



A MUTAÇÃO RADICAL DOS FANZINES

Henrique Magalhães

Professor do Curso de Comunicação Social
da Universidade Federal da Paraíba

Resumo: Os fanzines de quadrinhos no Brasil representam a resistência dos quadrinhos brasileiros frente ao descaso das grandes editoras e a invasão dos quadrinhos estrangeiros. A importância dos fanzines se configura não só pela difusão e renovação dos quadrinhos no Brasil, mas também por contribuir para a formação do público e criação de um espaço essencial de discussão e avaliação dos quadrinhos como expressão artística. Inicialmente editados com técnicas rudimentares (mimeografados), os fanzines tornaram-se, com o desenvolvimento tecnológico e a popularização dos meios de impressão, publicações cada vez mais sofisticadas, aproximando-se do requinte das publicações do mercado. Ganham também novos formatos e formas de produção, facilitados pela revolução trazida pela informática.

Palavras-chave: Fanzine, Imprensa independente, Novas tecnologias.

Apresentação

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

Em sua origem no país, em meados da década de 1960, os fanzines não eram mais que pequenos boletins mimeografados, utilizando-se de instrumentos rudimentares para impressão. Seu desenvolvimento deu-se com o aperfeiçoamento tecnológico, notadamente



com a popularização de outros meios de impressão, como as fotocopiadoras e a impressão em offset, que os tornou cada vez mais sofisticados, aproximando-se em acabamento das publicações do mercado.

Em seus estudos sobre a comunicação popular, Luiz Beltrão entende que esta não deve se restringir à expressão de grupos marginalizados cultural e geograficamente. Para ele, as pesquisas se devem estender a outros setores excluídos, sem acesso aos meios de massas, pela sua posição filosófica e ideológica contrária as normas culturais dominantes, setores que se poderiam classificar de contraculturais.¹

Esta definição contempla a produção dos fanzines, que são não só veículos de grupos de fãs, mas também de grupos que não possuem acesso à grande imprensa. Os novos autores de quadrinhos têm nos fanzines praticamente o único espaço para publicação de sua obra, visto que o mercado não disponibiliza veículos que dêem vazão ao fluxo da produção dos autores nacionais, muito menos os trabalhos dos novos artistas. A concentração da indústria cultural, em particular das grandes editoras, no eixo Rio de Janeiro/São Paulo é mais um agravante para a veiculação de expressões regionais. Dessa forma, os fanzines são frutos também de grupos marginalizados cultural e geograficamente, bem como porta-vozes de um tipo de contracultura que denominamos genericamente de underground, alternativa ou independente.

Novas ferramentas de produção

Ainda hoje os fanzines têm sua produção majoritária sobre o suporte impresso, ocupando um espaço menosprezado pelas publicações do mercado. No entanto, por seu caráter eminentemente amador, eles não são uma alternativa ao mercado.

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

¹ Luiz Beltrão, citado por Roberto Benjamin. *Folkcomunicação no contexto de massa*. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2000, p. 13.



mercado.

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

De certo modo os fanzines têm revelado autores que com sorte encontram espaço, ainda que restrito, no mercado, em particular nas pequenas e efêmeras editoras voltadas para a produção nacional. Em paralelo ao surgimento dessas pequenas editoras, temos a criação de editoras independentes, fruto do amadurecimento da produção de fanzines e acesso aos novos recursos técnicos.

Alguns artistas e editores independentes têm sabido tirar proveito dessas novas tecnologias e das leis de incentivo à cultura para a edição de suas publicações. É notável o trabalho desenvolvido por André Diniz à frente da editora Nona Arte, no Rio de Janeiro, com a edição de revistas que abrem espaço para jovens autores brasileiros. Em Belo Horizonte, Wellington Srbek aproveita o incentivo estatal para a publicação de revistas e álbuns com acabamento gráfico profissional e conteúdo voltado para elementos culturais de nossa terra. Essas revistas e álbuns, mesmo não se configurando como fanzines, estão dirigidas ao mesmo público de aficionados, mas também abertas a outros públicos, que valorizam os quadrinhos autorais.

A revolução da informática

A década de 1990 tem a revolução da informática como seu ícone. A popularização dos micro-computadores veio na prática aposentar as velhas máquinas de datilografia. Com os programas gráficos cheios de recursos, os fanzines com sua estética tradicional de recortes e colagens vieram dar lugar a um projeto gráfico mais limpo, aproximando-se da estética das revistas do mercado.

Para alguns leitores e editores, a reação à *frieza* da informática se fez sentir no início, num apelo à *pureza* dos fanzines sujos e artesanais, características de uma linguagem pessoal que não deveria ser maculada. Mas, boa parte dos editores preferiu utilizar, da melhor forma possível, os recursos quase infinitos da editoração eletrônica, tirando proveito de ferramentas que viriam simplificar sobremaneira o trabalho de edição.

Não era mais necessário reduzir e ampliar textos e ilustrações em fotocopiadoras, nem recortar e colar artesanalmente. Com toques num teclado poder-se-ia operar milagres em composições gráficas, desde que se dominasse o instrumento. Toda essa facilidade à disposição de qualquer um é certo que gerou algumas aberrações. A mistura inadequada de tipos, retículas, frisos e outros elementos gráficos, em alguns casos, veio mais poluir que enriquecer o visual.

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

O computador logo deixou de ser apenas um instrumento para a produção dos fanzines e se tornou o próprio veículo destes. Foi em 1995 que as produções independentes começaram a chegar à era da informática. O fanzine digital *Rhereck Magazzine*, lançado pelo cartunista Célus, circulou apenas em disquete, para ser lido na tela do computador. Este fanzine tinha como tema principal as histórias em quadrinhos, mas fazia um passeio pela música, por sadomasoquismo e cartum.

Célus fez apenas 50 cópias de seu fanzine, mas contava com uma das estratégias dos usuários de computadores para sua maior difusão: a pirataria, ou cópia não autorizada de programas. A vantagem do fanzine digital, para Célus, é que o cartunista pode trabalhar com cores, o que dificilmente acontece nas publicações dedicadas do gênero, já que elas quase sempre são reproduzidas em fotocópias².

² CÉLUS. Citado em *Cartunista lança 'zine digital' com HQ e reportagens sobre música*. In **Folha de S. Paulo**. São Paulo: 17 de julho de 1995, p. 6-3.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



Outro avanço incontornável da informática chegado ao Brasil em meados dos anos 1990 foi a internet. Os fanzines virtuais, ou *e-zines*, deixaram de lado as ferramentas rudimentares, como tesoura, cola e mesmo fotocopiadoras, para se proliferar rapidamente na rede de computadores.

Para o jornalista Tom Leão, com a grande rede, a mensagem pode ser passada mais rapidamente, para mais pessoas, para o mundo todo. Há os que assumem o formato *newsletter*, informativos enviados regularmente por *e-mail*, como o *Ackzine*, da banda Ack; os que existem no papel e na rede, como o *Brujeria* e o *El Espresso Cucaracha*; e os feitos especialmente para o mundo virtual, entre eles *Aquário*, *E-fanzine*, *Esfera*, *London Burning*, *Electric Head* etc.³

Podemos observar no comentário de Tom Leão a diversidade de temas e abordagem sugeridos pelos títulos dos fanzines eletrônicos. Assim como os fanzines impressos, os *e-zines* vêm se desenvolvendo no seio de grupos com as mais diversas expressões culturais, que incluem a cena musical, os quadrinhos, a moda, os modos de vida, os *hobbies*, a literatura. O importante é ter o que dizer, premissa imprescindível dos mais autênticos fanzines.

Com a internet, tornou-se possível uma comunicação imediata entre editores e leitores por intermédio das salas de discussões e grupos de estudos. O correio eletrônico veio reduzir as despesas com os custos postais e acelerar a troca de informações. Os sítios ou fanzines eletrônicos lançaram mão de novas possibilidades estéticas, com a inserção de cores e até mesmo de som e movimento.

Pesquisador de novas tecnologias aplicadas às histórias em quadrinhos, Edgar Franco avalia que o desenvolvimento da internet aponta para uma ruptura da hegemonia das grandes editoras do mercado. A *web* passou a funcionar como um espaço democrático onde cartunistas e editores podem divulgar e promover a venda de seus títulos, rompendo com um dos principais problemas logísticos das editoras independentes. Para ele, antes da internet, os editores muitas vezes eram obrigados a fazer grandes tiragens de suas revistas se quisessem vê-las distribuídas, o que inviabilizava muitos projetos editoriais destinados a pequenos segmentos do mercado. “Muitas iniciativas de publicação de pequenas tiragens para venda

³ Tom LEÃO. *Girinos no lago*. in **Megazine**, suplemento de **O Globo**. Rio de Janeiro: 20 de novembro de 2000, p. 18.



online têm tido êxito, indicando uma nova tendência para o mercado de HQs impressas em todo o mundo.”⁴

Esses novos instrumentos, no entanto, apresentam duas faces, uma sedutora e outra desafiadora. Com a expansão da internet, muitos dos editores que faziam fanzine impresso ensaiaram a migração para o meio eletrônico, com a criação de sítios. Alguns fizeram a transposição do impresso para a tela do computador, outros preferiram criar novos títulos, seguindo os condicionantes do meio.

Um exemplo de fanzine impresso que tem sua versão eletrônica é *O Espírito*, Informativo de Quadrinhos do Ceará⁵. Este pequeno informativo de quatro páginas já utilizava bem os recursos da informática, com uma programação visual limpa e equilibrada. Não demorou e chegou à versão eletrônica, enviada para uma lista de leitores por correio eletrônico.

No entanto, *O Espírito* é um exemplo de como a transposição para o novo meio pode não trazer grande proveito para a publicação, sendo a versão impressa muito mais rica tanto no aspecto textual quanto no visual. Um dos critérios que se deve considerar sobre as publicações na rede de computadores é que ela tem seus limites e suas próprias regras.

Um dos limites é a ainda baixa velocidade da comunicação, que obriga os programadores gráficos a utilizar o mínimo de imagens ou reduzir sua resolução ao máximo. Quanto menor o tamanho da imagem mais fácil será sua transmissão e a abertura das páginas na tela do computador. Discorrendo sobre os quadrinhos na rede, Edgar Franco levanta esta questão, no entanto, apontando perspectivas para a superação dos limites técnicos:

*“Um dos principais empecilhos para o avanço das HQs nas redes telemáticas, a baixa velocidade de carregamento de arquivos e imagens, aos poucos vai mostrando ser apenas uma barreira temporária, já que provedores de acesso mais velozes estão popularizando-se a cada dia, enquanto novos programas e formatos de compactação proporcionam a geração de arquivos cada vez mais leves e de fácil carregamento. A evolução tecnológica também é grande na área dos softwares e plug-ins para a Internet, gerando ambientes cada vez mais amigáveis para que os artistas criem seus trabalhos”*⁶.

⁴ Edgar FRANCO. *Hqtrônicas: Histórias em Quadrinhos e Hiperídia*. in **Quadreca** nº 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001, p. 19.

⁵ **O Espírito** é editado por Daniel Brandão, JJ Marreiro e Geraldo Borges. O n.º 8, de fevereiro de 2002, foi produzido para o meio impresso e para correio eletrônico.

⁶ Edgar FRANCO. *Hqtrônicas: Histórias em Quadrinhos e Hiperídia*. in **Quadreca** nº 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001, p. 20.

Por outro lado, devido à fadiga que a leitura na tela provoca, os textos têm que ser curtos, sintéticos e apresentados em blocos pequenos e com informações esquematizadas. Dessa forma, não é adequado se reproduzir um fanzine impresso no meio eletrônico mantendo-se sua diagramação e densidade gráfica. É preciso buscar uma forma nova e própria para a edição dos fanzines eletrônicos. Cada novo meio traz consigo uma série de possibilidades que podem e devem ser exploradas tendo como objetivos a criatividade e a eficiência da comunicação.

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

Marcelo Garcia viria a criar o *Nanquim*, em 1999, sendo originalmente um sítio para a divulgação de seu trabalho, além de textos sobre quadrinhos. *Nanquim* transformou-se num sítio de quadrinhos autorais, com artigos sobre quadrinhos independentes e quadrinhos que tratavam de temas diferenciados dos convencionais. A participação do leitor era valorizada por meio de opiniões, críticas, sugestões e colaborações com artigos e histórias em quadrinhos.

Edgar Franco e Flávio Calazans também fizeram seus sítios pessoais. O primeiro criou o *Ritual'art*, que explora com recursos de cor seus quadrinhos personalíssimos e já bastante conhecidos no meio das publicações de HQ poéticas. Calazans nos apresenta um sítio biográfico, o *Calazans – Midiologia e Artes*, que é, na verdade, um portfólio com a apresentação de sua obra. A seção de resenhas *Bedelho*, de Fernando Vieira, deixaria as páginas impressas do jornal *Barlavento* para também invadir as telas dos computadores. *Bedelho na NET* reproduziria com o mesmo vigor a idéia do intercâmbio entre fanzines, tão importante para a difusão dos meios impressos do gênero.

Estes não são mais que alguns poucos exemplos de editores de fanzines que migraram para o meio eletrônico, não necessariamente abandonando o meio impresso. Uma listagem completa dos *e-zines* surgidos nos últimos anos seria exaustiva e impossível de ser realizada, dado à volatilidade do meio e a velocidade com que essas páginas aparecem e desaparecem da rede.

Ilha virtual

Em dezembro de 1999 saía a edição impressa de *Pitomba*, com o subtítulo *História da ilha de Fortuna*. Este pequeno fanzine com histórias em quadrinhos situadas na fictícia *Ilha de Fortuna* era criação de Marcelo Garcia, Rovel, Antonio Éder, Luciano Lagares, José Aguiar, Hector Lima, Abs Moraes, Jairo Rodrigues e Léo Andrade, alguns dos quais nomes que já se firmavam na produção de quadrinhos independentes brasileiros. Mas, afinal, o que viria a ser *Pitomba* e a tal *Ilha de Fortuna*?

Esta é a pergunta que abre o editorial do primeiro número do fanzine, que procura situar o leitor na proposta da publicação: “Como é, você nunca ouviu falar na tal ilha? Então acesse o website que é a versão digital do *Pitomba* (ou o *Pitomba* é a versão em papel do website, não sabemos ainda) pra conhecer o lugar e ler mais quadrinhos.”⁷

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

O fanzine *Pitomba*, ao contrário dos outros veículos impressos, que em geral são mais abrangentes em conteúdo que os eletrônicos, perdia em qualidade para o sítio da *Ilha de Fortuna*. Enquanto o fanzine tinha poucas páginas, era impresso em preto e branco e apresentava quase nenhuma matéria textual, o sítio veiculava os mesmos quadrinhos, só que em cores. “Além disso, o site tem material que não sai no fanzine, como os *textículos* escritos pelos próprios habitantes de Fortuna e um *mapa da ilha*, com descrições detalhadas de cada região.”⁸

Depreende-se daí que o sítio tinha mais importância que o fanzine impresso. Como o sítio fora criado como veículo original, e não uma adaptação do impresso, já fora concebido lançando mão de várias possibilidades do meio eletrônico, como a interatividade e a utilização de cores, ainda inalcançáveis nas publicações impressas independentes. A necessidade, então, de se fazer um veículo impresso inspirado no sítio pode se justificar pelo vínculo de seus editores com a produção convencional dos fanzines, onde o hábito de colecionar é uma prática

⁷ *Pitomba* n.º 1. Santos: dezembro de 1999, p. 3.

⁸ Em editorial de *Pitomba* n.º 2. Santos: fevereiro/março de 2000, p. 4.

importante, bem como a posse material do objeto de culto, pouco praticável no meio eletrônico.

O mesmo já havia sido feito com o sítio *CyberComix*, dirigido às histórias em quadrinhos, que se antecipou à revista impressa homônima. O sítio tinha a participação de dezenas de autores, sendo alguns famosos, como Laerte e Angeli. Apresentava uma seção de entrevistas com desenhistas e roteiristas, além de um espaço para *internautas* publicarem seus quadrinhos; um canal de notícias sobre o mundo dos quadrinhos, fóruns para debates e sala de bate-papo. O lançamento da revista aconteceu na Bienal Internacional do Livro de São Paulo, em maio de 1998, com tiragem de 20 mil exemplares vendidos em bancas e por assinaturas.⁹

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

O suporte digital

Outra experiência que veio com a revolução tecnológica foi a gravação de *Slam!*, primeiro fanzine brasileiro de quadrinhos a contar com uma versão em Cd-rom, em 1998/1999. Na verdade, *Slam!*, editado por Rogério Velasco, trata-se de uma revista em quadrinhos eletrônica que apresenta o trabalho de mais de trinta artistas nacionais e estrangeiros que foram veiculados em cinco anos da revista impressa de mesmo nome.

Essa passagem do *Slam!* do papel para o meio eletrônico não foi fácil, como relata Rogério Velasco – ou Rovel – a Nemo Nox, em entrevista ao sítio *Esfera – revista de cultura online*:

“Comecei com e-zines logo no início da febre da internet aqui no Brasil, e descobri que não era muito simples fazer um site como eu gostaria. Acabei me desgastando demais para atualizar meu primeiro e-zine, o SLAM Net, e abandonei a idéia depois de uns quatro meses e umas vinte atualizações. Depois surgiu o Lagartixa, que é muito mais fácil de

⁹ Francisco ITACARAMBI. *Andando na contramão: O site que virou revista..* In **Imprensa** n.º 128. Maio de 1998, p. 84.



atualizar, apesar de ter de colorir as histórias. Menos atualizações e uma resposta satisfatória, apesar de não ser ainda a ideal. Parece que achei o caminho.”¹⁰

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

Para se fazer um *webzine*, no entanto, é necessário o acesso a um grau sofisticado de tecnologia. Para editá-lo, como relata Rovel, basta um fim de semana e não custa tanto avisar aos leitores o lançamento do *e-zine*. A desvantagem do *e-zine* é sua pouca mobilidade, não dá pra lê-lo em qualquer parte.

Rovel coloca ainda a questão do público, que tanto atormenta os editores dos fanzines impressos. Enquanto o fanzine em papel tem um público fechado, em torno de 100 leitores, sendo que 95 têm seu próprio fanzine e apenas fazem permuta, o *e-zine* é aberto, tem um público que cresce a cada dia.¹¹

Apesar de dispor de um meio que oferece possibilidades técnicas diversificadas, como a inserção de movimentos e sons, a versão em Cd-rom do *Slam!* restringiu-se ao convencional, à mera transposição da versão impressa para a gravação do CD. Segundo Rovel, a intenção era fazer uma coletânea de seus fanzines, passando para o novo meio o que já existia, para que servisse de arquivo e memória.

História aberta

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

Estas inovações não resolveram de modo satisfatório o dilema que atormenta a maioria dos editores de fanzines: a auto-gestão de sua publicação, a ampliação de seu círculo de leitores, a formação de um mercado paralelo independente. Mas abriu perspectivas para o

¹⁰ Rogério VELASCO. Entrevista a Nemo NOX. In *Esfera* – revista de cultura online. Acessado em 3 de março de 1999. www.esfera.net/hq.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **História em Quadrinhos**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



fortalecimento dos fanzines, que ganharam sofisticação e recursos gráficos impensáveis sem o acesso às novas tecnologias.

O barateamento da impressão fez com que surgissem cada vez mais fanzines em todos os recantos do país numa onda de democratização dos veículos de comunicação e liberdade de expressão sem igual. Por outro lado, os fanzines ganharam outros formatos, com o aparecimento de novos recursos tecnológicos. Do papel, o fanzine migrou para o Cd-rom, para o disquete, para a tela do computador, para a internet, incorporando elementos inovadores no seu modo de produção, em sua concepção e linguagem.

Não podemos encerrar este texto propondo uma conclusão definitiva. A perspectiva é que mais do que nunca tenhamos uma transformação cada vez mais acelerada tanto nos meios de produção quanto nos processos criativos, o que nos leva a pensar nos fanzines como uma obra sempre aberta e inacabada.

Referências bibliográficas

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

Benjamin, Roberto. *Folkcomunicação no contexto de massa*. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2000, p. 17.

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

_____. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985. Coleção Primeiros Passos, 144.

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

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

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

_____. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Edição do autor, julho de 1994.

¹¹ Idem.



Morin, Edgar. *Les stars*. Editions du Seuil, 1972, p. 68.

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

Artigos

Cartunista lança 'zine digital' com HQ e reportagens sobre música. In *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 17 de julho de 1995, pág. 6-3.

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

Hqtrônicas: Histórias em Quadrinhos e Hiperídia. Edgar Franco. In *Quadreca* n° 12. São Paulo: Com-Arte, dezembro de 2001, pág. 19.

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

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

Andando na contramão: O site que virou revista. Francisco Itacarambi. In *Imprensa* n.º 128. Maio de 1998, pág. 84.

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

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

Fanzines

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

Pitomba, n.º 1. Marcelo Garcia e outros. Santos: dezembro de 1999.

Pitomba, n.º 2. Marcelo Garcia e outros. Santos: fevereiro/março de 2000.