

Edgard Guimarães

FANZINE



Edgard Guimarães

Fanzine



Marca de Fantasia
Paraíba. 2020. 4a edição

FANZINE

Edgard Guimarães

Série Quiosque, n. 2

4a edição - 2020



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87, apt. 407

João Pessoa, Paraíba. Brasil. 58045-180

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.

Editor/Designer: Henrique Magalhães

Conselho editorial

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

Capa: ilustração de Edgard Guimarães

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 978-65-86031-02-7

Nota à quarta edição

Esta edição do livro Fanzine foi publicada originalmente em janeiro de 2000. Em relação aos fanzines mencionados, abrange apenas as edições lançadas até esta data. A parte conceitual, no entanto, não mudou. Na época não mencionei os fanzines virtuais, os sites ou blogues, que já existiam, porque o enfoque do trabalho eram os fanzines impressos.

Para uma informação atualizada dos fanzines impressos lançados desde 2000, e também algum debate sobre a situação mais recente dessas publicações, a fonte mais imediata de consulta é a coleção de edições do fanzine QI disponíveis em PDF no site da editora Marca de Fantasia.

Sumário

Prefácio. Fanzine: modo de produção	7
O que é Fanzine?	9
O que não é Fanzine!	11
Quando começou?	13
Quando se expandiu?	15
Quando entrou em crise?	17
Como está hoje?	19
Por que fazer Fanzine?	21
Como fazer?	23
Como imprimir?	25
Como facilitar a produção?	27
Como divulgar?	29
Como distribuir?	31
Fanzine tem patrocínio?	33
Há muito Fanzine no Brasil?	35
Como fanzine faz sucesso?	37
Há Fanzine profissional?	39
Quais os tipos de Fanzine?	41
Fanzines de Quadrinhos!	41
Fanzines de Ficção Científica e Horror!	43
Fanzines de Música e Literários!	45

Fanzines Filosóficos e Experimentais!	47
Outros temas!	49
Álbum pode ser Fanzine?	51
Não é fanzine mas parece!	53
Os profissionais e os Fanzines!	55
Há pirataria em Fanzine?	57
Eventos e premiações!	59
Qual a importância dos Fanzines?	61
Qual a qualidade dos Fanzines?	63
Como saber mais?	65
Quem é o autor?	67



Prefácio

Fanzine: modo de produção

Ao se falar de fanzines no Brasil temos necessariamente que passar pela obra de Edgard Guimarães. Quadrinista exímio, produtor e editor de inúmeras publicações independentes, Edgard é ainda um camarada na expressão exata do termo. Seu contato com grande parte dos editores e leitores de fanzines no país se dá num clima de cordialidade rara num meio onde vez ou outra explodem egos insuflados.

Em plena crise da produção dos fanzines, na segunda metade dos anos 1980, estava Edgard a todo vapor, lançando verdadeiros álbuns temáticos, reunindo os maiores nomes dos novos autores de quadrinhos. Esse espírito militante, essa capacidade visionária, fazia com que ele lançasse pouco depois um projeto ousado: produzir e distribuir fanzines de vários editores de todo o país. Em paralelo, passou a editar o que viria a ser o guia de nossa imprensa autoral, o fanzine *Informativo de Quadrinhos Independentes*. Atualmente conhecido apenas como *QI*, esta publicação reúne a cada dois meses centenas de títulos de fanzines, livros e álbuns não só de quadrinhos, mas de quase tudo o que circula fora do circuito comercial.

Conhecimento de causa, portanto, Edgard tem de sobra e não só por teorizações acadêmicas. Na prática ele construiu uma das mais ricas histórias do universo dos fanzines, com domínio de todas as fases de produção. É exatamente esta experiência que ele disponibiliza aos leitores por intermédio do livro que se tem em mãos.

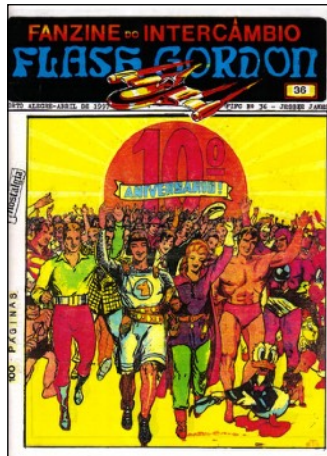
Este trabalho tem os fanzines como tema, abordando seus variados aspectos, desde a definição do termo até a distribuição, passando por aspectos inusitados, mas interessantes, como a pirataria nos fanzines, as premiações e a relação com o meio profissional. Se no livro *O rebuliço apaixonante dos fanzines* eu me detenho na trajetória dessas publicações no Brasil, Edgard procura ser mais didático, oferecendo aos leitores um precioso guia para quem quer adentrar o meio com informações objetivas sobre os caminhos que se deve trilhar para chegar à edição.

Enfim, é bom frisar que *Fanzine* teve sua primeira edição produzida pelo autor em janeiro de 2000 e se tornou de imediato leitura indispensável para quem admira ou estuda esse tipo de publicação. A segunda e a terceira edição saíram pela Marca de Fantasia, assim como esta quarta edição digital, cujo propósito é ampliar ainda mais seu público, favorecendo a produção independente no país.

Henrique Magalhães

O que é Fanzine?

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* (de *fanatic magazine*). Alguns estudiosos do assunto consideram Fanzine somente a publicação que traz textos, informações, matérias sobre algum assunto. Quando a publicação traz produção artística inédita seria chamada Revista Alternativa. No entanto, o termo Fanzine se disseminou de tal forma que hoje engloba todo tipo de publica-



Tarzan - O Mito Desenhado - Luiz Antônio Sampaio - fanzine somente de informação.

F.I.F.G. - Jessie James dos Santos - fanzine de republicação de textos da imprensa e quadrinhos antigos.

Exterminadores de Aliens - Elisandro Pedroso - fanzine somente com HQs inéditas.

ção que tenha caráter amador, que seja feita sem intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto focado. Assim, são Fanzines as publicações que trazem textos diversos, histórias em quadrinhos do editor e dos leitores, reprodução de HQs antigas, poesias, divulgação de bandas independentes, contos, colagens, experimentações gráficas, enfim, tudo que o editor julgar interessante.

Os Fanzines são o resultado da iniciativa e esforço de pessoas que se propõem a veicular produções artísticas ou informações sobre elas, que possam ser reproduzidas e enviadas a outras pessoas, fora das estruturas comerciais de produção cultural.

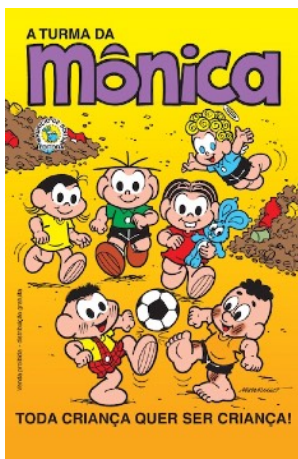
Há três tipos de trabalhos que podem ser veiculados num Fanzine: os textos críticos ou opinativos sobre a produção cultural já existente; a republicação de trabalhos já publicados em outros órgãos; os trabalhos inéditos. De modo geral, os fanzines trazem uma mistura destes três tipos.

O que não é Fanzine!

Obviamente as revistas profissionais que são vendidas nas bancas não são Fanzines. O principal fator de diferenciação é uma consequência do fato de terem grandes tiragens e darem lucro. A revista profissional é feita em função de um mercado pré-existente. Como precisa vender para se sustentar, a revista profissional tenta oferecer aquilo que uma parcela do público leitor quer, ou seja, a revista profissional é feita em função do leitor. O Fanzine, ao contrário, é a forma de expressão do editor, ou grupo de editores. O que define a pauta do Fanzine é aquilo que seu editor deseja compartilhar com seus leitores. O Fanzine é caracterizado pela independência do editor. E uma das garantias desta independência é que muitas vezes o editor mantém o Fanzine arcando com seus prejuízos.

Outra característica do Fanzine é que está intimamente ligado à atividade cultural, à sua divulgação e ao prazer de se estar envolvido nela. Os Fanzines podem ser de música, poesia, cinema, quadrinhos literatura etc. Não são Fanzines os diversos boletins e informativos de associações comerciais, de ordens religiosas, de organizações e empresas diversas, mesmo que muitas vezes estes boletins sejam mantidos dando prejuízo.

Fanzine é revista, ou seja, uma publicação impressa onde cada leitor pode ter seu exemplar, como denota o *magazine* que forma seu nome. Atualmente, com o desenvolvimento da tecnologia, a palavra Fanzine já está sendo usada em trabalhos que não estão na forma de revista, mas que trazem o tipo de material encontrado nos Fanzines impressos. É o caso de páginas na Internet ou CD-ROMs que são chamados de Fanzine eletrônico.



Turma da Mônica - revista profissional.
SescBrasil - informativo de empresa.
Slam! - Rogério Velasco - CD-Rom.

Quando começou?

Segundo Henrique Magalhães, baseado em R.C. Nascimento, os primeiros Fanzines surgiram nos Estados Unidos, a partir de 1930, feitos pelos leitores mais ativos das revistas profissionais de ficção científica. A partir daí há registros deste tipo de publicação amadora em toda parte do mundo. A palavra *fanzine*, no entanto, só foi criada em 1941 por Russ Chauvenet, nos EUA. Também se divulga que os autores de Super-Homem, antes de conseguirem espaço nas editoras, publicaram seus trabalhos por conta própria no começo da década de 30.

No Brasil, o primeiro Fanzine de que se tem registro é o *Ficção*, criado por Edson Rontani em Piracicaba (SP) em 1965. Nesta época usava-se o termo *boletim* para designar as publicações amadoras, o termo Fanzine só começou a ser usado a partir de meados da década de 70. A motivação de Edson Rontani foi manter contato com outros colecionadores de revistas de quadrinhos para venda e troca de revistas. Mas já no primeiro número, Edson coloca diversos textos informativos e uma importantíssima relação das revistas de quadrinhos publicadas no Brasil desde 1905.

Nos anos seguintes a 1965, surgiram muitos outros Fanzines como *Boletim do Clube do Gibi*, *Na Era dos Quadrinhos*, *Foca-*

lizando os *Quadrinhos*, *Boletim do Herói* (que depois se chamou *Boletim dos Quadrinhos*) etc. Em 1970, em Porto Alegre (RS), Oscar Kern lança a primeira fase de *Historieta*, que seria relançada como revista alternativa em 1980, teve uma edição distribuída em banca em 1986, voltou a ser fanzine na década de 90. Também o fanzine *Nostalgia dos Quadrinhos*, lançado em 1976 em Salvador (BA) por Aimar Aguiar chegou a sair por 140 números.



Ficção - Edson Rontani. Boletim de Quadrinhos - José Agenor Ferreira. Nostalgia dos Quadrinhos - Aimar Aguiar.

Quando se expandiu?

Os dados utilizados nesta página, na anterior e na seguinte são baseados em pesquisas realizadas por Worney A. Souza, na década de 80, complementadas por Henrique Magalhães em seu mestrado sobre Fanzines.

A partir do final da década de 70 até meados da década de 80, os Fanzines tiveram uma grande expansão com o surgimento de muitos novos títulos, o aprimoramento dos que já existiam, como *Historieta*, e o retorno de alguns que haviam parado, como *Boletim dos Quadrinhos*.

Em 1978, Luiz Antônio Sampaio lança o *Opar Boletim*, fanzine feito em mimeógrafo, como a maioria dos fanzines da época, sem ilustrações, mas com uma grande riqueza de informações. Em 1980 surge *O Lobinho*, de Raul Veiga, considerado o primeiro Fanzine feito em xerox no Brasil. Só que era feito por Raul nos EUA, onde morava, e enviado pelo correio aos leitores brasileiros. Em São Paulo, surge *Quadrимania*, dos quadrinhistas Franco, Seabra e Giovanni.

A difusão de máquinas xerográficas foi um dos fatores que permitiram o grande aumento e diversificação dos Fanzines no começo da década de 80. Muitos editores procuravam aprimorar a qualidade gráfica dos Fanzines, com capa a duas cores, e

mesmo impressão em off-set, como *Notícias dos Quadrinhos* de Ofeliano, e *Marca de Fantasia* de Henrique Magalhães. Em Campinas, Alvimar lança *Factus*, com aspecto gráfico de revista profissional. Em São Paulo, Worney lança *Quadrix*, fanzine com grande volume de páginas com muita informação atualizada e pesquisas sobre vários temas. Destaque deste período são os fanzines sobre quadrinhos antigos, começando por *O Pica-Pau* de Armando Sgarbi, tomando grande impulso com *O Grupo Juvenil* de Jorge Barwinkel, e seguido por *Fanzim* de Aníbal Cassal, *Jornal da Gibizada* de Valdir Dâmaso, *O Quero-Quero* de Cláudio Dilli, entre outros. Destaque neste período também para os fanzines de associações de quadrinhistas, como o *Boletim da Abrademi* e o *Jornal da AQC*.



Quadrix - Worney A. Souza. *Fanzim* - Anibal Barros Cassal. *O Pica-Pau* - Armando Sgarbi.

Quando entrou em crise?

A segunda metade da década de 80 representou um período de crise para os Fanzines. Um dos fatores importantes que causaram esta crise foi a própria crise econômica que o país atravessou, o que afetou o bolso dos editores e muitos não puderam manter suas publicações. Alguns optaram por fazer edições mais modestas. O estrago maior foi justamente nos fanzines mais arrojados como *Velta* de Emir Ribeiro, que parou nesta época mas voltou com força na década de 90; *Many Comics* de Élbio Porcellis; e *Quadrinhos Magazine* de Gonçalo Júnior. Gonçalo voltou no início da década de 90 com *Balloon*, muito bem cuidado visualmente e com ótimo conteúdo, mas sem regularidade.

Outro fator que contribuiu para esta crise foi que muitos editores tentaram fazer seus fanzines alcançarem um público maior e não conseguiram. *Historieta*, que havia começado no início de 80, tentava achar um público de 1500 colecionadores. No final da década, com a inexistência de uma estrutura de distribuição que permitisse uma tiragem maior, *Historieta* passou a ter tiragens pequenas impressas em xerografia.

Este período não foi totalmente perdido. Justamente em consequência da crise, alguns fanzines como *Opinião* de Paulo

Montenegro, *PolítiQua* de José Carlos Ribeiro, e *Nhô Quim* de Henrique Magalhães promoveram em suas páginas uma intensa discussão sobre o futuro dos fanzines e quadrinhos brasileiros. E muitos outros editores atravessaram o período produzindo, com maior ou menor intensidade. *Barata* de Calazans, *SingularPlural* de Joacy Jamys, *Cráu!* de Henry Jaepelt, *Jornal da Taturana* de Moacir Torres, além dos fanzines de nostalgia, entre outros, continuaram sendo publicados.



Velta 25 Anos - Emir Ribeiro.
PolitiQua - José Carlos Ribeiro.
OpiniãO - Paulo Ricardo Abade Montenegro.
Balloon - Gonçalo Silva Júnior e outros.

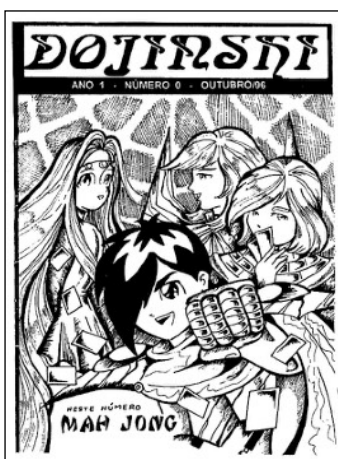
Como está hoje?

A partir do começo da década de 90 a produção de Fanzines volta a ficar mais intensa, o que se mantém até hoje. Muitos Fanzines são criados e muitos acabam, pelos mais diversos motivos, mas a efervescência do meio continua alta. A diversidade dos Fanzines aumentou, hoje há praticamente todo tipo de Fanzine. Um fato marcante na década foi a consciência da necessidade de expandir o público leitor para viabilizar economicamente edições mais sofisticadas. Diversos editores procuraram se organizar criando estruturas de distribuição mais eficientes. Alguns que fizeram esta tentativa foram os editores de *Prismarte*, *Singularplural*, *Grimoire*, *Panacea*, *Saga*, *Vórtex*. Atualmente novo grupo de editores está buscando trabalhar em conjunto.

Alguns editores como Roberto Guedes têm mantido produção regular de fanzines com grupos de super-heróis. Roberto já editou diversos números de *Meteoro*, *Força Máxima* etc. Outros editores encontraram um público estável e também mantêm regularidade, como Ruby Felisbino Medeiros, que edita o fanzine de ficção científica *Notícias... Do Fim do Nada*. O Fanzine clássico também tem sua vez como o *Formulário Contínuo* de Antônio Luiz Ribeiro, com notícias atuais, críticas e

uma importante lista de preços de revistas antigas. Uma novidade na década foi o grande crescimento dos Fanzines de HQs no estilo mangá e sobre os mangás originais japoneses. Este crescimento se vê facilmente pela presença de revistas profissionais sobre o tema nas bancas.

E os Fanzines experimentais também tiveram grande expansão, com o aparecimento de muitos editores, mas uma das características deste tipo de Fanzine é justamente a irregularidade, o editor produz o Fanzine quando tem algum trabalho que julga interessante.



*Formulário Contínuo - Antônio Luiz Ribeiro. Dojinshi - Axia Stowe.
Notícias... Do Fim do Nada - Ruby Felisbino Medeiros.*

Por que fazer Fanzine?

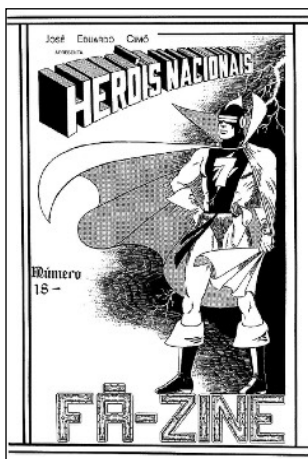
Há vários motivos que levam uma pessoa a fazer um Fanzine. O motivo que está na origem do surgimento do Fanzine é o fato da pessoa ser fã de algum assunto (um personagem de HQ, um ídolo de cinema etc.) e querer manter contato com outros aficionados. Às vezes a iniciativa começa com a criação de um fã-clube que depois produz um boletim. Mas também pode se iniciar com a produção do próprio Fanzine. Sérgio Takara, colecionador e fã do Fantasma, de Falk e Moore, está editando um Fanzine na forma de álbum de figurinhas, onde cada figurinha é a capa colorida de uma revista do Fantasma. Muitas vezes o editor deseja compartilhar com outros interessados o material de sua coleção. Isto pode originar Fanzines com grande teor de pesquisa, como o *Fã-Zine*, de Eduardo Cimó, dedicado aos Heróis Brasileiros, que é um dicionário com centenas de verbetes sobre personagens do quadrinho nacional.

Alguns autores desejam divulgar sua própria expressão artística e o Fanzine é o veículo. Nestes Fanzines, muitas vezes, o autor não tem intenção de aumentar sua tiragem, mas sim produzir apenas para um círculo de amigos que tem interesse naquele tipo de manifestação artística. Alberto Monteiro já editou diversos Fanzines como o *Anti-Usual* contendo os traba-

lhos pessoais seus e de outros autores. Tentou com *Hauuzc* fazer uma edição de maior tiragem que tivesse maior alcance.

Outros autores buscam a profissionalização e o Fanzine é o meio de mostrar seu trabalho para outras pessoas ou para os editores profissionais, e ao mesmo tempo um estímulo para produzir e aprimorar o trabalho. André Diniz começou com Fanzines pequenos e simples até realizar uma edição de *Grandes Enigmas* com maior tiragem e melhor qualidade gráfica, mas ainda feita de modo independente. Depois teve a oportunidade de fazer um trabalho profissional com o lançamento da revista do Tiririca.

Em resumo, o editor precisa ter algo a dizer e a disposição para materializar este desejo na forma de Fanzine e contatar outras pessoas com interesses comuns.



Grandes Enigmas da Humanidade - André Diniz. *Fã-Zine* - José Eduardo Cimó.
Hauuzc - Alberto Monteiro.

Como fazer?

A produção de um Fanzine abrange as etapas que começam com a iniciativa de editar, passa pelo trabalho de definir linha editorial, conseguir o material a ser editado, manter contato com colaboradores, montar a edição, conseguir a impressão, até chegar ao resultado final que é a edição impressa. É o aspecto mais pessoal de todo o processo. A elaboração dos originais da edição depende principalmente da visão do editor, sua capacidade de criar, de contatar outros criadores, de organizar todo o material disponível. A edição será reflexo da formação cultural do editor. Todo tipo de material é válido para compor a edição (HQs, poesias, contos, fotos, ilustrações, colagens etc.). Obviamente o resultado também dependerá dos recursos materiais que o editor tiver disponíveis, como máquina de escrever, computadores, scanners etc., mas estes não são os ingredientes mais importantes na feitura da edição. O que caracteriza primordialmente um Fanzine é a personalidade que seu editor lhe imprime.

A maneira mais simples de fazer um original de Fanzine, que vá ser reproduzido em xerox, utiliza apenas papel, caneta (ou máquina de escrever) e cola. O editor escreve ou coleta o material escrito, seleciona as ilustrações, faz a montagem do material

em folhas de papel no formato que vai ser reproduzido. Após a impressão em xerox de um certo número de cópias de cada original, o editor deve montar cada exemplar e grampeá-los.

Jorge Barwinkel é um editor que se notabilizou pela maneira como diagrama suas páginas, que ele mesmo chama de *bagunça organizada*. Procura preencher cada página com o máximo de informação e ilustrações. Laérçon usa um traço bastante simples para realizar suas HQs e dar seu recado. O Grupehq de Natal (RN), para viabilizar suas edições, chegou a fazer números de *Maturi* no formato 1/8 de ofício, ou seja, a folha de papel ofício dobrada três vezes. E recentemente, um menino de oito anos, com ajuda de outro editor, fez seu primeiro fanzine, *Biu!*, uma folha de papel dobrada ao meio, com um desenho na capa e uma HQ de três páginas.



Página de *O Grupo Juvenil* - Jorge Barwinkel.

Página de *Boca Suja* - Laérçon dos Santos. *Maturi* - Grupehq.

Como imprimir?

A impressão constitui-se hoje um problema menor do que alguns anos atrás. A impressão em xerografia é a forma mais simples de reproduzir um Fanzine, pois facilita a produção do original, e atualmente há uma difusão relativamente grande de máquinas copiadoras com preços de cópia relativamente acessíveis. O custo da cópia xerográfica ainda é maior do que o de outras formas de impressão, mas permite que o editor com pouco capital possa fazer pequenas tiragens de sua edição, de acordo com suas possibilidades. Se o editor pretende bancar uma tiragem relativamente alta, a impressão em off-set é mais adequada, pois apresenta custo por cópia menor.

Atualmente quase não há mais Fanzines feitos em mimeógrafo a álcool, pois exige que o original seja feito diretamente em um estêncil especial e não permite a reprodução de ilustrações. No entanto é uma forma muito barata de impressão que pode ser adequado para fanzines em que predomine o texto. Gonçalo Júnior fez um uso muito criativo da impressão com mimeógrafo em seu *Folha de Quadrinhos*, usando papel carbono de diversas cores.

A produção de uma capa colorida sempre foi um desafio aos editores. Hoje o xerox colorido é uma opção razoável, mas ain-

da cara. Marcelo Silveira optou pela serigrafia para fazer a capa de *O Caçador*. Os editores de fanzines de nostalgia coloriam detalhes da capa à mão com lápis de cor. Giorgio Cappelli fazia belas capas coloridas à mão com guache em *Ércio Rocha*.

Outras formas de impressão menos usuais, como a tipografia ou o mimeógrafo à tinta, podem ser usadas dependendo dos objetivos do editor. Lauro Roberto fez seu fanzine *Olix* usando xilogravura, ou seja, os originais são esculpidos em madeira e depois carimbados no papel.



O Caçador - Marcelo Silveira.
Ércio Rocha - Giorgio Cappelli.
Olix - Lauro Roberto.



Como facilitar a produção?

A pesar de, como já foi dito, a facilidade de impressão hoje ser bem maior, a necessidade de algum recurso financeiro para o editor bancar mesmo que uma pequena tiragem ainda é um problema grande, e muitos editores não conseguem ultrapassá-lo.

Diversas soluções são tentadas para resolver este problema, sendo que a mais comum é a constituição de grupos ou cooperativas. Diversas pessoas com interesses semelhantes se agrupam para produzir edições em conjunto, rateando tanto os custos de impressão quanto o próprio trabalho de produção dos originais, e também o trabalho futuro de divulgação e distribuição. O Fanzine *Barata* começou no sistema cooperativo. Em João Pessoa (PB), o Fanzine *Gigante Verde* era feito pelo Clube Gigante Verde, um grupo de fãs do Hulk. O *Quadrinhos Cometa* é feito por um grupo com participantes em diversas cidades e que também edita outros Fanzines. Esta solução tem os problemas de todo agrupamento, as divergências de opiniões e objetivos, as dificuldades de relacionamento etc.

Outra solução é o uso de anunciantes para bancar os custos de impressão. A dificuldade óbvia desta solução é que o editor tem que também fazer as vezes de departamento comercial e sair à caça de anúncios. Gabriel Rocha lançou o nº zero de *Impacto* fi-

nanciado por diversos anunciantes. Outros editores também têm conseguido viabilizar seus projetos com este recurso.



*Barata - Flávio Calazans. Gigante Verde - Clube Gigante Verde.
Impacto - Gabriel Rocha.*

Como divulgar?

Divulgação compreende o trabalho de anunciar a edição, elaborar e enviar malas diretas, fazer com que possíveis interessados saibam da existência do trabalho.

Uma das principais características dos Fanzines é a mútua divulgação que fazem entre si. No entanto, esta divulgação fica muito restrita dentro do próprio meio independente, uns divulgando os outros. Sem dúvida, este é o aspecto mais visível do sentimento de cooperação que irmana os editores de Fanzines, no entanto, muitas vezes se almeja uma divulgação maior. O envio de anúncios, *releases* ou mesmo da própria edição para os órgãos de imprensa, os cadernos culturais ou de entretenimento, sempre se mostrou improdutivo. Atualmente os grandes jornais fazem esporadicamente reportagens sobre Fanzines e edições independentes, alguns mantêm até colunas regulares sobre o assunto. Mas mesmo a divulgação em grandes jornais não traz retorno significativo para o editor independente. O número de leitores do jornal que procura contatar a edição divulgada costuma ser assustadoramente baixo.

A divulgação dentro do próprio meio costuma ter uma boa resposta. Dois Fanzines que divulgavam intensamente outros fanzines no começo da década de 90 foram o *Repórter HQ* de

Antônio Gobbo, e o *Informativo Tempo Livre* de Moacir Torres. Em 1993 surgiu o *Informativo de Quadrinhos Independentes* de Edgard Guimarães, boletim bimestral que divulga mais de uma centena de edições a cada número, enviado a cerca de 700 pessoas. Recentemente esta divulgação foi reforçada com o *Independente ou Morte* de Marcelo Marques.



Repórter HQ - Antônio Gobbo.
Informativo Tempo Livre - Moacir Torres.
Informativo de Quadrinhos Independentes - Edgard Guimarães e Worney A. Souza.
Independente ou Morte - Marcelo Marques.

Como distribuir?

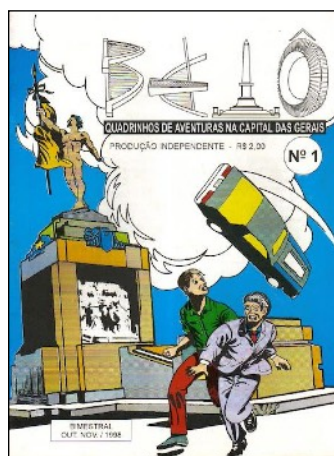
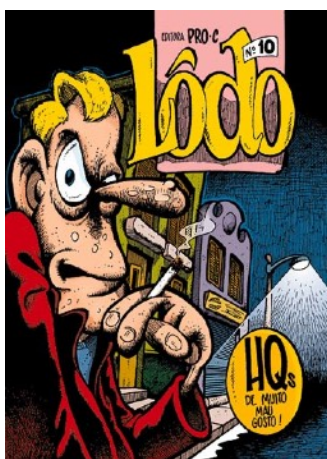
Distribuição é fazer a edição chegar ao leitor, inclui receber pedidos, envelopar e postar, colocar em bancas ou lojas especializadas, ou mesmo vender de mão em mão em eventos afins.

A maior parte da distribuição dos Fanzines é feita através do correio. As vantagens são muitas: o alcance é grande, chega a toda parte do país, podendo também alcançar outros países; o custo é relativamente baixo. Algumas desvantagens são: o trabalho extra de receber pedidos por carta, embalar e postar a edição; o transporte pelo correio não é muito cuidadoso. O *Comix Club* criado por Worney tem objetivo de vender edições independentes pelo correio.

A distribuição pelo correio tem outro inconveniente. O número de leitores contatáveis é relativamente baixo. Para o editor que deseja fazer uma tiragem maior de seu Fanzine, esta quantidade de leitores não é suficiente. Uma alternativa é o próprio editor fazer uma distribuição em bancas e livrarias especializadas. Isto aumenta bastante o trabalho do editor, que tem que percorrer periodicamente todos os pontos de venda para deixar o produto, checar as vendas e fazer o acerto de contas, e encarece a edição. A *Banca Zoop*, em Belo Horizonte (MG), tem procurado distribuir em bancas diversas edições in-

dependentes. Há uma movimentação também no sentido de distribuidores independentes de diversas cidades se unirem para uns distribuírem as edições dos outros.

A alternativa de vender a edição de mão em mão também tem muitas restrições, depende da disposição do editor para essa tarefa, e depende da existência de eventos como festivais, congressos, convenções, onde compareça público potencialmente interessado. Marcatti usou esse sistema durante muito tempo. E atualmente Lacarmélio vende seu *Belô* nas ruas em Belo Horizonte.



Comix Club - Worney A. Souza. *Lôdo* - Marcatti. *Belô* - Lacarmélio de Araújo.

Fanzine tem patrocínio?

Além do patrocínio na forma de anúncios que o editor de Fanzine pode buscar para ajudar nos custos de produção, haveria em tese outra forma de patrocínio. Em diversos países da Europa, em particular em Portugal, os concelhos (o correspondente a prefeitura) das cidades possuem órgãos de incentivo a produção artística dos jovens. Assim, diversos Fanzines são produzidos com os custos arcados pela administração pública. No Brasil, não existe formalmente uma estrutura como esta, mas às vezes alguns editores de Fanzines conseguem algo parecido.

A Gibiteca de Curitiba patrocinou a produção de diversos números do Fanzine *Gibitiba*, dedicado a diversos assuntos relacionados à Gibiteca. Em Fortaleza, na Universidade Federal do Ceará, há uma oficina de quadrinhos que produz constantemente o Fanzine *Pium*, patrocinado pela Universidade. A Secretaria de Educação e Cultura da Paraíba em 1985 incluiu em sua revista *Presença Literária* um encarte de quadrinhos chamado *Leve Metal*, que trazia trabalhos de diversos autores de Fanzine atuantes na época. O curso de editoração da Escola de Comunicação e Artes da USP, em São Paulo, tem produzido, com interrupções, o *Quadreca*, com HQs e estudos sobre quadrinhos. Recentemente, a Prefeitura de São Vicente (SP) patro-

cinou uma edição chamada *Hipupiara*, quadrinização de uma lenda local feita por artistas com passagens pelos Fanzines. Em Belo Horizonte (MG), Wellington Srbek utilizou-se de uma lei municipal de incentivo à cultura e produziu sete números da revista independente *Solar*.



Gibitiba - Gibiteca de Curitiba.
Leve Metal - Secretaria de Educação e Cultura da Paraíba.
Pium - Universidade Federal do Ceará.
Solar - Wellington Srbek.

Há muito Fanzine no Brasil?

Há algum tempo que a quantidade de Fanzines brasileiros impressiona alguns editores de outros países. Em Portugal, Fernando Vieira mantinha uma página chamada *Bedelho*, no jornal *Barlavento*, dedicada a divulgar Fanzines do mundo todo e os brasileiros eram presença constante na página. Em Ourense, na Galícia (Espanha), Henrique Torreiro organiza há anos uma Exposição Internacional de Fanzines, e declarou que, depois de Espanha e talvez Portugal, o Brasil é o país com maior participação na Exposição.

Em meados da década de 80 houve uma explosão de Fanzines no Brasil, surgindo edições de todo tipo, de todos os lugares. Apesar de muitos editores dessa época terem sumido levando junto seus Fanzines, muitos outros surgiram e atualmente o número de Fanzines ainda é grande. Esta explosão foi ocasionada por três fatores. Primeiramente, uma conscientização de que qualquer pessoa poderia editar uma publicação. A divulgação de Fanzines em revistas de grande circulação, no final dos anos 70 e a intercomunicação, via correio, entre estes editores e futuros prováveis editores levaram a esta conscientização. Em segundo lugar, a difusão de máquinas xerográficas tornando possível a qualquer um a facilidade de reprodução.

Embora a cópia xerográfica não seja tão barata quanto a cópia mimeografada, por exemplo, o fato de permitir reprodução de qualquer tipo de original em preto e branco sem uso de matrizes especiais facilitou muito a produção de Fanzines. A xerografia também permite a impressão de pequenas tiragens ficando acessível mesmo aos editores de baixo poder econômico. Por último, a quase completa ausência de mercado profissional para o artista brasileiro, obrigando-o a buscar o Fanzine como forma de expressão. Como esses três fatores continuam existindo, nem mesmo as crises econômicas têm abalado a resistência dos editores de Fanzine.



*Bedelho - Fernando Vieira.
O Fanzine das Xornadas - Henrique Torreiro.*

Como Fanzine faz sucesso?

Existem alguns tipos de Fanzines que já alcançaram seus objetivos. Os Fanzines dedicados ao tema nostalgia, com publicação de HQs antigas e textos sobre os quadrinhos clássicos são bem estáveis, são dirigidos a um grupo de colecionadores e admiradores de cerca de cem pessoas, saem com regularidade, tem tamanho, número de páginas e linha editorial bem definidos, e muitos saem sem interrupção há mais de dez anos. São feitos normalmente por pessoas adultas, que têm vida e situação econômica estável. *O Castelo de Recordações* de José Magnago, por exemplo, é feito para um grupo de admiradores de quadrinhos antigos com os custos arcados pelo editor.

Outro tipo de Fanzine que já está consolidado é o que se volta para o experimentalismo. Seu editor/autor usa o Fanzine para se comunicar com um grupo reduzido de amigos que possuem interesses específicos em comum, e não objetiva aumentar tiragem, divulgar a edição etc. Márcio Júnior edita diversos Fanzines como o *Bizarre Inc*, e se dedica à edição somente quando deseja expressar sua arte, o que faz este tipo de fanzine muitas vezes passar anos sem ser editado.

Há os Fanzines feitos por editores muito jovens. A consolidação deste tipo de Fanzine é difícil, somente quando consegue

alguma estabilidade num emprego é que este editor pode retomar seu fanzine.

O tipo de Fanzine que mais intensamente busca sua consolidação é justamente aquele que pretende se profissionalizar. Este editor não consegue espaço no mercado e parte para ele mesmo editar seu trabalho. O objetivo é tornar a revista economicamente rentável que permita sua sobrevivência dedicando-se exclusivamente a ela.



*O Castelo de Recordações - José Magnago. Bizarre Inc - Márcio Júnior.
Marvel News - Thiago Gardinali.*

Há Fanzine profissional?

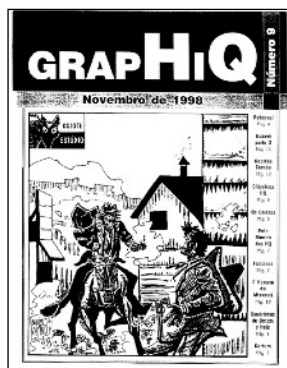
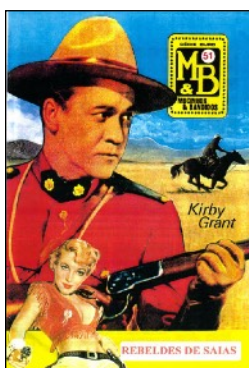
Há muito tempo que diversos editores de Fanzines têm tentado transformar suas edições em revistas profissionais. No entanto, quando um editor tenta profissionalizar sua edição, ela certamente estará deixando de ser Fanzine. Há uma série de características que distinguem um Fanzine de uma revista profissional.

O editor de Fanzines tem total liberdade de edição, podendo publicar o que quiser, mudar a linha editorial no meio do caminho, mudar formato, número de páginas, privilegiar assuntos que lhe são mais caros, abrir espaço para colaboradores que possam não agradar, manter aperiodicidade, distribuir exemplares de graça, fazer todo tipo de experimentação, expressar-se sem maiores restrições. Além disso tudo, constitui-se característica fundamental dos Fanzines a camaradagem entre editores, colaboradores, leitores. O Fanzine atua como uma extensão da amizade que vai se firmando entre seus participantes em torno de assuntos de interesse comum.

A edição de uma revista profissional vai exigir do editor um conjunto de comportamentos incompatível com a *fanzinagem*. A edição de uma revista profissional requer um investimento muito maior. Daí o retorno financeiro é imprescindível. A periodicidade torna-se uma exigência não só para conquistar os

leitores, mas porque um possível contrato com um distribuidor vai exigir isso. Para conquistar esses leitores, o conteúdo da revista deverá agradá-los, portanto a seleção de material a ser publicado ficará atrelada ao gosto da maioria dos leitores. Para sobreviver é preciso vender mais, e esse aumento do número de leitores fatalmente se dará em cima dos leitores de outras publicações do gênero. Perde-se a cumplicidade e a cooperação entre os editores, tornam-se concorrentes, disputam acirradamente a preferência dos leitores.

A edição de uma revista profissional é o extremo oposto da edição de um Fanzine, portanto, não é possível fazer um Fanzine ficar profissional. O editor que tenha em mente transformar seu Fanzine em revista profissional deve estar ciente de que estará entrando em outro mundo, com características bem diferentes e que deve estar preparado para agir de forma adequada.



Prismarte - Grupo PADA. Panacea - JMM Kazi. Mocinhos & Bandidos - Diamantino da Silva. GrapHiQ - Mário Latino.

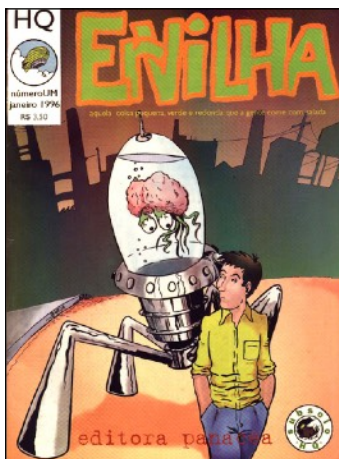
Quais os tipos de Fanzine?

Há Fanzines dos mais diversos assuntos, mas há alguns temas predominantes, como os quadrinhos, a poesia, a música e a ficção científica.

Fanzines de Quadrinhos!

Talvez seja o assunto sobre o qual há mais Fanzines no Brasil. O *Ficção*, considerado o primeiro Fanzine brasileiro, apesar do nome, era dedicado aos colecionadores de revistas de quadrinhos. Dentro do tema Quadrinhos há diversas vertentes. O tipo mais estável é o Fanzine sobre quadrinhos antigos. Normalmente têm regularidade e linha editorial bem definida. O *Grupo Juvenil*, de Jorge Barwinkel, sai sem interrupção desde 1984. O tipo menos estável é o que pretende trazer notícias atualizadas sobre quadrinhos. Alguns Fanzines sofrem evoluções ao longo do tempo. O *R.A.F.F.*, de Daniel HDR, começou trazendo textos sobre quadrinhos americanos e HQs neste estilo. Foi se transformando e dando prioridade aos quadrinhos brasileiros e às HQs experimentais. Os Fanzines com trabalhos fora do esquema comercial também são muito inconstantes,

mas isto chega a ser uma qualidade, pois o leitor sempre é surpreendido tanto pelo conteúdo quanto pelo seu lançamento. É comum o editor de Fanzine de quadrinhos tentar um vôo mais alto, com a publicação de uma revista de maior tiragem e maior qualidade gráfica. Marcelo Garcia, editor de *Bifa*, lançou um número de *Ervilha*, uma antologia com os quadrinhistas mais conhecidos do meio independente. Os Fanzines sobre Mangá, como *Gaya*, têm se proliferado ultimamente com uma novidade, a presença de mulheres editoras e quadrinhistas.



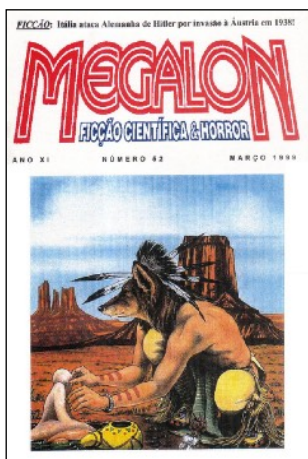
O Grupo Juvenil - Jorge Barwinkel.
Ervilha - Marcelo Garcia.
Gaya - Érika Saheki.

Fanzine de Ficção Científica e Horror!

Como foi dito, a edição considerada o primeiro Fanzine do mundo era de ficção científica. Alguns fatores favorecem o aparecimento dos Fanzines de ficção científica. De um modo geral, este gênero literário é pouco valorizado e, principalmente no Brasil, as editoras não investem em livros de ficção científica. Assim, um grande número de autores vê na publicação em Fanzine um modo de divulgar sua produção. Hoje, há no Brasil um grande grupo de escritores de FC que se desenvolveu dentro dos Fanzines e está conseguindo espaços em publicações comerciais. Alguns editores como Marcello Simão Branco, do *Megalon*, e Cesar R.T. Silva, do *HiperEspaço*, além de publicarem regularmente seus Fanzines, têm arriscado publicar livros como a antologia *Outras Copas, Outros Mundos*, para venda em livraria. Outro fator que estimula o aparecimento de Fanzines de FC é o sucesso que alguns filmes e séries de TV de ficção científica como *Jornada nas Estrelas* ou *Guerra nas Estrelas* alcançaram.

O horror é um gênero com alguma afinidade com a ficção científica, tanto que o Fanzine *Juvenatrix*, de Renato Rosatti, se dedica aos dois temas. Também a Sociedade Brasileira de Arte Fantástica foi criada para promover eventos e publicações englobando ambas as manifestações. Predominam nos Fanzi-

nes de horror os textos sobre o tema no cinema e na literatura, mas aparecem com frequência também HQs de horror, pois os quadrinhos de horror sempre tiveram tradição no Brasil. Há também Fanzines como *Arghhh!!*, de Petter Baiestorf, e *Suspíria*, de César Souza, que dão destaque às produções de terror gore em vídeo, inclusive suas próprias produções.



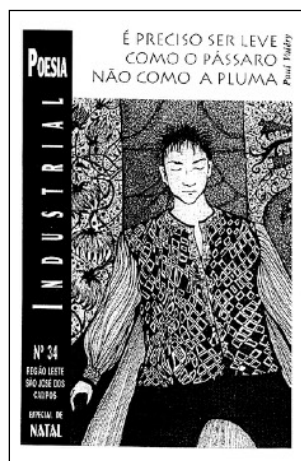
Megalon - Marcello Simão Branco.
HiperEspaço - Cesar R.T. Silva.
Juvenatrix - Renato Rosatti.
Arghhh!! - Petter Baiestorf.

Fanzines de Música e Literários!

O cenário da música independente no Brasil é muito ativo, com centenas de bandas produzindo e gravando seus trabalhos, então é natural que o Fanzine seja um meio de divulgação desses grupos. Algumas bandas com Trap, Cortina de Ferro, Slug, produzem seus próprios Fanzines. Outras, como a Destino Ignorado tem seu Informativo produzido pelo seu Fã-Clube. Normalmente estes Fanzines trazem informações sobre a própria banda, suas turnês, seus lançamentos etc. Há Fanzines como *Megarock* e *Rock Line* de Fernando Cardoso, que trazem informações gerais sobre bandas variadas e entrevistas com seus componentes. Também as produtoras e distribuidoras independentes produzem seus Fanzines. Chegou a ser editada uma revista/catálogo, *Underguide*, dedicada a divulgação de bandas, estúdios, fanzines etc.

A produção de edições literárias, principalmente de poesia, também é muito grande, desde os folhetos poéticos, uma simples folha com poemas que o autor envia a seus correspondentes, até jornais literários com boa estrutura como *Blocos*, de Leila Mícolis, e *Garatuja*, de Ademir Bacca. As publicações alternativas literárias não costumam usar o termo *fanzine* para se identificarem, preferem os termos *boletim* e *jornal*, no en-

tanto o espírito da publicação é o mesmo. O jornal *Poietiké*, de Diniz Felix dos Santos, tem como destaque o intercâmbio feito com centenas, talvez milhares, de autores de todo o mundo. Existe uma boa interação entre os editores de publicações poéticas e de quadrinhos, com a publicação regular de poemas em Fanzines de quadrinhos e vice-versa. O editor Arthur Filho, do boletim cultural *Mensageiro*, frequentemente produz edições com quadrinhos e cartuns.



Megarock - Fernando Cardoso.

Informativo Destino Ignorado - Fã-Clube Oficial D.I.

Poesia Industrial - Ricardo Balieiro.

Fanzines Filosóficos e Experimentais!

Dentro dos Fanzines de quadrinhos surgiram alguns artistas misturando HQ e poesia, e hoje há um número significativo de artistas produzindo dentro dessa linha que é chamada de *fantasia filosófica*. Henry Jaepelt, que produziu diversos fanzines, como *Cráu!*, é um dos mais ativos e conhecidos. Outros autores que estão em grande atividade são Gazy Andraus, que produziu álbuns e edições avulsas como *Homo Eternus* e *Convergência*, e Edgar Franco, com *Sinfonias da Essência* e *Desenvolvimento*. Antônio Amaral, embora não produza muito, publicou *Hipocampo*, uma edição imperdível. Flávio Calazans também tem trabalhos nesta linha com seus personagens Tyli Tyli e Poeta do Paradoxo, e seu álbum *Guerra das Idéias*. Esta vertente dos quadrinhos ganhou um Fanzine totalmente dedicado a ela, *Mandala*, editado por Henrique Magalhães. Em Portugal, o editor Nuno Nisa Reis produz *O Vôo da Águia*, com grande participação de artistas brasileiros como Gazy, Edgar, Al Greco e outros.

Com alguma afinidade com os Fanzines filosóficos estão os Fanzines experimentais. Nestes Fanzines predomina os quadrinhos, mas seus editores e autores não se impõem restrições, e qualquer experiência formal é válida. Um dos editores mais

ativos é Alberto Monteiro, com *Anti-Usual* e outros fanzines avulsos. Outros editores de destaque são Kleber Freitas, com *Arkhan*, Ricardo Borges e Yury Hermuche, com *Krise*, Luciano Irrthum, com diversas edições avulsas como *Gente Famosa*, Gustavo Veiga com *Desenhos*, Daniel Barbosa com *Mr. Hyde* e outros. Os Fanzines experimentais mantêm um grande contato com outras formas de arte, como a pintura, a gravura, e outras manifestações menos cotadas, como a colagem.



Mandala - Henrique Magalhães.
Convergência - Gazy Andraus.
Intro - Ricardo Borges.
Gente Famosa - Luciano Irrthum.

Outros temas!

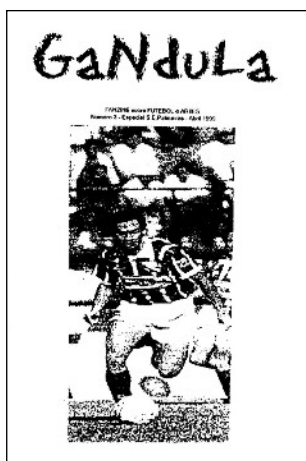
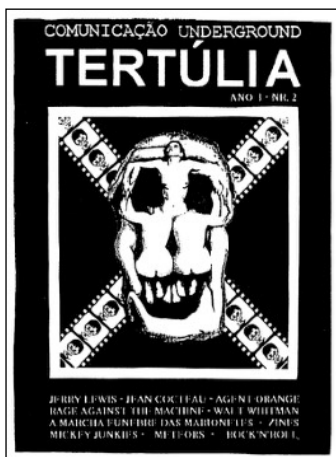
Há Fanzines sobre muitos outros temas, sendo que um dos mais comuns é o Fanzine de assuntos gerais. Traz informações sobre HQs, cinema, livros, música, notícias interessantes etc. *Tertúlia* de Renato Ramos, *Cymb Ótico*, *Cabrunco*, *Esclerose* de Celsinho, *Brujeria* de Bruno Privatti, são alguns exemplos. O *Fatherzine* de Valdir Ramos é dedicado a Jimi Hendrix, mas procura abordar o tema sob vários ângulos, tendo produzido edições somente com HQs. O *Gandula* de Wilson Ferraz dedica cada número a um time de futebol, com a história do time, e dando destaque a cartuns e caricaturas. O *Lixo Informativo* é dedicado ao problema da reciclagem do lixo no mundo.

Há um número relativamente grande de Fanzines libertários, alguns com boa estrutura como o *Libera... Amore Mio*. O *Letralivre* é um jornal literário com temática libertária, da Editora Achiamé, que circula no meio independente. O *Tom Zine* é dedicado à temática homossexual. José Salles editou *Monakhós*, um diário de sua viagem à Europa e norte da África.

Henrique Magalhães editou um livro independente sobre as rádios livres no Brasil e outro sobre o rock paraibano. Fábio Zimbres, dentro da Coleção Mini-Tonto, editou *3600 Milhas*, relato da viagem de bicicleta feita por Eduardo Schaan durante

uma semana pelos EUA. *Super 8* de Marceloss é dedicado a resenhas de lançamentos no cinema.

Há, assim, Fanzines dos mais diversos temas, bastando para tanto que o editor esteja disposto a produzi-lo.



Fatherzine - Valdir Ramos.
Tertúlia - Renato Ramos.
Gandula - Wilson Ferraz

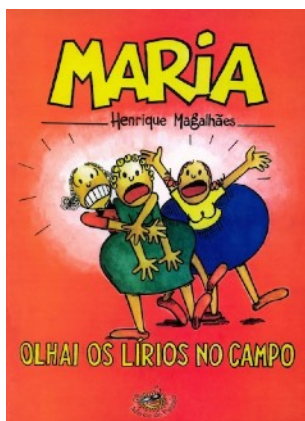
Álbum pode ser Fanzine?

Embora, de um modo geral, os Fanzines sejam edições mais modestas quanto à forma, pois dificilmente seu editor tem recursos financeiros para custear edições mais caras, regularmente aparecem verdadeiros álbuns no meio independente. A apresentação com alta qualidade gráfica não descaracteriza o Fanzine, pois continua sendo uma edição feita com espírito independente. Em 1984, Deodato Borges e Deodato Filho, que produziam o Fanzine *HQ*, conseguem apoio dos órgãos culturais do estado da Paraíba e editam o álbum *3000 Anos Depois*. Este trabalho foi publicado na Europa e abriu as portas do mercado internacional para Deodato.

Em 1990, Marcatti, que já produzira dezenas de Fanzines, quadriniza um texto de Glaucio Mattoso e o trabalho é lançado na forma do álbum *Glaucomix*, que teve distribuição também através de livrarias especializadas. Em 1991, Flávio Calazans e Paula Prata produziram em parceria o álbum *Absurdo* trazendo uma HQ feita sob hipnose.

Henrique Magalhães, depois de sua volta da França, onde fez doutorado sobre Fanzines, passou a editar regularmente três edições: *Top! Top!*, *Mandala* (antes chamada *Tyli-Tyli*) e a Coleção *Das Tiras, Coração!* Além disso, passou a editar ál-

buns avulsos de quadrinhos. Publicou *Maria*, com seu trabalho em tiras, *Agartha* de Edgar Franco, *Guerra das Idéias* de Flávio Calazans, e um álbum sobre o trabalho de Luzardo Alves, veterano cartunista paraibano. Com uma apresentação gráfica mais simples, mas ainda dentro do conceito de álbum, Edgard Guimarães co-editou *A Guerra dos Golfinhos* de Flávio Calazans, *O Duelo* de Laudo, *Velta* de Emir Ribeiro, *Contos* de Daniel HDR, entre outros.



Absurdo - Flávio Calazans e Paula Prata.
3000 Anos Depois - Deodato Borges e Deodato Filho.
Glaucmix - Glauco Mattoso e Marcatti.
Maria - Henrique Magalhães.

Não é Fanzine mas parece!

Há algumas edições que circulam eventualmente no meio independente, às vezes feitas por pessoas do meio, que parecem Fanzines mas foram feitas dentro de um esquema comercial. Em Porto Alegre circulou *Hienas, o Jornal do Cartum*, produzido por Cláudio Spritzer, bancado por pequenos anúncios locais. Também em Porto Alegre surgiu no mesmo esquema o *Tupinanquim*. Muitas vezes estas edições são distribuídas gratuitamente pois já estão pagas pelos anunciantes.

Em Fortaleza, Mino produz o *The Mino Times*, num esquema parecido, há bastante tempo. Recentemente, um de seus personagens, o Capitão Rapadura, ganhou revista própria produzida por Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges, que editam o Fanzine *Manicomics*. Em Piracicaba, Fábio San Juan produziu o *Toalha de Mesa*, literalmente uma toalha de papel com anúncios e cartuns impressos para ser usada nas mesas dos bares da cidade.

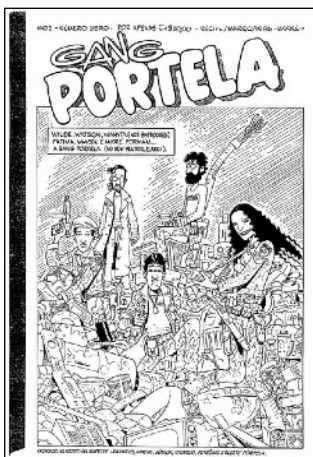
Em Salvador, Cedraz, veterano quadrinhista e editor de diversos Fanzines, produziu a revista *Zé Bombinha*, totalmente colorida, patrocinada por um posto de gasolina da cidade. Também na Bahia, o cartunista Caó Cruz Alves, que já produziu diversos livros, além do Fanzine *La Tanayura*, produziu o

Os profissionais e os Fanzines!

Muitos quadrinhistas profissionais têm participado de Fanzines no Brasil. O começo deste intercâmbio muitas vezes se dá por iniciativa do editor que é fã do artista e às vezes até cria um fã-clube em sua homenagem, como aconteceu com Watson Portela e Olendino Mendes. *Historieta* talvez seja o Fanzine que mais publica trabalhos de profissionais. Artistas como Watson Portela, Mozart Couto, Canini, Paulo Yokota, entre outros, já participaram de suas páginas.

O profissional que mais apoio dá aos Fanzines talvez seja Shimamoto, sempre presente em diversas edições. Recentemente o Fanzine *Ágape*, de Wellington Srbeek publicou uma HQ colorida de Flávio Colin. Alguns profissionais até já arriscaram fazer seus Fanzines. Em 1986 Tête Portela edita *Gang Portela*, com trabalhos de seus irmãos destacando-se Watson Portela. Em 1984, Ofeliano lança o *Notícias dos Quadrinhos*, um Fanzine de informações, impresso em off-set e com capa colorida. Em 1993 Laerte co-edita *Cachalote*. Gian Danton, que já atuou ativamente como roteirista, publicou seu Fanzine *Idéias de Jeca Tatu* e recentemente escreveu a *graphic novel* independente *Manticore*.

Por outro lado, artistas que começaram publicando em Fanzines, hoje atuam no mercado profissional. Deodato Filho, que com o nome Mike Deodato é o mais conhecido artista brasileiro publicando em editoras americanas, começou nos Fanzines, editando junto com seu pai, o *HQ*. Também trabalhando no mercado americano com o nome Luke Ross, Luciano Queiroz editou o *Fronteira*. Joe Prado, que editou o *Embrião*, foi o desenhista da minissérie *Ufo Team* publicada pela Editora Trama. Alexandre Montandon e Alexandre Dias, editores de *Muriçoca*, hoje produzem cartilhas em quadrinhos para empresas, destacando sua Turma do Apê, com informações úteis para os condomínios.



Gang Portela - Tête Portela. *Notícias dos Quadrinhos* - Ofeliano de Almeida.
Fronteira - Luciano Queiroz.

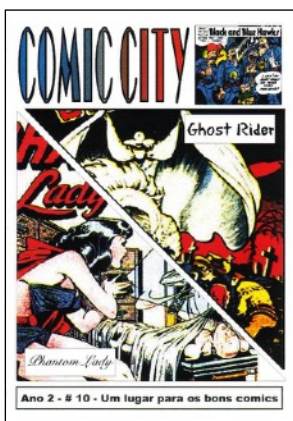
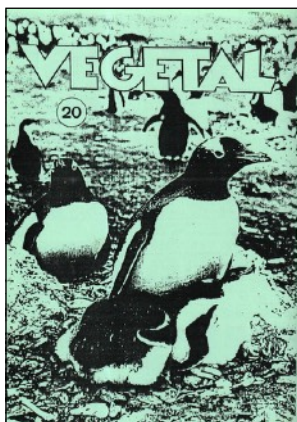
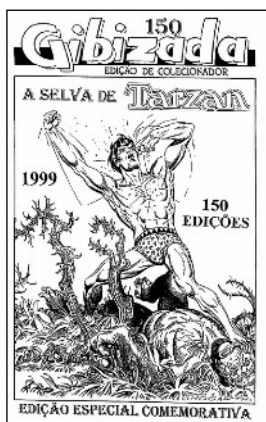
Há pirataria em Fanzine?

Uma característica bastante presente nos Fanzines é a republicação de material de outras publicações. A maior incidência é de histórias em quadrinhos antigas retiradas de revistas das décadas passadas, histórias em quadrinhos estrangeiras não publicadas no Brasil, textos e reportagens tirados de revistas, livros e jornais antigos ou atuais etc. Esta atitude poderia ser chamada de pirataria, e muitos editores até se referem a ela por este nome, pois o termo tem um apelo romântico desde os romances de corsários de séculos atrás. Assim o nome *pirata* tem aparecido em títulos de Fanzines, nomes de seções e mesmo em pseudônimo de editor. No entanto, para desilusão dos românticos, esta atitude dos editores não tem nada de contravenção.

A edição de Fanzines não é uma atividade em que o editor, ao republicar material de autoria de outros, estivesse obtendo benefícios às custas destes trabalhos. Pelo contrário, são raros os Fanzines em que a receita consiga alcançar a despesa, sendo que muitas vezes a distribuição dos exemplares é gratuita para um círculo de amigos.

O que move o editor de Fanzine é o desejo de compartilhar com outras pessoas todo tipo de material a que teve acesso e que considera importante a divulgação a outros interessados.

Dentro deste espírito, muitas vezes o editor realiza verdadeiras expedições arqueológicas para trazer a público, ainda que infelizmente a um público muito reduzido, verdadeiros tesouros perdidos em publicações há muito esquecidas. O ponto central da questão é que os Fanzines, de forma desinteressada, têm feito um serviço de resgate e difusão de aspectos da cultura muitas vezes negligenciados tanto pelas empresas editoras quanto pelos órgãos governamentais.



Jornal da Gibizada - Valdir Dâmaso.
Vegetal - Gustavo Valladares.
Mandrake - Gedeone Malagola.
Comic City - Cláudio Eduardo Rubin

Eventos e premiações!

A partir do final da década de 80 começaram a ser organizados eventos relacionados aos Fanzines. Em 1987 aconteceu em Araxá (MG) o *1º Encontro de Histórias em Quadrinhos* idealizado por Baldisseri. Este evento era voltado para os profissionais de quadrinhos, para discussão da situação do profissional e temas afins, mas a presença de editores de Fanzines foi muito grande e acabou havendo em paralelo um encontro de fanzineiros. O evento teve mais três edições com as mesmas características.

Em 1990 a Gibiteca de Curitiba organizou a *1ª Exposição Internacional de Fanzines*, que teve mais duas edições, com a apresentação de shows, palestras e até uma oficina de produção de Fanzines. Em Fortaleza, Weaver Lima organizou o *Energetic Zines*, uma exposição que foi registrada na forma de um bem cuidado catálogo, o *Mentes Magnéticas*.

No Rio de Janeiro, Bia Albernaz e Maurício Peltier conseguiram apoio da Fundação Banco do Brasil e realizaram em 1997 e 1998 o *Zinematante* com muitas atividades, palestras e debates. Em São Paulo, a partir de 1995, a Sociedade Brasileira de Arte Fantástica procurou reunir os interessados em Fanzines de ficção científica e quadrinhos em torno do tema horror e realizou quatro edições de sucesso da *HorrorCon*.

As duas mais constantes premiações para trabalhos em quadrinhos possuem a categoria *Melhor Fanzine*. A Associação de Quadrinhistas e Caricaturistas de São Paulo promove o *Dia do Quadrinho Nacional* com o troféu Angelo Agostini, e os cartunistas Jal e Gual promovem o *HQ Mix*. Alguns editores de Fanzines, como Joacy Jamys, de São Luís (MA) e Queiroz, de Salvador (BA) criaram premiações exclusivas para Fanzines, mas não tiveram continuidade.



Festival Internacional de Fanzines - Curitiba. *Mentes Magnéticas* - Weaver Lima.
Horrorcon - Sociedade Brasileira de Arte Fantástica. *HQ Mix* - Jal e Gual.

Qual a importância dos Fanzines?

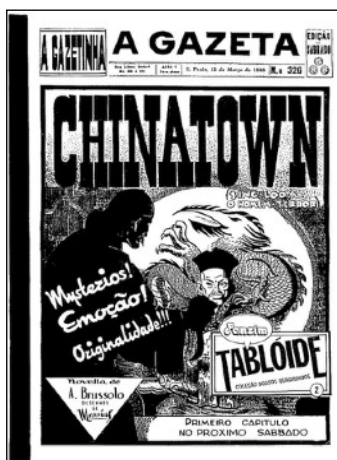
A primeira e maior importância dos Fanzines é a cultural. Ou seja, os Fanzines, de um jeito ou de outro, em maior ou menor grau, serão incorporados à cultura brasileira. E não faz muita diferença se a tiragem de um Fanzine é pequena ou grande. Há outras importâncias como a formação e amadurecimento de artistas ou a satisfação pessoal dos editores e colaboradores de estarem divulgando seus trabalhos, ou a ampliação de amizades entre os que participam desse mundo dos Fanzines.

Nos aspectos crítico e informativo, identificam-se também algumas contribuições dos Fanzines. As críticas, veiculadas nos Fanzines, sobre as adulterações feitas pelas grandes editoras nas histórias em quadrinhos publicadas por elas no Brasil, chegaram até os editores provocando, no primeiro momento, reação, mas posteriormente levando-os a realizarem um trabalho mais consciente. Também, muitas vezes é nos Fanzines que os editores profissionais buscam informações e esclarecimentos sobre o passado de séries e personagens.

Muito importante é a iniciativa de resgate de trabalhos e autores brasileiros e estrangeiros feito pelos editores de Fanzine. Muitos autores da primeira metade do século XX, como Belmonte, J. Carlos, Max Yantok, entre tantos outros, permane-

cem praticamente desconhecidos dos leitores atuais, e não há o menor interesse das editoras profissionais em publicar seus trabalhos. Através dos Fanzines é possível tomar contato com todo esse material. Os Fanzines também têm sido o veículo de divulgação de sérias pesquisas que deviam estar sendo promovidas pelo meio editorial ou pelo meio acadêmico.

A inexistência de um mercado profissional estável para o quadrinhista brasileiro desestimula tanto a produção dos artistas já maduros quanto o desenvolvimento de novos talentos na área. Assim, mesmo que de forma bastante limitada, os Fanzines têm promovido a produção de quadrinhos brasileiros através do incentivo da publicação, mesmo não remunerada e de alcance restrito.



*Tablóide - Anibal Barros Cassal. Olha a Frente! - Eddie van Feu.
O Desenvolvimento - Edgar Franco.*

Qual a qualidade dos Fanzines?

A avaliação de Fanzines não pode ser feita usando os mesmos critérios usados para avaliar trabalhos veiculados nas publicações profissionais. Muitas vezes o Fanzine é uma obra extremamente pessoal, feita seguindo diretrizes muito próprias do editor e dirigida a um grupo específico de leitores. Com tantas especificidades, a obra está fora da capacidade de apreciação de quem não pertença ao grupo. Em alguns casos, o Fanzine é resultado da expressão de pessoas muito jovens, cujos trabalhos não têm maturidade artística, e não seria honesto avaliá-los pelos mesmos critérios usados nos trabalhos profissionais.

Ao contrário, a atitude a ser tomada em relação a quem está procurando achar seu caminho artístico, aprendendo e evoluindo, deve ser de orientação e principalmente incentivo. O Fanzine *O Nome Não Vem ao Caso*, por exemplo, foi o resultado de uma oficina sobre Fanzines ministrada por Antonio Eder em Curitiba.

Às vezes saem em revistas ou outros Fanzines comentários rigorosos sobre algumas edições independentes. O importante é que este editor não se deixe intimidar por comentários depreciativos e continue a publicar seu Fanzine. Nada é motivo suficientemente forte para que uma pessoa abandone seu meio

de expressão, de comunicação. Os Fanzines são extensões do relacionamento de seus editores, colaboradores e leitores. A questão essencial é que o editor produza e publique seu trabalho da melhor maneira que puder.

Há, contudo, no meio independente, artistas completos, produzindo trabalhos que resistem à avaliação segundo critérios profissionais, tanto que uma parcela significativa das melhores HQs e revistas produzidas no Brasil nos últimos trinta anos se encontram no meio independente. *Historieta*, *Factus*, *Velta*, *Lôdo*, *Fanzim*, *Graffiti*, *Legenda*, são apenas alguns nomes entre tantos.



Legenda - Núcleo de Quadrinhos -
Universidade do Estado de Minas Gerais.
O Nome Não Vem ao Caso - Antonio Eder.
Historieta - Oscar Kern.

Como saber mais?

O assunto Fanzine ainda é pouco abordado em livros e revistas. Para saber mais sobre o assunto, pode-se começar pelas seguintes edições:

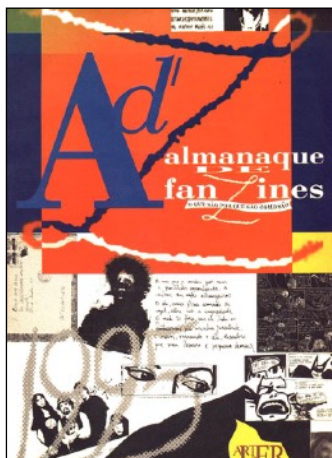
O que é Fanzine, editado pela Brasiliense em 1993, é um resumo da dissertação de Mestrado de Henrique Magalhães. É um texto básico e fundamental.

O Rebuliço apaixonante dos fanzines, de Henrique Magalhães, lançado em 2003 pela Marca de Fantasia. O autor apresenta sua pesquisa de Mestrado na íntegra, acrescentando um considerável material iconográfico, com as capas dos fanzines.

As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática, organizado por Flávio Calazans em 1997, traz uma dezena de textos sobre quadrinhos e temas afins, sendo que três textos são especificamente sobre Fanzines, escritos por Edgar Franco, Edgard Guimarães e Gazy Andraus.

30 Anos de Ficção, editado por Worney A. Souza em 1995, é uma revista dedicada aos 30 anos de *Ficção*, o primeiro Fanzine brasileiro. Traz um texto sobre a história dos Fanzines brasileiros de quadrinhos, escrito por Worney e Edgard Guimarães, além de reprodução do nº 1 de *Ficção*.

Almanaque de Fanzines, produzido por Bia Albernaz e Maurício Peltier em 1995, é todo dedicado aos Fanzines, com artigos, depoimentos, divulgação e resenha de centenas de Fanzines.



O que é Fanzine - Henrique Magalhães.

O rebuliço apaixonante dos fanzines - Henrique Magalhães

As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática - Flávio Calazans (org.).

30 Anos do Ficção - Worney A. Souza.

Almanaque de Fanzines - Bia Albernaz e Maurício Peltier.

Quem é o autor?

Edgard Guimarães colabora com Fanzines desde 1979 com textos sobre quadrinhos, cartuns, ilustrações e HQs. Em 1982 lançou o primeiro número de seu Fanzine *PSIU*. Nos anos seguintes publicou outras edições como *PSIU Mudo*, *Deus*, *Eco Lógico*, os livretos *Na Ponta da Língua* e *O Escroteiro Entrevistado* (em parceria com Laudo), os livros *Rubens Lucchetti & Nico Rosso* e *Desenquadro*. A partir de 1993 começou a editar junto com Worney A. Souza o *Informativo de Quadrinhos Independentes*, de divulgação de fanzines.



Fez palestras e participou de debates sobre Fanzines e HQs em eventos em Curitiba, Piracicaba, Araxá, São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Santos, Recife, Belo Horizonte, Manaus, Jaboticabal, Campo Grande (MS) e Salvador.

Recebeu o *Troféu Risco* pelo *Melhor Fanzine Especial* em 88, o *Prêmio Jayme Cortez*, de incentivo aos quadrinhos, em 1993, 1994, 1995, 1996, 1999 e 2000, o *Troféu Angelo Agostini* de Me-

lhor Fanzine em 1995, 1996, 1997, 1999, 2000, 2001 e 2002, e a *Medalha Angelo Agostini de Melhor Editor* em 2002.

Participou das antologias *Saciedade dos Poetas Vivos* volume IX e *Antologia Del'Secchi* volumes IV, VI, VII e IX, com HQs poéticas, dos livros *Humor Brasil 500 Anos, 2001 – Uma Odisseia no Humor*, *Humor Pela Paz* e *Fome de Ver Estrelas*, com cartuns, *Tiras de Letras Outra Vez*, com tiras, *20 Anos no HiperEspaço*, com conto, e do livro *As Histórias em Quadrinhos no Brasil - Teoria e Prática*, com texto teórico sobre Fanzine.

É membro da Academia Brazopolense de Letras e História.

Desenquadro - livro independente com textos sobre HQs e fanzines.



