses se aproximam da trajetória dos brasileiros, com sua história de luta e resistência à falta de espaço para os autores locais nas poucas publicações do mercado. Os anos 1970 foram muito importantes os fanzines *Yellow Kid*, *Quadri-nhos* 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*.

Mas foi no final dos anos 1980 que houve a grande efervescência dos fanzines nesse país, com títulos como *Eros*, *Dossier Top Secret*, *Cruzeiro do Sul*, *Clubedelho*, *Banda* e *Ritmo*. Este, editado em Faro sob a coordenação 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.

Os fanzines europeus firmaram-se como revistas de estudo das histórias em quadrinhos, proporcionando a experimentação gráfica e a descoberta de inúmeros novos autores. Na Bélgica lançou-se o *Boletim do Clube Bob Morane*, que promovia o intercâmbio dos livros e álbuns com as aventuras do personagem, como nos conta o articulista português Fernando Vieira (1989a, p.15). Na Holanda o destaque foi *Stripschrift*, que chegou a sair em cores. Na Alemanha predominaram os fanzines de ficção científica, editados por clubes de aficionados. Vieira (1989b, p.15) afirma que um dos melhores fanzines suecos chamou-se *Bild & Bubbla*, dirigido por Per Andersson, que comentava a produção americana de quadrinhos, atualidades norueguesas e dinamarquesas.

Os destaques dos fanzines espanhóis da década de 1980 foram *El Rey Del Autopista*, *Solo para Locos*, *Heroes de la Calle* e *El Boletín*, este uma volumosa publicação com entrevistas, artigos e outras seções de interesse de colecionadores. No Japão, Osamu Tezuka, criador do famoso personagem de quadrinhos e animação *Astro Boy*, dirigia a publicação chamada *COM*. Segundo José

Ronaldo Lima (s/d), esse fanzine chegava a ter trezentas páginas e publicava artigos sobre quadrinhos e ficção científica.

Há que se considerar, ainda, os fanzines de quadrinhos dos Estados Unidos da América, onde essa arte, de forma mais expressivas, se transformou desde o início em cultura de massa. Entre as centenas de publicações independentes desse país podemos citar, apoiados no artigo de Lima (s/d), *Graphic Story Magazine* e *Vanguard*, de Nova York; *The Illustrated Comic Colector's Hand Book*, de Miami; e *The World of Comic Art*, da Califórnia. São fanzines que em geral abordam, além da produção dos quadrinhos comerciais, a ficção científica e os quadrinhos *underground*.

A qualidade semiprofissional dos fanzines estadunidenses e europeus, 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 brasileiros de quadrinhos

É tido que os fanzines surgiram no seio da ficção científica, mas não demorou muito para que esse tipo de publicação atingisse outros gêneros artísticos, de modo que o termo passou a denominar também as publicações de aficionados por quadrinhos, literatura de terror, literatura policial, cinema e música, entre outros, em particular os fãs de rock e do punk, que eclodiu na Inglaterra em meados da década de 1970.

A história dos fanzine punk, para Antonio Bivar (1982, p.51.), passa pelas mãos de Mark Perry, que lançou em 1976 o *Sniffing Glue*. A publicação teve tão grande repercussão que logo se tornou o porta-voz do movimento. De duzentos exemplares em fotocópias já atingia mil no quarto número; o número 10 tornou-se internacional, com oito mil cópias em offset. É importante ressaltar a vitalidade dos fanzines punks porque eles tiveram grande influência no meio independente e levaram a uma verdadeira profusão de novas publicações. Com o punk, o termo fanzine consolidou-se para esse tipo de publicação, alcançando de forma mais incisiva a mídia convencional.

Contudo, no Brasil a produção mais expressiva de fanzines é dedicada às histórias em quadrinhos, certamente porque, além do caráter analítico, serviram de suporte para a veiculação da própria arte. Os fanzines de quadrinhos, com a popularização das fotocopiadoras e a melhoria da qualidade técnica, tiveram grande impulso na década de 1980, seja tomando as feições de revistas de estudos, seja aparentando revistas do mercado, mas com propósito inovador e experimental.

Muitos fanzines abordaram o universo dos grandes estúdios de quadrinhos dos Estados Unidos da América, berço dos super-heróis, a exemplo de *Marvel*, *Portal do Universo*, *Mundo DC*, *DC News* e *Informativo DC*. Muitos outros também falavam de super-heróis, sem, no entanto, lhes dar uma atenção exclusiva. Esses fanzines não faziam apenas a apologia desse mundo mítico e fantástico, mas também 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 da América.

Outros fanzines se dedicavam 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, além de atualidades do mercado. Ao mesmo tempo, eles abriam espaço para a produção de novos autores. Este gênero de fanzine teve muita adesão e os títulos se espalharam por todo o país.

Imagem 8. *Quadrix*. Imagem 9. *Notícias dos Quadrinhos*

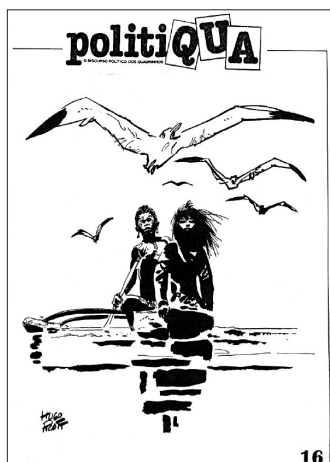


Fonte: acervo do autor

Dentre tantos que se destacaram, citemos *Quadrix*, de Worney Almeida de Souza; *Historieta*, de Oscar Kern, de Porto Alegre; *Notícias dos Quadrinhos*, de Ofeliano de Almeida, do Rio de Janeiro; *Marca de Fantasia*, de Sandra Albuquerque e Henrique

Magalhães, de João Pessoa; *Quadrinhos Magazine*, de Gonçalo Júnior, de Salvador; *Repórter HQ*, de Antônio Roque Gobbo, de Belo Horizonte; *Quadrímânia*, de Franco de Rosa, Seabra e Giovanni, de São Paulo; *Mutação*, de Marco Müller, de São José do Norte, RS; *Nhô-Quim*, de José Carlos Ribeiro e Henrique Magalhães, de João Pessoa; *Prismarte*, do grupo PADA, de Olinda e Recife; *Psiu*, de Edgard Guimarães e *Singular/Plural*, de Joacy Jamys e um grupo de ativistas do Maranhão.

Imagem 10. *Marca de Fantasia*. Imagem 11. *PolítiQua*



Fonte: acervo do autor

Neste grupo incluímos ainda *PolítiQua*, de José Carlos Ribeiro, de Carlos Barbosa, RS, fanzine que provocou muita polêmica ao mostrar a carga ideológica impregnada nos quadrinhos, mas nem sempre passada de forma transparente. Por meio de *PolítiQua* tive-

mos acesso aos quadrinhos de países socialistas, praticamente desconhecidos pela maioria dos leitores.

Alguns eram chamados de fanzines de nostalgia, que se voltavam à pesquisa histórica sobre os quadrinhos a partir do acervo de colecionadores. Dos que mais se destacaram temos *O Pica-Pau*, de Armando Sgarbi, do Rio de Janeiro; *Fanzim*, de Aníbal Cassal, de Porto Alegre; *Jornal da Gibizada*, de Valdir Dâmaso, de Maceió; *O Grupo Juvenil*, de Jorge Barwinkel, de Porto Alegre; e *O Quero-Quero*, de Cláudio Dilli, de Pelotas, RS. Os editores desses fanzines buscavam, de forma emotiva, reviver as fantasias do passado, mostrando aos novos leitores o universo editorial das décadas de 1930 e 1940.

Imagem 12. *O Grupo Juvenil*



Fonte: acervo do autor

Por esses exemplos enxergamos a riqueza temática dos fanzines brasileiros de histórias em quadrinhos. Por outro lado,


muitas outras publicações que se diziam fanzines, e que tiveram uma importância enorme para o fomento da criação e pesquisa gráfica, eram na verdade revistas independentes, publicando exclusivamente histórias em quadrinhos.

Fanzines como instrumento de aprendizagem

A força criativa dos fanzines se mostrou mais importante que a realização das próprias publicações. Com os fanzines, a liberdade de expressão pode se manifestar em plenitude, a experimentação gráfica rompe os cânones das cartilhas editoriais e os jovens têm seu veículo para fazer circular suas ideias. Tantas possibilidades expressivas não poderiam passar ao largo dos processos pedagógicos, e não passaram.

Embora os fanzines sejam ainda praticamente desconhecidos da grande maioria dos professores, alguns apostam neste veículo para trabalhar o desenvolvimento cognitivos dos alunos. Uma das experiências mais instigantes foi posta em prática por Elydio dos Santos Neto, Doutor em Educação pela PUC-SP e Gazy Andraus, Doutor em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Eles propuseram no Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo a criação do que chamaram “biograficizine”, um tipo de fanzine que tem por objeto as histórias de vida.

Segundo Santos Neto e Andraus (2010, p. 29), a proposta visou contar experiências de vida e formação tendo como objetivos principais o autoconhecimento, a partilha de narrativas pessoais com outros, o trabalho com as imagens e o desenvolvimento de



autoralidade. A oficina foi aplicada em 2008 no Seminário Temático Formação de Educadores, Narrativas Autobiográficas e Histórias em Quadrinhos; e em 2009, no Seminário Temático Cultura Visual e Formação de Educadores: um estudo a partir das histórias em quadrinhos.

O resultado dessa experiência, para os autores, foi a possibilidade de exercitarem a criação, a expressão da própria forma de ver o mundo e também o desenvolvimento da capacidade de autoria. Eles também viram a oportunidade de “resgatar a experiência de compartilhar narrativas de histórias de vida e de formação, num momento em que, apesar de tantos recursos tecnológicos possibilitarem uma comunicação mais fácil, assistimos a muitas pessoas viverem o drama da solidão” (Santos Neto & Andraus, 2010, p.31).

Ainda Elydio dos Santos Neto, juntamente com Marta Regina Paulo da Silva, Doutora em Educação pela Unicamp, viria organizar o livro *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*. A obra, editada pela Umesp em 2011, reúne estudos de Edgar Franco, Gazy Andraus, Michelle Costa Duarte e dos próprios organizadores, que desenvolvem pesquisas sobre os processos de comunicação e educação, permeados pela leitura e produção dos quadrinhos.

Imagem 13. *História em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente*



Fonte: acervo do autor

Outra experiência consistente na área da educação utilizando a edição de fanzines partiu de Fernanda Meireles, formada em Letras pela UECE e Especialista em Arte-Educação pelo CEFET de Fortaleza. Fernanda é editora do fanzine *Esputinique* e uma das fundadoras da Zinco, ONG denominada “Zine Corporation”, que organiza eventos ligado a música, literatura e outras manifestações culturais independentes.

Em 2000, Fernanda começou a ministrar oficinas de fanzines, primeiro em universidades, em seguida em espaços culturais, abandonando a carreira como professora de inglês para investir na Arte-Educação. Em 2001, atendendo a convite, passou a dar oficinas de fanzine no Theatro José de Alencar. Como relata Meireles (2010, p.107), entre agosto de 2001 e dezembro de 2002 aconteceram sete oficinas, numa periodicidade aproxima-

damente bimestral. O trabalho sistemático teve como resultado a formação de uma rede de produtores e interessados em fanzines.

Não podemos deixar de citar a contribuição dada por Cellina Muniz, Doutora em Educação pela UFC, que organizou o livro *Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si*, editado em 2010 pelas Edições UFC. Celina conseguiu reunir vários artigos e depoimentos de autores que trabalham os fanzines como investigação científica e prática pedagógica, a exemplo de Elydio dos Santos Neto, Gazy Andraus, Fernanda Meireles, Demétrios Gomes Galvão, Ioneide Santos do Nascimento, entre outros. Num campo ainda tão escasso de publicações, o livro de Cellina provoca o leitor a novos questionamentos sobre a importância e a prática editorial do fanzine.

Imagem 14. *Esputinique*. Imagem 15. *Fanzines*




Fonte: acervo do autor

A seu turno, Melissa Eloá Silveira Nascimento apresentou em 2010, no Mestrado em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, sua dissertação intitulada *Pedagozinando em sala de aula: artes de dizer e pedagogias de fazer*. O trabalho propôs “um mergulho entre a linha do *underground* e da pedagogia de criação de fanzines em sala de aula” (Nascimento, 2010). Melissa fez um estudo sobre o uso dos fanzines em sala de aula, cuja investigação se deu em 2009 no Curso de Pedagogia da UERJ. Para a autora do projeto, o objetivo foi entender como se configura a criação de fanzines em um espaço-tempo-social-pedagógico, ou seja, em um espaço hegemônico de saber.

Finalizando

Os fanzines são por natureza um espaço de comunicação interpessoal entre aficionados de qualquer expressão artística. São publicações amadoras, sem fins lucrativos, cujo objetivo é a troca de informações, a promoção dos autores amadores e a pesquisa e crítica sobre os mais diversos aspectos da arte escolhida. Campo preferencial de experimentação gráfica e textual, os fanzines são um excelente veículo não só para a democratização da comunicação, mas também para a aplicação em sala de aula, reforçando e enriquecendo as práticas pedagógicas.

Aos poucos a academia vai descobrindo as potencialidades dos fanzines e já são consideráveis os estudos sobre o tema em nível de graduação e de pós-graduação dos Cursos de Comunicação e Artes, bem como de Educação. A utilização dos fanzines em sala de aula,



porém, é uma prática que apenas se inicia timidamente, talvez pelo desconhecimento dos professores sobre o assunto. No sentido de ampliar o acesso aos fanzines e seus processos de produção, cursos e oficinas têm sido realizadas de forma eventual ou sistemática.

Complementando os estudos citados no artigo, finalizo com minha própria experiência na utilização e na produção de fanzines em sala de aula, nos cursos de Comunicação Social e de Comunicação em Mídias Digitais, ambos da UFPB. As disciplinas Laboratório de Pequenos Meios e Editoração I proporcionaram o espaço ideal para experimentar com os alunos a realização de seus próprios fanzines. De forma entusiasta, os alunos se debruçam em pesquisa iconográfica e produção de textos para a edição de seus fanzines, cujo resultado, na maioria das vezes, surpreende pela capacidade criativa estimulada por esse tipo de produção.

É importante frisar que o trabalho pedagógico com fanzines deve preservar a liberdade de escolha dos alunos, princípio que rege o conceito desse tipo de publicação. O acompanhamento, sem dirigismo, deve servir para fomentar a curiosidade, instigar a coerência editorial e incentivar o posicionamento crítico sobre a arte a partir da experiência de vida de cada um.

Referências

BARON-CARVAIS, Annie. *La bande dessinée. Que sais-je?* n° 2212. 3^o édition refondue. Paris: Presses Universitaires de France, avril 1991.

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

CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros, 1969-1883*. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.

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

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

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

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

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

Kaboom! n° 1. São Paulo: 2005.

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

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

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

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

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

MEIRELES, Fernanda. *Zines em Fortaleza (1996-2009)*. In MUNIZ, Cellina (org.). *Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L & PM, 1986.

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

NASCIMENTO, Melissa Eloá Silveira. *Pedagogizando em sala de aula: artes de dizer e pedagogias de fazer*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, UERJ. Orientação: Dr. Paulo Sergio Sgarbi Goulart. Rio de Janeiro: 20 de agosto de 2010.

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

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

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

SANTOS NETO, Elydio dos; ANDRAUS, Gazy. *Dos zines aos biografazines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria*. In MUNIZ, Cellina (org.). *Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si*. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (orgs.). *Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e práticas docentes*. São Bernardo do Campo, SP: Umesp, 2011.

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

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

Recebido em 21/07/2020.

Aceito em 11/07/2020.

Licenciado por

