



Fanzines de Quadrinhos: Apontamentos Conceituais e Históricos no Brasil¹

Arlan Clécio dos SANTOS²

Mario Cesar Pereira OLIVEIRA³

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE

RESUMO

O presente artigo volta sua atenção aos fanzines de quadrinhos, publicações alternativas que prestam devoção à produção industrial de quadrinhos, dos quais seus criadores são fãs. Para entender os fanzines de quadrinhos, são explicitadas as especificidades da linguagem dos quadrinhos e seu percurso histórico. Os fanzines de quadrinhos são marcados por uma dicotomia: possuem a liberdade criativa por não empregarem um modelo de produção comercial, mas por outro lado, se esforçam por imitar as criações estéticas pautadas em uma lógica de mercado. Os fanzines de quadrinhos passam por profundas transformações ao serem inseridos nas tecnologias digitais, que lhes conferem novas possibilidades estéticas, em especial, por se libertarem de condições de produção e impressão mais precárias.

PALAVRAS-CHAVE: arte; comunicação; fanzines de quadrinhos; quadrinhos; linguagem.

Introdução

O presente artigo tem como objetivo traçar uma reflexão sobre o fanzine de quadrinhos, produção feita por fãs que utiliza a linguagem de quadrinhos. Para entender melhor o universo dos fanzines de quadrinhos foi fundamental uma reflexão sobre a própria linguagem dos quadrinhos e suas especificidades, diferenciando-a das outras linguagens artísticas e midiáticas.

A problemática da especificidade da linguagem dos quadrinhos é relevante em especial pelo fato de sua classificação sempre ter sido motivo de divergência e confusão em analogias a outras linguagens artísticas. Algumas vezes é analisada pelo fato de conter escrita e classificada como literatura, em outros casos enfatizam seus aspectos visuais estilísticos, colocando-a lado a lado com as artes visuais, em especial, a pintura.

¹ Trabalho apresentado no IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Graduando do Curso de design gráfico da UFS, email: arlanclécio@yahoo.com.br.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade da Universidade Federal de Sergipe, email: mariocesar@infonet.com.br.



Os quadrinhos também são classificados próximos ao cinema devido a sequencialidade dos quadros, o que acarreta em sua larga utilização em storyboards, roteiros desenhados em quadrinhos que permitem a equipe visualizar de forma mais contundente o filme que será realizado. Diante de toda essa confusão é que se revela a importância de conceituar a especificidade da linguagem dos quadrinhos.

O trabalho ainda busca elucidar outra confusão no que se refere a classificação dos quadrinhos, algumas vezes tratados como mídia massiva e outras vezes elevados ao status de arte. É especificamente nessa confusão que atinge também as outras linguagens midiáticas, como o cinema e a produção audiovisual digital, por exemplo, que o fanzine de quadrinhos traz um elemento novo, pois estabelece um diálogo peculiar entre a liberdade artística e a reprodução da estética comercial que se pretende elucidar nesse artigo.

O artigo apresenta e conceitua o gênero dos fanzines de quadrinhos e tenta entender suas especificidades, desde o surgimento do seu conceito, diferenciando-o tanto da produção profissional quanto da produção independente. O artigo ainda traça um histórico do fanzine de quadrinhos no Brasil, desde os esforços técnicos de reprodução antigos até a disseminação dos fanzines de quadrinhos nesse novo cenário virtual, explanando sobre as transformações de sua adaptação às tecnologias digitais e a distribuição online.

Conceituando os quadrinhos

Dois teóricos são fundamentais para a compreensão do conceito de “histórias em quadrinhos” e entendimento da sua linguagem. O primeiro é Will Eisner e o segundo Scott McCloud. Will Eisner foi o primeiro a estudar de forma detalhada os quadrinhos como arte, em seu livro *Quadrinhos e arte sequencial*, o autor já aponta, no próprio título o seu conceito, os quadrinhos são para Eisner arte sequencial, ou nas palavras do autor “[...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. (EISNER, 1999, p. 5).

Scott McCloud toma como base os estudos de Eisner e avança exponencialmente na formulação de conceitos e na análise da linguagem dos quadrinhos. McCloud contrapõe-se parcialmente à Eisner, já que para esse autor os quadrinhos não necessitam

de palavras (a exemplo de “quadrinhos mudos”, que não possuem palavras escritas representando a fala) para se definirem como tal, sua linguagem é estabelecida pelos seguintes elementos: a justaposição dos quadros e a sequência.

É importante caracterizar a linguagem dos quadrinhos e suas especificidades, apesar de sua proximidade com o desenho e a pintura (linguagens usadas nos quadrinhos) e com a literatura (por fazer uso das palavras para contar os enredos), as histórias em quadrinhos são uma linguagem distinta, como pontua Paulo Ramos:

É muito comum alguém ver nas histórias em quadrinhos uma forma de literatura. Adaptações em quadrinhos de clássicos literários – como ocorreu com *A Relíquia*, de Eça de Queirós, e *O Alienista*, de Machado de Assis, para ficar em dois exemplos- ajudam a reforçar esse olhar. Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (RAMOS, 2010, p. 17).

McCloud discorda também da nomenclatura “arte sequencial” proposta por Eisner, visto que o termo arte sequencial seria um pouco generalista e representaria outras linguagens, como o cinema, que se utiliza também da sequência. Compreendida a formulação do que caracteriza os quadrinhos como linguagem autônoma e heterogênea, já podemos vislumbrar as possibilidades artísticas ilimitadas das histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos apesar de dispostos sequencialmente, como no cinema, continuam estáticos e cada um deles continua a representar um instante especial e extraordinário eternizado que possui valor estético em si. Páginas isoladas ou ilustrações de determinada história são às vezes elevadas ao status de arte e expostas individualmente em galerias. Cada desenho possui qualidade em si, que é transformada e potencializada quando sua significação se dá no contexto de uma sucessão sequencial. O mesmo pode ser dito da relação com a pintura abstrata ou expressionista, cuja iconicidade pode ser trabalhada de forma mais livre pelo autor, ao contrário da fotografia e filme que estão em algum grau presos a representação do objeto que se encontra na frente de sua lente. Em seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual*, Donis A.



Dondis nos revela a complexidade das informações visuais nas suas mais diversas linguagens, a autora destaca o potencial comunicativo das artes plásticas nas infinitas possibilidades de articulações entre conteúdo e forma.

Existe um vasto universo de símbolos que identificam ações ou organizações, estados de espírito, direções- símbolos que vão desde os mais pródigos em detalhes representacionais, até os completamente abstratos, e tão desvinculados da informação inidentificável que é preciso aprendê-los da maneira como se aprende uma língua (DONDIS, 1991, p. 14).

Se somente no campo da imagem visual, a linguagem dos quadrinhos se revela tão complexa, é importante lembrar que ela ainda pode contar com outro elemento tão rico, que é a escrita, que em si possui um campo semântico infinito. A linguagem verbal escrita trabalhada no gênero ficcional dos quadrinhos coincide com uma das linguagens artísticas mais importantes, que é a literatura, os quadrinhos podem, por exemplo, usar os quadros somente com palavras, e é comum que críticos para elogiarem determinados quadrinhos, os atribuam o caráter de literatura, atestando a proximidade entre os dois universos. Nesse sentido a linguagem dos quadrinhos conjuga duas das linguagens artísticas mais importantes, complexas e diversificadas, a linguagem do desenho e pintura e a da literatura, e a sua fusão dentro da linguagem dos quadrinhos cria um campo de significados riquíssimo e ilimitado.

Não é possível negar que os quadrinhos sejam objeto de consumo dirigido à massa, porém suas características intrínsecas ligam os quadrinhos a conceitos mais complexos, como o conceito de arte. Um dos fatores que geram a visão massiva e midiática dos quadrinhos reside no fato de que eles surgiram supostamente como conhecemos hoje, nas páginas dos jornais, tendo como maior objetivo aumentar as vendas, como afirmam Patati e Braga (2006). Assim os quadrinhos teriam desde a sua origem uma relação comum com a industrialização e massificação da cultura e da arte, a reprodução midiática estaria desde a sua gênese existencialmente impregnada em sua linguagem, definindo algumas de suas características.

Alguns autores apontam origens muito mais remotas ao surgimento dos quadrinhos, Scott McCloud, por exemplo, desenvolve um paralelo entre a linguagem dos quadrinhos e uma imagem pré-colombiana (MCCLOUD, 2005, p. 10), esta imagem conta a história de um imperador de forma sequenciada, quando lida da direita para a esquerda, como afirma McCloud que em seguida faz referência à arte egípcia por

também possuir uma proximidade com a linguagem dos quadrinhos, por trazer igualmente uma narração sequenciada. O autor, porém, termina por revelar a abrangência e o escopo da linguagem dos quadrinhos, cuja participação na história das artes desde os tempos mais remotos nos leva a uma indeterminação ou dificuldade em apontar o surgimento das histórias em quadrinhos: “eu não tenho a mínima ideia de onde ou quando as histórias em quadrinhos começaram” (p. 15).

Rodrigues, em sua monografia *Pequena Introdução aos Quadrinhos*, por sua vez nos remete às pinturas das cavernas, colocando a arte rupestre enquanto arte sequencial (CALAZANS, 2006, p. 20). Transcendendo a superfície da produção industrial do universo das histórias em quadrinhos é possível encontrar exemplos de HQs com roteiros e narrativas de cunho social e até filosófico, como *Maus* de Art Spiegelman e *Sandman* de Neil Gaiman. Além de refletir a cultura que os produz, os quadrinhos também podem gerar um processo de influência sobre outras culturas, dentro do contexto de dominação cultural, a exemplo dos quadrinhos da Disney que são acidamente criticados por Ariel Dorfman e Armand Mattelart no livro *Para Ler o Pato Donald*:

Não é uma novidade o ataque a Disney. Sempre se o rechaçou como propagandista do “american way of life”, como um caixeiro-viajante da fantasia, como um porta-voz da “irrealidade”. Não obstante, ainda que tudo isso seja certo, não parece ser esta a catapulta vertebral que inspira a indústria de seus personagens, o verdadeiro perigo que representa para países dependentes como o nosso. A ameaça não é por ser o porta-voz do “american way of life”, o modo de vida do norte-americano, mas porque representa o “american dream of life”, o modo por que os EUA se sonha a si mesmo, se redime, o modo por que a metrópole nos exige que representemos nossa própria realidade, para a sua própria salvação (DORFMAN e MATTELART, 1980, p. 141).

Estas características apontam para o lado *Mass media* dos quadrinhos, que muitas vezes se efetivam em produtos homogêneos, padronizados, apresentam roteiros vazios e se distanciam do estatuto de arte, porém como Scott McCloud afirma em seu *Desvendando os Quadrinhos*: “não precisa ser assim!” (MCCLOUD, 2005, p. 3). Os quadrinhos são generalizados a partir de alguns exemplos e por causa dessa generalização torna-se difícil enxergar o que está dentro do baú das aparências, o verdadeiro potencial dos quadrinhos como forma de linguagem, comunicação e arte. Este potencial tem sido pesquisado há algum tempo, sendo abordado por Will Eisner

(2000) que aplica o termo arte aos quadrinhos, sendo seguido por diversos outros estudiosos da arte dos quadrinhos.

Torna-se evidente a dificuldade de se definir os quadrinhos com exatidão pela complexidade de sua linguagem. Sua base mais íntima está na simples narrativa através da sequência de imagens próximas ou dos quadros, não há necessidade de haver palavras para que existam histórias em quadrinhos (MCCLLOUD, 2005, p. 8), é possível escrever uma HQ complexa e perfeitamente “legível” sem nenhuma palavra. Os quadrinhos também podem ser vistos como uma linguagem híbrida, visual e escrita, todavia eles vão além deste hibridismo.

Devemos nos valer de conceitos específicos sobre o que são quadrinhos, que possam nos ajudar a driblar aquela indeterminação resultante da abrangência da história dos quadrinhos e da visão de cada autor. Mas para isso precisamos nos valer de um recorte conceitual que nos permita elucidar o nosso objeto de pesquisa de forma mais específica. Carlos Pattati e Flávio Braga (2006) apontam, no Almanaque dos Quadrinhos, o conceito de quadrinhos como inseparável da indústria cultural, para estes autores a principal distinção entre histórias em quadrinhos e outras narrativas visuais (ilustrações narradas, cinema, animação etc.) seria a reprodução impressa.

Diferentemente de todas as narrativas visuais sequenciais que as precederam e lhes deram gestação ao longo da labuta cultural humana, das pinturas de parede de cavernas do paleolítico até as gravuras fantásticas de um Goya, passando pelas vias-crúcis nas igrejas católicas, as HQs são desenhos (e textos, ainda que “invisíveis”) sequenciais feitos para serem lidos como reprodução impressa. Isto é, sem que seja necessário ver o original. São produtos cujo tratamento final se dá na gráfica, uma instância industrial de trabalho. Esse detalhe é de suma importância, não só porque permitiu o encontro com o público, mas a interação com ele (PATATI E BRAGA, 2006, p. 9).

Para estes estudiosos dos quadrinhos, o primeiro personagem de quadrinhos seria The Yellow Kid, criado em 1896. É importante observar que os autores levam em consideração uma definição de quadrinhos mais próxima da de *Mass Media*, o próprio subtítulo do livro aponta para isso: “Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular”. Para o interesse de nosso objeto de estudo, consideramos propício o recorte dado pelos autores no que se refere à Industrialização e a Massificação da Cultura e da Arte, consideraremos quadrinhos, como linguagem artística que se popularizou a partir de sua utilização enquanto veículo midiático.



Características definidoras da linguagem dos quadrinhos

No que se refere às características definidoras da linguagem dos quadrinhos, de suas peculiaridades e especificidades, poderíamos destacar que a justaposição deliberada nas páginas dos quadrinhos cria a narração visual. Esta narração está próxima da cinematográfica, sendo a principal diferença em relação ao cinema o fato de que as imagens, no cinema, se sobrepõem uma após outra, necessitando do elemento tempo (MCCLLOUD, 2005).

Nos quadrinhos o tempo é manipulável e subjetivo, tanto o narrador, roteirista e/ou desenhista, quanto o leitor, podem conduzir o tempo de forma muito diversa do tempo cronológico, "o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é pro filme" (McCloud, 2005, p. 7), esta característica possibilita ao narrador manipular a cena de acordo com sua vontade, podendo tornar um evento simples como um salto em um movimento muito lento, imitando uma câmera lenta; ou muito rápido, suprimindo quadros.

O leitor também pode manipular ativamente o tempo de acordo com sua velocidade de leitura e sua interpretação, podendo inclusive, parar a leitura e retomar quando achar mais conveniente, com a possibilidade de fazer longas pausas para refletir e entender a narrativa, ou até voltar algumas páginas para retomar algo que pode ter passado despercebido ou reler um trecho que não recebeu a devida importância, ou até mesmo ler rapidamente pulando páginas e quadros. Uma imagem ricamente detalhada ou um grupo de quadros que narram o mesmo espaço e tempo podem ser apreciados por um longo período pelo leitor, criando a sensação de familiaridade com o "mundo" imaginado, este tipo de recurso é muito usado nos quadrinhos japoneses (mangás), sendo denominado por McCloud como "transição Aspecto-para-aspecto" (MCCLLOUD, 2005, p. 72). Não só o espaço, também a narração escrita indica tempo, a exemplo de expressões muito usadas como 'logo', 'então' ou o recurso do flashback.

O espaço vazio entre um quadro e outro além de modificar o tempo, pode sugerir imagens implícitas ou subentendidas, a mente humana possui a capacidade de completar estas lacunas, gerando uma narração contínua (MCCLLOUD, 2005). Outro aspecto muito forte dos quadrinhos é o apelo icônico das imagens. Os ícones povoam a linguagem dos quadrinhos e ajudam a tornar esta arte mais complexa, pois a configuram de forma contraditoriamente mais direta e subjetiva. A representatividade dos ícones é um ambiente muito vasto, um rosto pode ser representado por um ícone composto de um



círculo, dois pontos e uma linha, McCloud descreve os ícones como elementos portadores de grande universalidade na representação, daí a força e o poder do desenho estilo *cartum* (MCCLLOUD, 2005, p. 43).

Os personagens também podem, independente do estilo do desenho, servir a fins icônicos que têm a possibilidade de ser mais "objetivos", a exemplo do Capitão América, ou mais subjetivos, como o Batman, que serve de ícone para sentimentos de tipos diversos como a sensação de mistério causada pelo aspecto sombrio da capa e a figura do morcego. Outros personagens podem servir como representação de sentimentos mais específicos para o público a que estão dirigidos, como os personagens do estilo oriental de quadrinhos costumam trabalhar muitos conflitos específicos dos adolescentes, sendo alguns personagens ícones diretos de sentimentos comuns desta fase da vida, como a insegurança, por exemplo.

Há personagens que possibilitam afirmar características psicológicas humanas, um bom exemplo é o personagem principal do mangá *Berserk*, de Kentaro Miura, que traz sempre consigo uma espada enorme, muito grande para ser empunhada por um ser humano normal, com o qual derrota seus inimigos, esta espada pode ser interpretada como uma representação simbólica de masculinidade e imponência, assim como o próprio personagem que demonstra um ideal de coragem cega e ódio.

Podemos observar que os quadrinhos possuem a possibilidade de trabalhar a psique humana, tanto de forma negativa (perversão) como de forma positiva, como afirma Dennis O' Neill, (roteirista da editora DC comics) em seu *Guia de roteiros da DC*, ao sugerir que uma história em quadrinhos pode nos ajudar a combater nossos demônios internos. Este aspecto também pode ser observado nos relatos daqueles que fazem fanzines ou quadrinhos independentes, a frase de Rodrigo Costa, desenhista do Rio de Janeiro residente em Aracaju, entrevistado em nosso trabalho, é bastante expressiva do sentimento positivo deste meio artístico: “Meus fanzines são válvulas de escape de ideias minhas que eu gosto de expor, para que outros vejam e que com seus comentários me façam crescer como artista” (COSTA, Rodrigo, 2011).



Conceituação de Fanzines enquanto gênero dos quadrinhos⁴

Sobre a temática específica dos Fanzines de quadrinhos é de grande valia a obra de Edgar Guimarães, que afirma: “De um modo geral o Fanzine é toda publicação feita pelo fã. Seu nome vem da contração de duas palavras inglesas e significa literalmente “revista do fã”, (fanatic magazine)” (GUIMARÃES, 2000, p. 5).

O que ocorre geralmente é que fãs de determinado assunto fazem uma publicação informal e não comercial a respeito de um tema. Os fanzines podem ser sobre qualquer assunto digno de atenção dos fãs, como, por exemplo: bandas de música, poesia e quadrinhos. Com os fanzines há a possibilidade de se publicar um trabalho artístico em forma de revista com baixo orçamento, o que estimula a produção artística e gera movimento no cenário de produções independentes.

O processo de criação de um fanzine geralmente consiste em um planejamento básico da revista, chamado boneca, onde o editor determina o número de páginas. No caso de fanzines de quadrinhos o artista desenha as páginas e em seguida cria a matriz original, da qual irá tirar cópias (Xerox), o que barateia em muito a produção.

O fanzine possui, características inerentes e únicas, uma delas é que não há um fim lucrativo, na maioria das vezes, a maior parte dos que editam fanzines, os distribuem gratuitamente ou a preço simbólico (o preço da cópia geralmente). Esta característica gera uma visão muito peculiar no “mercado” de fanzines, há uma “camaradagem” ou cumplicidade entre os editores de fanzines, visto que eles divulgam gratuitamente outros fanzines.

Outro aspecto definidor da categoria fanzine é que aqueles que se inserem neste meio são em sua maioria amadores, ou seja, entusiastas e iniciantes, sem experiência e nível de técnica profissional. Amadores também pelo fato de “amarem” o seu objeto de produção e se dedicarem a eles de maneira pessoal, como afirma Guimarães (2000). Um desenhista profissional, por exemplo, tem uma rotina de trabalho, segue exigências mercadológicas, possui prazos de entrega, com o fanzine, o autor/editor tem total liberdade de produção, ele escolhe o dia e hora em que irá produzir e como se expressar de maneira gráfica, que materiais utilizar, que formatos e diagramações etc. Mesmo seu público pode ser escolhido de maneira autônoma em relação ao mercado.

⁴ Os fanzines podem ter diversas temáticas e abordar assuntos diversos, podem ser inseridos em categorias distintas dos quadrinhos, para a análise aqui proposta optou-se pelo caso específico dos fanzines de quadrinhos.

Diante disto apontamos algumas considerações para este tipo de produção, que podem ocorrer inclusive de maneira simultânea e complementar: a primeira, de que o desenhista de fanzine possui grande liberdade criativa e a produção pode ser inovadora e original (mesmo se tratando muitas vezes de uma espécie de homenagem a outros quadrinhos), as possibilidades inventivas são enormes e permitem a experimentação artística em larga escala.

A segunda consideração é que o caráter de fã que o nome fanzine prescreve ao gênero, muitas vezes direciona essa liberdade artística, já que o efeito que o criador quer atingir é se aproximar em conteúdo ou estética das produções que admira. Nesse sentido, os fanzines, mais livres das determinações da indústria também referenciam seus estilos baseados em produções industriais. Os fanzines muitas vezes poderiam ser divididos nos mesmos gêneros comerciais por seus estilos, como por exemplo, fanzine de mangá, fanzine de HQ americana, etc.

A terceira observação, que pode ser vista em boa parte dos fanzineiros é uma falta de periodicidade e muitas vezes compromisso com a própria criação, as histórias em fanzine, por exemplo, não têm previsão de continuidade, há também certa deficiência técnica, o fanzineiro ainda está aprendendo e por isso, na maioria das vezes, não tem uma qualidade e maturação desejáveis. Os fanzines possuem importância no cenário de quadrinhos especialmente por movimentar a produção, que mesmo descontínua e amadora se faz presente e revela uma possibilidade única em relação à publicação de trabalhos na área dos quadrinhos, o fanzineiro tem a oportunidade de praticar para atingir um nível de qualidade satisfatório.

Ainda segundo Edgar Guimaraes (2000), há três possibilidades de conteúdos dos fanzines: os textos críticos ou opinativos sobre uma produção cultural já existente; a republicação de trabalhos já publicados em outros órgãos; e os trabalhos inéditos autorais. Há de modo geral uma mistura destas possibilidades.

Uma revista de grande tiragem é pensada para um público preexistente, no caso do fanzine o editor estabelece o tamanho de sua tiragem e até mesmo o seu público pode ser escolhido, o processo é inverso ao mercado oficial, não há uma produção (ou reprodução) para servir a determinados consumidores, há a possibilidade de eleger seu próprio público, que pode ser tão específico quanto a sua temática permitir, o fanzineiro pode, por exemplo desenhar uma história em quadrinhos dedicada apenas aos fãs de uma banda local. Os fanzines também tem a função de divulgar e movimentar a cultura



geral, os fanzines relativos à música geralmente trazem notícias a respeito de eventos locais, shows e lançamentos, críticas de material fonográfico, etc.

Síntese histórica do gênero dos fanzines

As diferenças entre fanzine de quadrinho e quadrinhos independentes são pequenas em sua essência, podemos definir duas diferenças principais que realmente separam o fanzine do quadrinho independente: o fator comercial, ou seja, o quadrinho independente possui necessariamente um aspecto financeiro em sua distribuição, seu material tende a ser impresso com maior qualidade, gerando custos incomparáveis com os custos dos fanzines, que são confeccionados através de Xerox e distribuídos gratuitamente ou a preço simbólico (ou de custo); e o fator originalidade, ou seja, o quadrinho independente tem por obrigação mostrar algo de inédito para o público, histórias que mesmo possuindo diversas influências tragam conteúdos inéditos criados unicamente por seus autores, o fanzine pelo contrário pode trazer histórias de personagens já criados e influências mais destacadas.

Obviamente estes dois aspectos não constituem regras rígidas, podendo haver fanzines com impressão gráfica de extrema qualidade e quadrinhos independentes que não apresentem originalidade mínima para serem considerados revistas independentes, o que, todavia, constituem uma exceção ao panorama geral.

A história dos fanzines ainda é pouco conhecida da maioria das pessoas e não se tem muito acesso sobre seu conteúdo. Em torno de 1930 surgem as primeiras publicações de fanzines nos E.U.A, segundo Edgar Guimarães (2000), pelas mãos dos aficionados em ficção científica que liam as revistas profissionais do segmento. A partir de então surgiram diversas publicações em todo o globo. A criação da palavra fanzine é atribuída a Russ Chauvenet, em 1941, e sua importância vai além do seu significado: mais que somente uma produção feita por fãs, o fanzine também traduz uma vontade latente de produzir arte. De acordo com artigo publicado na Wikipédia, no Brasil o primeiro fanzine foi *O Cobra*, "Órgão Interno da 1.ª Convenção Brasileira de Ficção Científica" realizada entre 12 e 18 de Setembro de 1965 em Paulo, e o primeiro fanzine a tratar de quadrinhos foi *Ficção* (Boletim do Intercâmbio Ciência-Ficção Alex Raymond), criado por Edson Rontani em 12 de Outubro de 1965 em Piracicaba, São Paulo, que é citado por Edgar Guimarães (2000) e trazia textos relativos ao tema e uma importante relação de quadrinhos brasileiros publicados desde 1905. O termo boletim



era bastante usado para denominar as publicações amadoras desta época, o termo fanzine só foi utilizado a partir da década de 1970 no Brasil.

A exemplo do fanzine *Ficção*, de 1941, boa parte desta produção tinha (e tem) também como objetivo a comunicação entre aqueles que faziam fanzines ou dividiam os mesmos gostos referentes a algum tipo de arte ou assuntos diversos. Após 1965, surgem muitos outros fanzines, de várias temáticas como o *Boletim do Clube do Gibi*, *Na Era dos Quadrinhos*, *Focalizando os Quadrinhos*, *Boletim do Herói* etc. Um dos mais importantes fanzines brasileiros foi lançado em 1970, em Porto Alegre (RS), por Oscar Kern, chamava-se *Historieta* e em sua primeira fase assumiu o formato de fanzine, vindo a se tornar revista alternativa em 1980, tendo uma edição distribuída nas bancas em 1986 e voltado a ser fanzine na década de 90. Outro fanzine longevo é o *Nostalgia dos Quadrinhos*, criado em 1976 em Salvador (BA) por Aimar Aguiar, tendo a marca de mais de 140 números. Muitos fanzines da época inicial eram realizados em mimeógrafos⁵, um dos temas mais recorrentes dos fanzines desde seu surgimento eram as bandas, sobretudo de Rock, ainda hoje, muitos fanzines trazem a proposta de divulgar bandas musicais.

O Lobinho, de Raul Veiga, é considerado o primeiro Fanzine realizado em Xerox no Brasil e data de 1980, mas foi confeccionado nos Estados Unidos. No começo da década de 80 há a difusão de máquinas de Xerox, o que incentiva exponencialmente a produção de fanzines no país, era possível reproduzir as páginas dos fanzines em qualidade superior à do mimeógrafo.

Muitas outras publicações surgiram e diversos faneditores (termo aplicado ao editor de fanzines) trabalharam pela causa, nomes como o próprio Edgar Guimarães dedicaram bastante tempo a divulgar os fanzines. Em meados da década de 80 houve uma crise nos fanzines, gerada por dois motivos principais: motivos econômicos (uma crise econômica atingiu o país neste período), visto que as publicações eram mantidas principalmente pelo editor. A impossibilidade de uma melhor distribuição e consequente falta de público gerou em alguns editores o desejo de aumentar as tiragens e justamente por este motivo tiveram que reduzi-las por conta dos gastos que não eram repostos.

⁵ Mimeógrafo é um aparelho simples que era utilizado para fazer cópias de papel manuscrito em grande escala.



Com os anos 90, os fanzines de quadrinhos se restabeleceram, muitas novas publicações surgiram e o novo canal, a internet, passou a ser bem utilizada, surgiram diversos blogs que publicam quadrinhos que vão além do amadorismo dos fanzines, algumas publicações podem ser lidas pela internet, a exemplo do Projeto Kaplan, que tem o objetivo de também lançar HQs para celular, além de blogs diversos como o de Pablo Carranza; o blog *A Cambada do Feioso* e o blog de Manoel Neto. O meio virtual é, aliás, um vasto campo de publicação, servindo de área alternativa para autores em geral, produzindo um fenômeno similar à função buscada pelo fanzine de publicação alternativa. A virtualização através da informática e da internet tem se revelado um novo paradigma produzindo novas formas de acesso e mesmo de produção.

Há a possibilidade de classificar os artistas de quadrinhos e ilustradores em duas categorias: a categoria dos artistas tradicionais e a categoria dos artistas digitais. Porém muitos artistas digitais usam o meio impresso na distribuição e outros artistas tradicionais usam os meios virtuais para disponibilizar suas obras. Assim a separação não se dá de forma homogênea, entendendo que os processos tradicionais e digitais têm criado relações de complementariedade e não de oposição. A variação do suporte, nesse caso, não incide em uma diferenciação que possa se efetivar na constituição de uma linguagem diferente.

O principal motivo da utilização do meio digital, no que se refere a produção é o uso de softwares e ferramentas e no que se refere a distribuição é a possibilidade de alcance de um público maior com baixos custos. A convergência entre o suporte físico e o digital para a linguagem dos quadrinhos está em pauta inclusive no meio industrial, grandes editoras como a Marvel a DC lançam seus quadrinhos em versão impressa e digital simultaneamente, cobrando menos pela contraparte digital. A tentativa de vender versões digitais dos quadrinhos é uma maneira das editoras combaterem a pirataria digital em paralelo com o que aconteceu com a indústria fonográfica que agora disponibiliza suas músicas digitalmente.

A mudança na distribuição nas indústrias dos quadrinhos e fonográfica, do suporte físico a um crescente investimento na distribuição digital insere novos elementos na dinâmica produtiva dessas linguagens, gerando novos gêneros e produtos, sem modificar sua linguagem. Bandas de garagem e ilustradores de fanzine, cujo material não teria como ser divulgado em suporte físico material, têm no meio digital, uma nova possibilidade.



Considerações finais

Os fanzines de quadrinhos são publicações de fãs, informais, tradicionalmente reproduzidas via fotocópias, o que lhes confere uma uniformidade estética a variedade de estilos e temas que aborda. Os fanzines de quadrinhos sempre abordam temáticas relacionadas ao universo de interesses de nichos específicos de fãs. Uma das principais identificações do fanzine de quadrinhos é justamente essa informalidade, o fato de ser produzido sem interesse de lucro, supostamente fora da lógica de mercado, pelo menos no que se refere à produção em larga escala e a venda destinada ao lucro.

O fanzine de quadrinhos se coloca fora do que se denomina de campo profissional, ele é fruto do esforço de amadores, de “amantes” de quadrinhos que transformam seus fanzines de quadrinhos em objetos de devoção. Essa liberdade para com as lógicas comerciais poderia levar a conclusão de que os fanzines de quadrinhos estariam mais próximos do campo da arte, sem diálogo com o caráter midiático dos quadrinhos, imersos nas experimentações e testando os limites das linguagens. Essa seria uma conclusão equívoca pelo fato de que, por outro lado, a criação de fanzines de quadrinhos, de forma livre e autônoma se esforça por reproduzir a produção cultural industrial da qual seus criadores são fãs, não ter interesse lucrativo não liberta os fanzineiros de se dedicarem amadoristicamente, de forma pessoal e engajada, a reproduzir os quadrinhos dos quais são fãs entusiastas.

Apesar de ter uma produção descontínua, e de muitos fanzines de quadrinhos não terem longa duração e periodicidade, a produção de fanzine de quadrinhos movimenta e incentiva a produção com a linguagem dos quadrinhos em cenários nos quais ela não existe. O fanzine de quadrinhos não se confunde com o que se denomina de quadrinhos independentes, gênero normalmente marcado por criações que buscam originalidade e reconhecimento artístico ou um nicho de mercado, enquanto os fanzines de quadrinhos são marcados pela particularidade de sempre fazer referência a um estilo, tema ou característica diversa fruto de devoção do autor.

Por fim, é importante enfatizar a transformação que a tecnologia digital trouxe ao universo dos fanzines de quadrinhos, já que a reprodução técnica, anteriormente, na maior parte das vezes via fotocópias, é agora potencializada pela produção digital que permite um maior apuro estético, o uso de cores e a possibilidade de difusão em larga escala dos exemplares que são disponibilizados para download.



REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo; FAGIOLO, Maurizio. **Guia de história da arte**. Editora Estampa, 1994.
- CALAZANS, Diego Rodrigues Souto. **Pequena Introdução aos Quadrinhos**. São Cristóvão: Editora UFS, 2006.
- DONDIS, Donis. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand; Tradução de Álvaro de Moya. **Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo**. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GUIMARAES, Edgar. **Fanzine**. Minas Gerais: Editora Nona Arte, 2000.
- GUIMARAES, Edgar. **Fanzine**. Minas Gerais: Editora Nona Arte, 2000.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Mbooks do Brasil Ltda, 2005.
- _____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Mbooks do Brasil Ltda, 2006.
- _____. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Mbooks do Brasil Ltda, 2007.
- O'NEIL, Dennis; **Guia oficial DC Comics : Roteiros**. São Paulo: *Opera Graphica*, 2005.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.