

Fanzine, zine, artzine, zine-expandido, arte

Doutor Gazy Andraus (PPGACV-FAV-UFG)

INTRODUÇÃO

Fanzine é um neologismo criado dez anos após o próprio objeto surgido desde 1929/30 nos EUA: revistas não oficiais mimeografadas como boletins de troca de informação e publicação de contos amadores baseados na literatura da ficção-científica (FC). No sistema oficial das sociedades, existem livros e revistas que são vendidos, e atualmente há os *e-books* e *e-magazines*, virtuais. Porém, os fanzines surgiram como paralelo (paratópico¹) às publicações oficiais e se desenvolveram como veículos impressos desvinculados ao padrão oficial, como boletins culturais de grupos de determinados temas, como a FC. Seu histórico registra que, principalmente graças ao *punk*, *rock* e quadrinhos independentes, e também graças ao desenvolvimento das fotocopiadoras, ampliaram-se para todos os temas e formatos libertos de cerceamentos e imposições editoriais, desvinculados das vendas comerciais, auxiliando na fraternidade e na troca de expressividades artísticas, anárquicas, de libelo às minorias etc, existindo em papel e também como *e-zines*.

Na atualidade, há subcategorias de fanzines, dentre as quais os artzines (fanzines de arte), dentre os quais este trabalho foca seu tema.

Em especial, aqui se expõem os fanzines como possibilidade de publicação artística (e tecnológica), especialmente os meus *3D'Imagens*, que são artzines de artes vertidas à publicação 3D, mas estampadas em suas páginas (de papel e/ou virtuais), reiterando a importância zineira à manutenção da liberdade de expressão.

O objetivo não só é demonstrar tais artzines, como sua importância artístico-libertária e seus possíveis conceitos não-estranhos como fanzine, zine, artzine, zine-expandido, atinentes à arte numa visão tecnológico-reflexiva no seio das sociedades desde o impresso ao virtual. O

¹ *Para* (do grego) = paralelo + *topos* (também do grego) = local, ou seja, localiza-se ao lado das publicações ditas oficiais. Ver mais em Zavam (2004) e Andraus (2019).

referencial tem por base o pioneiro da pesquisa dos fanzines no Brasil, Henrique Magalhães, bem como outros que trabalham o objeto paratópico como Gazy Andraus, Amir Cadôr Brito e Jackie Batey.

O OBJETOZINE

Não há como categorizar um fanzine oficialmente como revista ou livro. Ele², o zine (como também é conhecido), não existe no sistema comercial, portanto, é não oficial! Na verdade, as sociedades no planeta, em seus respectivos países, sendo todos os quais com territórios habitados e de delimitações geográficas também desenvolveram um sistema de “trocas” vinculado a um objeto simbólico funcional que é o dinheiro, representado por cédulas e moedas que funcionam como meio de pagamento de serviços e produtos (e que gera lucros), no caso, de livros e revistas. Desta feita, o lucro tem sido a mola propulsora de todos e tudo, e não exclui a comercialização de qualquer tipo de publicação – anteriormente de exclusividade material pelo papel e agora também com os *e-books*. Porém, os fanzines, tendo se desenvolvido à revelia desta concepção (como boletins de fãs), não respondem por este processo. Na ala dos fanzines, pode haver escambo, troca, e mesmo venda e/ou compra, mas a prioridade não é o lucro, e sim – quando existe o comércio – um valor quase sempre simbólico que, diferente do sistema oficial, não visa ganho vultoso. Na verdade, muitas vezes ocorre a simples troca de fanzines ou até doação e envio gratuito (quando referindo-se ao zine impresso).

Mas como tudo se originou?

HISTÓRICOZINE

De 1929 e/ou 1930 em diante, nos Estados Unidos da América, fãs da ficção científica (FC), então tida como sublitteratura, começaram a elaborar boletins, via mimeógrafos, trazendo

² Ou ela, pois “the fanzine” na língua portuguesa, e no Brasil, tem sido denominado sem gênero específico, embora na grande maioria das vezes seja tratado no masculino, por opção, que é o caso deste artigo.

seus contos amadores de FC (**fig. 1**) e informações de divulgação científica, passando a vender e/ou trocar tais boletins, entre eles.

Fig. 1: fanzines pioneiros

Fonte: HYPERLINK
"https://factorzeroblog.wordpress.com/2019/01/19/zine-culture/"
<https://factorzeroblog.wordpress.com/2019/01/19/zine-culture/>

Claro que os serviços postais (correios) foram de extrema importância, pois obviamente, só muito depois vieram os computadores pessoais e a *Internet*. Tais publicações paralelas valorizavam a literatura da FC e somente uma década depois - já em 1940 - Louis Russell Chauvenet, um campeão amador de xadrez dos Estados Unidos e um dos fundadores do *fandom*³ de ficção científica, batizou os tais boletins com o neologismo inglês *fanzines*⁴, após protestar aos círculos dos fãs da ficção científica que se utilizavam do termo *fanmag*. Chauvenet também cunhou o termo "prozine" para descrever as revistas de ficção científica e fantasia publicadas profissionalmente⁵.

Os fanzines, desde então, se espalharam pelo mundo, principalmente a partir das décadas de 1950 e de 1960. Isto foi logrado muito graças ao desenvolvimento da tecnologia, pois se inicialmente eram impressos por mimeógrafos antigos, com as melhorias tecnológicas de

³ *Fandom* equivale a fanzinato. O termo aglutina as palavras *fan* + *kingdom*, da língua inglesa, significando "reino do fã": "Um **fandom** é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, um música, artista, filme, livro e etc" (<https://www.significados.com.br/fandom/>).

⁴ O neologismo "Fanzine" se apropria de duas palavras, unindo-as e contraindo a segunda, quais sejam: 'fan' + 'magazine' (na tradução: fã + revista), ou seja, revista do fã.

⁵ Ver mais em: https://zinewiki.com/wiki/Louis_Russell_Chauvenet.

impressão e com o surgimento das fotocopiadoras inauguradas pela marca *Xerox* tiveram melhoradas suas possibilidades de impressões. Tais fatos, mais a modernização tecnológica com avanços outros, aliados ao aumento das populações e viagens aéreas (bem como as tradicionais intercomunicações via cartas) facilitaram, baratearam e aumentaram exponencialmente a elaboração, difusão e consequente (re)conhecimento dos fanzines.

A partir das décadas de 1960 e 1970, os *shows* de *punk* e *rock*, especialmente pelos EUA e Inglaterra, promoveram uma ampliação ao caminho fanzineiro ao divulgarem nos respectivos zines seus eventos, lançamentos, entrevistas etc. Também auxiliaram no engrossamento da quantidade de fanzines as autopublicações de quadrinhos como as do *underground*, exemplificadas por Robert Crumb e sua famosa criação “Zap Comix” e seus contemporâneos. No Brasil, foi a partir de meados de 1965 por Edson Rontani e seu “Ficção”⁶ que inaugurou-se a produção de fanzines (ainda que por meio de mimeógrafos).

CONCEITOS

Os fanzines (ou zines) foram se modificando, se ampliando e angariando outros temas e formatos como a literatura, a poesia, o cinema, a filosofia, a biografia, o libelo à liberdade, às minorias etc., publicando textos, crônicas, bem como desenhos, cartuns, charges e HQs, poesias, experimentações com colagens e o que mais a criatividade permite.

Com isso, na atualidade, aproxima-se também o conceito de arte: os *art-zines* (como no exterior), ou *artezines*, no Brasil, assim como os *biograficzines* daqui⁷ e que tratam da autobiografia (ou de temas estritamente pessoais) de seus autores (ANDRAUS; SANTOS NETO, 2010).

⁶ Especificamente em 12/10/65, data simbólica a qual começou a ser atribuído o Dia Nacional do Fanzine desde 2012. No histórico dos fanzines brasileiros, há uma margem de um ou dois meses que antecedem a criação do “Ficção”, por outro fanzine, o “Cobra” (pertencente à “1ª Convenção Brasileira de Ficção Científica”, em São Paulo no ano de 1965), mas estas questões (mesmo abordando o início mundial dos zines) estão sempre envoltas em celeumas e que poderiam dispor de um artigo específico para tal, futuramente.

⁷ Que equivalem aos *perzines* – *personal zines*, no exterior.

Minha pesquisa atual no pós-doutoramento pelo PPGACV da FAV-UFG⁸ explora a questão conceitual dos fanzines e seus limites com a arte, e com isto, venho cada vez mais explorando os conceitos dos fanzines artísticos (artezines), que também existem em variados formatos e temas (**fig. 2**), mas em geral seus autores os elaboram com mais complexidade visual e diversidade de materiais, de maneira próxima aos livros de artista. No mundo todo, são famosos os minizines⁹ de 8 páginas, ou ainda os microzines, como os do artzineiro brasileiro Márcio Sno.

É interessante que

A produção e difusão de fanzines se intensificam a partir dos anos 90, inclusive convivendo com as modalidades digitais. Como afirmam Brigs e Burke (2007), é bom lembrar que mídias impressas e manuscritas ou orais convivem desde o século XV, o que se aplica ao caso dessas publicações na era digital: com os desdobramentos digitais para fanzine/revista alternativa – conhecidas por diferentes designações como E-zine, webzine, zine eletrônico, zine virtual, cyberzine, e-magazine, blog ou revista eletrônica –, não ocorreu necessariamente o desaparecimento de sua modalidade tradicional. (PORTELA ET AL, 2011, p. 557-558).

Há ainda os conceitos de semi-prozines e prozines. São termos que causam ruídos, pois não são conhecidos e/ou reconhecidos com um mesmo significado universalmente. Em Portugal, por exemplo, Geraldine Lino considera que “Prozine é um zine editado por um profissional, ou, usando o diminutivo habitual, um pro” (LINO, 2015). Ele ainda vai mais além, ao mostrar a capa de uma revista chamada “Cadernos de BD”:

Obviamente, um profissional da especialidade de que trata o fanzine. No que aos zines de banda desenhada diz respeito, terá de ser um profissional de BD a editá-lo. (...) Há a noção errônea de que um prozine é obrigatoriamente uma publicação de grande qualidade gráfica, impressa em offset, com um aspecto de revista profissional e registada no depósito legal.

⁸ Programa de Pós-Graduação de Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (como bolsistas do PNPd-CAPES).

⁹ Existem vários formatos possíveis, dentre os quais, o minizine, que é um fanzine elaborado com uma folha de papel A-4, dobrada em 8 quadrantes, e com um corte no centro, que, após pronto, se apresenta em 8 pequenas páginas (e se o autor quiser, pode usar o verso como uma imagem única, como um pôster ou como se diz das páginas de aberturas dos quadrinhos tradicionais de super-heróis, como uma página “*splash-page*”, final).

Ora quando se encontram reunidas essas condições, mas o editor (ou editores) são amadores da especialidade que constitui o conteúdo da publicação, ela continua a incluir-se no conceito de fanzine. (LINO, 2015)

Todavia, não é um consenso, pois para outros pesquisadores ou instituições, há definições distintas. O evento *Hugo Awards*, a premiação mais importante do mundo de FC¹⁰, trouxe a partir de 2013 novas regras para definir um semiprozine da seguinte forma:

Qualquer publicação periódica não profissional geralmente disponível dedicada à ficção científica ou fantasia, ou assuntos relacionados que, no final do ano civil anterior, tenha publicado quatro (4) ou mais números (ou o equivalente em outra mídia), pelo menos um (1)) que apareceu no ano civil anterior, que não se qualifica como fancast, e que no ano civil anterior atendeu a pelo menos um (1) dos seguintes critérios:
(1) pagou seus colaboradores e/ou funcionários em outras cópias da publicação,
(2) geralmente estava disponível apenas para compra paga¹¹.

Enfim, conforme o título deste artigo – que “acidentalmente” é homônimo das palavras-chaves¹², as possibilidades conceituais dos fanzines não são e não estão estanques!

ARTE-ZINES, SEMI-PROZINES E PROZINES

Conforme já apontei, os fanzines se desenvolveram também em paralelo à área de artes, sendo valorizados como tal. Porém, não tem sido um caminho simplório e nem de clara

¹⁰ Ver mais em: <https://www.infoescola.com/literatura/premio-hugo/>

¹¹ Traduzido diretamente do site <http://semiprozine.org/what-is-a-semiprozine/>: “Any generally available non-professional periodical publication devoted to science fiction or fantasy, or related subjects which by the close of the previous calendar year has published four (4) or more issues (or the equivalent in other media), at least one (1) of which appeared in the previous calendar year, which does not qualify as a fancast, and which in the previous calendar year met at least one (1) of the following criteria:

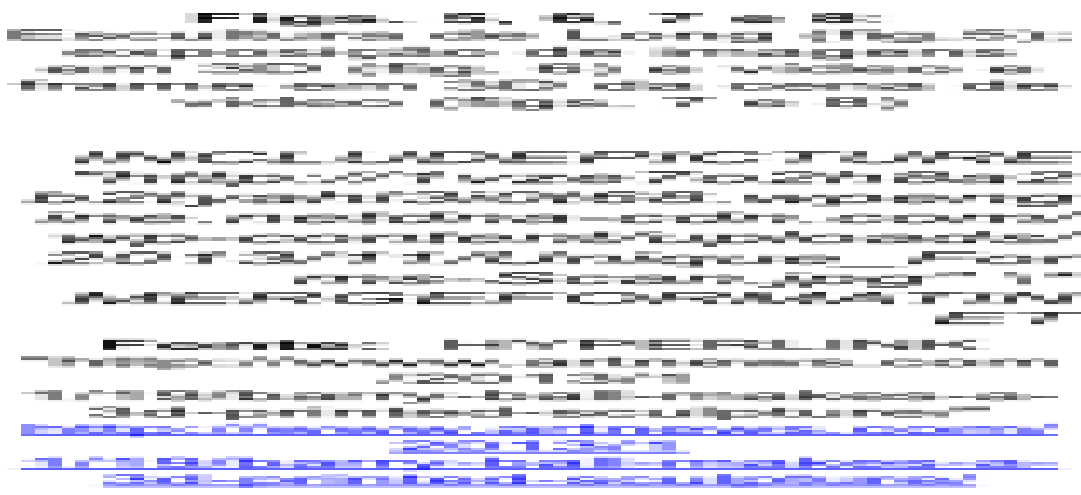
(1) paid its contributors and/or staff in other than copies of the publication,
(2) was generally available only for paid purchase”.

¹² A intenção deste artigo era ter outro título, distinto, obviamente dos enumerados nas palavras-chave, o qual seria “Dos Artezines expandidos e em 3D”. Mas no momento da inscrição (submissão) do trabalho houve um erro meu que repetiu as palavras-chave. Porém, como os fanzines têm se mostrado mutantes, não há problema neste “erro”, ao que se coaduna com a vertente mutacional do universo dos fanzines. Poder-se-ia até brincar com a frase em inglês *accident of birth* (https://en.wikipedia.org/wiki/Accident_of_birth) em que o nascimento seria um acontecimento fora de controle ou de responsabilidade, ou até, genericamente, como um antecedente cultural em que o fanzine teria surgido por “acidente”, enquanto as pessoas criavam boletins nas associações simplesmente por quererem travar informações acerca da ficção científica.

conceituação, afinal, os zines são “mutantes” até hoje, e amplos, conforme assevera Amir Cadôr Brito:

Para entender melhor o universo dos zines feitos por artistas plásticos, eles precisam ser vistos dentro de um campo maior que é o das publicações independentes, o que inclui as revistas editadas por artistas e os chamados livros de artista. Existem diversos tipos de zines, dedicados a temas variados, e existe em inglês o termo artzine para os zines do mundo das artes visuais, que são obras de arte publicadas por artistas. Percebemos três principais correntes que influenciaram os artzines produzidos a partir do ano 2000: publicações auto-editadas, feitas por artistas nos anos 1960-1980; a arte postal, que se manteve ativa no período 1960-1990 e o movimento punk, considerado pelo crítico Greil Marcus (1989) como a última vanguarda artística do século XX. (BRITO, 2021, p.20).

No Brasil, muitos criadores de fanzines que extrapolam as áreas artísticas olvidam de serem chamados de “fanzineiros” ou que suas obras sejam “fanzines”, preferindo que se retire o termo “fã”, para simplesmente se alcunharem de zineiros e suas obras, de zines. Assim, estão também os fanzines nos limites entre as artes visuais, plásticas e cultura visual. Interessante que transitam, conforme Brito (2021), num entrecruzamento aos livros de artista, ainda que os zines de arte, ou “zineartes” (artezines, no Brasil) tenham tiragens de cópias e não, como muitas vezes os são, os livros de artista, pois que de tiragem única, geralmente – e em alguns casos, a tiragem de um destes artzines é enumerada tal quais os são as gravuras de um artista gravador, como um xilogravurista, por exemplo.



Os zines, conforme se asseverou, são atualmente também classificados com *status* de arte e podem ser situados numa subcategoria dos fanzines (THOMAS, 2009, p. 27), enquanto Batey (2014) expõe 7 características que podem classificá-los artisticamente:

1. O Art-Zine deve ser uma publicação não comercial que tenha uma pequena circulação (abaixo de 1.000, mas mais comumente abaixo de 100).
2. Muitos Art-Zines são produzidos com a intenção de sustentar uma edição regular - mas em prática, poucos excedem 16 números. Muitos correm apenas para 2 ou 3 números.
3. Isso inclui trabalhos publicados em qualquer tema, mais comumente ilustradores, artesãos, artistas, designers e fotógrafos.
4. Eles não estão sujeitos a controle editorial ou censura externos. Esta regra é a *sine qua non* de todos os zines.
5. Art-Zines são comumente reproduzidas via fotocopadora ou computador doméstico impressoras - muito poucos são produzidos por impressoras comerciais. Muitos podem utilizar técnicas como impressão de tela, bloco ou lino impressão e tipografia.
6. Eles são vendidos em lojas especializadas ou através da internet. Muitos são trocados ou doado gratuitamente. Alguns podem ser destinados a autopromoção.
7. O conteúdo visual (imagens) será maior que o conteúdo textual. Alguns podem conter apenas imagens. (Isso significa que estamos abertos para coletar zines em qualquer idioma). (BATEY, 2014, p.6, tradução nossa¹³).

OS ARTEZINES E 3D

Pensando o conceito atual de artezines, volto a meus zines autorais que principiei a realizar a partir de 1993/4, já com uma concepção artística desde, por exemplo, quando em 1997 elaborei meu artezine “Sacro-Conquistador” (**fig. 3**) que com uma média de uns 12 a 14 exemplares, foi quase que totalmente manufaturado em sua capa cartonada com papel “*cont-act*” e miolo fotocopiado e grampeado contendo uma página dupla colorida. O fiz quase como um

¹³ 1.The Art-Zine should be a non-commercial publication that has a small circulation (under 1,000 but more commonly below 100). 2. Many Art-Zines are produced intending to sustain a regular edition - but in practice, few exceed 16 issues. Many run only to 2 or 3 issues. 3. This includes self-published works on any theme, most commonly by illustrators, crafts people, artists, designers and photographers. 4. They are not subject to outside editorial control or censorship. This rule is the *sine qua non* of all zines. 5. Art-Zines are commonly reproduced via photocopier or home computer printers - very few are produced by commercial printers. Many may utilize techniques such as screen printing, block or lino printing and letterpress. 6. They are sold in specialist shops or via the internet. Many are swapped or given away free. Some may be intended as self-promotion. 7. Visual content (images) will be larger than textual content. Some may contain only images. (This means we are open to collect zines in any language).

zine-objeto. Tudo isto, claro, após minha formação como licenciado em educação artística quando angariei conhecimento e experiência nas artes plásticas; porém, eu o fiz sem noção do termo “artezine” ou qualquer outro, como uma possibilidade mais complexa comemorativa dos 10 anos de autoria de Histórias em Quadrinhos (HQs).

Atualmente, passei a trabalhar melhor com as possibilidades de tratamento de imagens, e descobri o *3DBuilder*, que prepara imagens a serem vertidas na tridimensionalidade para serem impressas em máquinas 3D.

Mas o histórico da impressão 3D conta com Chuck Hull, criador da máquina que desenvolveu antes a estereolitografia em 1984 nos EUA¹⁴. Nessa esteira de criação, há uma tendência na atualidade a se desenvolver próteses profissionais e domésticas, graças ao incremento das impressoras de 3D que poderão estar no cotidiano do cidadão em breve, customizando o “fabrico” de peças ou o que quer que se deseje. Mas para minha visão artística, esse tipo de máquina avançada que só existia em ficção científica, permitirá a visualização mais ampla do que vêm a serem os desejos humanos e suas possibilidades de tornarem-se realizados.

Quando tive a idéia de meus zines “3D`Imagens”¹⁵ foi a partir das experiências com a nova tecnologia de conversão 3D, usando-se o programa *3D Builder* do *Windows 10*, utilizando-me de Histórias em Quadrinhos (HQs) e ilustrações afins minhas, tendo lançado o primeiro volume no *III Fórum ASPAS* em Goiânia, intitulando-o “3D`Imagens”, expondo as experiências que venho realizando com o *software* para impressão tridimensional, em máquinas 3D.

A intenção era trazer a possibilidade de aplicação da impressão 3D a uma forma tradicional de arte, que é a das HQs, ou Histórias em Quadrinhos bidimensionais (e ilustrações derivativas dessas Artes), transformadas em tridimensionais. Com isso, aventava também, futuramente, realizar uma possível exposição 3D com essas artes retrabalhadas, a partir da linguagem plana (HQs que são impressas em papel ou lidas em mídias digitais) para a realidade tridimensional tátil-visual, utilizando-se das impressoras 3D e resultando em impressões tridimensionais das HQs (e ilustrações derivativas delas) para explorar novas possibilidades além

¹⁴ Para saber mais, veja em <http://blog.wishbox.net.br>.

¹⁵ Lê-se tudo junto: “trêsdeimagens”.

do desenho bidimensional. Até agora, porém, o intento da exposição ficou em segundo plano, apesar de eu ter conseguido com que me imprimissem uma cópia a partir de uma de minhas artes estampadas no artezine (**fig. 4**).

Fig. 4: Artezine 3D* Imagens

**Fonte: arquivo pessoal
do autor**

Enquanto isso, aos poucos, fui inserindo os artezines em duas plataformas: uma para leitura, no *ISSUU*, que simula a leitura ao se folhear um livro, revista, então, um fanzine, e outra em *pdf* de página a página, no *site* Marca de Fantasia, no qual sou parceiro para publicação de meus experimentos zineiros¹⁶.

A intenção, tanto nos experimentos de 3D para zines (como para futuras exposições), era a de fazer eclodir na visualização do leitor, uma nova percepção, coadunando-se ao que a artista estilista norte-americana Amy Karle¹⁷ reflete ao criar roupas inspiradas no corpo humano com impressora 3D imitando o sistema nervoso e a complexidade do corpo humano. Karle disse que ao lidar com a impressão 3D, “seu cérebro passou a trabalhar de uma maneira diferente, fazendo com que ela tivesse idéias mais inovadoras que ela não teria caso estivesse confeccionando as roupas da maneira tradicional”(QUINALIA, 26/04/17).

¹⁶ Links ao *ISSUU*: <https://issuu.com/home/published> e *Marca de Fantasia*: <https://marcadefantasia.com/parceiros/parceiros.html> .

¹⁷ Ver seus trabalhos em <https://www.amykarle.com/> .

Igualmente, Henno (2016, p. 90) em sua tese, demonstra as questões entre as versões originais das obras e suas possíveis reproduções, mas em outras dimensionalidades, e seus diferenciais. É o exemplo do artista Barry X Ball que digitalizou a escultura em bronze “*Unique Forms of continuity in space*” de 1913, e a seguir obteve uma réplica em seu “*perfect form*”, num *software* de modelagem 3D, recriando a obra original, eliminando imperfeições, tornando os cantos agudos afinados, preenchendo riscos e fissuras, num trabalho de quase três anos. Finalizada sua versão, inverteu a obra de modo que ela pudesse “olhar” para a escultura de bronze de Boccioni (**fig. 6**), e depois foi preenchendo a cópia até revesti-la com ouro. A proposta de Barry X Ball foi a de dar continuidade ao que supostamente não foi alcançado pelo artista original, Boccioni: uma visão distinta e que traz ao espectador um confronto entre a obra original e sua “cópia”, mas “consertada” ou refinada!

Há outras experiências como as possibilidades artísticas do 3D, como nas obras de Gareth Long (**fig.6**). Seu Vídeo “Solid” (**figs. 7 e 8**) é uma instalação que apresenta *frames* de vídeo convertidos em peças sólidas de gesso construídas em 3D. Sua contribuição quer demonstrar a tradução material de uma imagem em movimento, numa visão dos processos produtivos, diferente do que ocorre nos processos industriais que são inacessíveis às pessoas, dialogando com a cultura do “faça você mesmo” (*do it yourself* ou *DIY*), na qual a impressão 3D se desenvolve na atualidade, como aponta Nunes (2014, pg. 39).

Interessante que essa cultura também se coaduna com os fanzines, já que eles são propostos como revistas independentes autorais (no caso dos meus fanzines “3D’Imagens”, como veículos para ilustrar as potencialidades das HQs tornadas tridimensionais).

Comecei a experimentar o *3D Build* com desenhos e trechos de HQs minhas, verificando realmente uma mudança minha na percepção dos desenhos e HQs, com relevos e distorções que passaram a me trazer inovações verificadas no processo mental (o que reforça o que foi salientado por Amy Karle em suas vestes, e por Barry X Ball em sua proposta como polimento a partir de uma obra artística).

Conforme eu produzia as HQs 3D, imaginava também como poderia ser uma exposição dessas Histórias em Quadrinhos, mas em blocos impressos em 3D¹⁸. Então, resolvi inovar

¹⁸ Vide a figura 4 do fanzine “3D’Imagens”, como exemplo próximo do que poderia ser tal exposição.

fazendo meus fanzines com imagens (desenhos, HQs curtíssimas e trechos delas) como experiência, sugerindo como ficariam se impressas pela máquina, antecipando essa possibilidade (visto que ainda são caras as impressões em 3D), e também me permitindo vislumbrar como seria uma exposição de quadrinhos em blocos 3D!

Assim, a intenção desse trabalho é trazer uma possibilidade nova (a tridimensão construída a partir da bidimensão) para visualização de uma arte antiga (a HQ, também conhecida como “Nona Arte”), mas em artezines impressos (e/ou viabilizados pela internet).

**Fig. 9: artezines
3D /Imagens – vol. I ao V**

**Fonte: HYPERLINK
"https://marcadedefantasia.
com/parceiros/parceiros.
html"
[https://marcadedefantasia.c
om/parceiros/parceiros.h
tml](https://marcadedefantasia.com/parceiros/parceiros.html)**

ARTEZINES EXPANDIDOS

Tal como há os campos da escultura e gravura expandidos, sói acontecer o mesmo com o desenho, gravura e cinema expandidos, incluindo as histórias em quadrinhos (HQs), conforme Edgar Franco se utilizou deste conceito expandido para suas HQtrônicas (FRANCO, 2016, 2017) que hibridizam a arte dos quadrinhos com possibilidades sonoras e ilusão de movimentos, bem como também fiz antes para as HQs expandidas como “Convergência” (ANDRAUS, 12/06/2013). Agora há também nova possibilidade ampliada com os zines além de serem “folheados”, não apenas por hibridizarem-se com sons, mas por alterarem seus campos e modalidades de “leituras”. O conceito de “campo expandido” passou a designar processos artísticos que procuram dirimir fronteiras ou alargar limites de determinadas práticas e

expressões artísticas (ELIAS, VASCONCELOS, 14 a 18/04/2009), partindo-se de novas concepções heterogêneas da escultura no campo ampliado, desde Rosalind Krauss (VENEROSO, Jan./Jun. 2014) em que nesta arte se pensavam as incorporações, fusões, bem como ampliações chegando-se também às gravuras gigantes do artista Francisco de Almeida (PAULA, 2014).

Neste caso, os artezines *3D Imagens* – vol. I ao vol. V (originalmente montados no *PowerPoint* do *Office*) perfazem uma série de fanzines com ilustrações e trechos autorais de HQs vertidos à tridimensionalidade (via *software 3D Builder* do *Windows 10*), se tornando não apenas expandidos (pois passíveis de serem lidos/vistos como “revistas”), mas também passíveis de hibridismos, como exemplificado pelo vol. III, único em que nele se inserem elementos sonoros textuais rearranjados para enriquecerem a poética imagético-textual, ora sincrônica ora assincronicamente, para que o leitor tenha nova imersão em sua leitura. O trabalho foi realizado em dupla com Fredé (pseudônimo de Frederico Carvalho Felipe). Eu o concebi já pensando-o como uma transmídia, como uma novidade ao inaugurar o conceito de “zine-expandido” (mais especificamente “arte-zine expandido”), retrabalhando nele ilustrações, trechos e/ou HQ curtas e poesia no *software 3D Builder*, inserindo uma narrativa que possibilita uma leitura mais complexa imagético-textual-poética do zine, ao mesmo tempo em que o coautor trabalhou a sonoridade em cima da sequencialização e concebeu o instrumental mixando-o às vozes de ambos (com alguns efeitos) ao declamarmos o poema textual do artezine. Produziu a sonorização a partir da leitura imagético/textual do fanzine que lhe deflagrou no processo criativo contrastes sonoros que remeteram a dualidades entre orgânico/silício e animal/ciborgue, buscando uma composição com ambientação musical que hibridizasse música a partir de um *status* orgânico (violão, contrabaixo, vocalizações, assobios, sibilos, percussão etc) e com música eletrônica (sintetizadores, *samplers*, máquina de barbear etc).

Fig. 10: artezines 3D`Imagens –no ISSUU

Fonte: HYPERLINK
"https://issuu.com/home/
published"
<https://issuu.com/home/published>

Fonte: HYPERLINK
"https://marcadedefantasia.
com/parceiros/parceiros.
html"
<https://marcadedefantasia.com/parceiros/parceiros.html>

CONSIDERAÇÕES

Até o momento, com os experimentos utilizando-me do software *3D Builder* do *Windows 10*, retrabalhando minhas artes (ilustrações e HQs e/ou trechos delas), com inserção poéticas nos meus artezines, elaborei 5 volumes (sendo o volume 3 também na sua versão de zine-expandido), cada qual trazendo o conteúdo imagético autoral de minhas artes transformadas em tridimensão passível de ser impressa, em que os artezines funcionam como narrativas poéticas neles delineadas.

**Fig. 11: páginas internas
do 3D´Imagens vol. III**

Fonte: HYPERLINK
"https://youtu.be/khORiO
QXkXM"
[https://youtu.be/khORiO
QXkXM](https://youtu.be/khORiOQXkXM)

É assim que todos os 5 artezines *3D Imagens* existem em 3 modalidades de leitura: como artezines impressos em papel, como *e-zines (electronic zines)* em *PDF* que podem ser lidos em um *site*, página a página e em em outra plataforma de leitura que simula as páginas de revistas/fanzines (a *ISSUU*), enquanto o artezine *3D´Imagens* vol. III, possui uma quarta possibilidade como artezine expandido (no *link*: <https://youtu.be/khORiOQXkXM>).

O leitor pode folheá-los simulando revistas paratópicas na plataforma de leitura virtual do *ISSUU*, e/ou ver página a página com mais detalhamento dentro do *site Marca de Fantasia*.

As experiências continuarão, tanto me utilizando das artes já elaboradas anteriormente, como mais atuais e as que estarão por serem feitas futuramente.

E com relação à provável possibilidade de impressão em 3D, realmente, o futuro com o barateamento possível desta tecnologia é que permitirá (ou não) tais feitos e uma exposição possível.

Por ora, a concepção dos fanzines, suas variações conceituais e mutabilidades (como os artzines) permanecem como os pivôs da pesquisa em andamento no meu pós-doutoramento, utilizando-me também de minhas próprias elaborações de artzines autorais!

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. *3D Imagens. Vol. III. (Artezine). ISSUU. Online*, 02/08/2021. Disponível em: <https://issuu.com/gazyandraus/docs/3d-imagens-vol_iii-pra_leitura>. Acesso em: 20/08/2021.

ANDRAUS, Gazy. Convergência. Resumo Expandido. In CHAUD, E.M. e SANT'ANNA, T. (orgs). *Anais do VII Seminário Nacional de Pesquisa em arte e Cultura Visual*. p.887. GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2014. Goiânia-GO. Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2014_narrativas_Convergencia.pdf>. Acesso em: 20/03/2021.

ANDRAUS, Gazy. Convergência. HQ Expandida ao *VII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual*. Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual da FAV – UFG. 12/06/2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9Y-alJiRzCc>>. Acesso em: 20/03/2021.

ANDRAUS, Gazy. “Imagens e HQs do fanzine poético 3D’Imagens, um experimento para impressão tridimensionalizada” apresentado no III Encontro Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (*III EntreASPAS*). Data: 25 a 27 de maio de 2017, das 10h30 às 15:30. Local: Leopoldina-MG.

ANDRAUS, Gazy; SANTOS NETO, Elydio dos. Dos Zines aos BiograficZines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. In MUNIZ, Cellina (org.). *FANZINES – Autoria, subjetividade e invenção de si*. Fortaleza/CE: Editora UFC, 2010.

ANDRAUS, Gazy. “ZINES e ARTEZINES: A ARTE DAS PUBLICAÇÕES PARATÓPICAS”, nos *Anais do 28º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes*. Goiânia: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 2019. ISSN: 2175-8212. Comitê CPA (Poéticas Artísticas) p.2305-2322. Link direto: Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro_____ANDRAUS_Gazy_2305-2322.pdf> Acesso em 10/04/2020.

BATEY, Jackie. *Art-Zines, The Self-Publishing Revolution: The Zineopolis Art-Zine Collection*. Updated version of the originally presented at the 9th International Conference on the Book University of St. Michael’s College at the University of Toronto, Toronto, Canada 14-16 October 2011. 2014. Disponível em https://www.academia.edu/11327760/Art-Zines_The_Self-Publishing_Revolution_The_Zineopolis_Art-Zine_Collection. Acesso em 18/04/2019.

BRITO, Amir Cadôr. A publicação como prática artística. In: ANDRAUS, Gazy e MAGALHÃES, Henrique (orgs.). *Fanzines, artzines e biograficazines – publicações mutantes*. Série Desenrêdos, nº14. e-book. Goiânia: FAV-UFG, 2021. Disponível em: <<https://culturavisual.fav.ufg.br/p/6214-colecao-desenredos>>, Direto: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/Desenredos_14.pdf> e/ou: <<https://marcadefantasia.com/parceiros/fanzines-publicacoesmutantes/fanzines-publicacoesmutantes.htm>> ou Direto: <<http://bit.ly/fanzines-publicacoesmutantes>>. Acesso em: 10/04/2022.

ELIAS, Helena; VASCONCELOS, Maria. Desmaterialização e Campo Expandido: dois conceitos para o Desenho Contemporâneo. *8º Congresso Lusocom*. Mesa 13 – Estética e Design. 14 a 18/4/2009, na Universidade Lusófona, Portugal, p. 1183-1198. Disponível em: <https://appoa.org.br/uploads/arquivos/1337_desmaterilizacao.pdf>. Acesso em 10/08/21.

FRANCO, Edgar. *Quadrinhos expandidos: das HQtrônicas aos plug-ins de neocortex*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2017.

FRANCO, Edgar. HQ Expandida: das Hqtrônicas aos Plug-Ins de Neocortex. p. 457-465. In: Venturelli, S. e Rocha, C. *Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília:

UnB, 2016. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/Edgar_Franco_16.pdf. Acesso em 15/07/2021>.

HENNO, Juliana Harrison. *As correlações entre os sistemas generativos e a fabricação digital no contexto das artes visuais*. Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2016.

LINO, Geraldine. Fanzines de banda desenhada. Prozines (I) - *Cadernos de BD* - 1ª série. 30/03/2015. Disponível em: <<http://fanzinesdebandadesenhada.blogspot.com/2015/03/prozines-i-cadernos-de-bd-1-serie.html>>. Acesso em: 15/05/2022.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines: um passeio pela história dos fanzines*. Série Quiosque, 27 - 5ª edição. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020 - Disponível em: <https://marcadefantasia.com/livros/quiosque/rebulicodosfanzines-5ed/rebulicodosfanzines-5ed.pdf> . Acesso em: 15/05/2022.

NUNES, Soraya Cristina. *Dos bytes aos átomos: reflexões e experimentações artísticas sobre o universo da impressão 3D*. Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de mesquita Filho”. São Paulo: UNESP, 2014.

PAULA, Francisco Sebastião de. *Uma trajetória da xilogravura no Ceará*. 2014. Tese (doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG, 2014.

PORTELA, Nerize et al. Os quadrinhos baianos: a influência regional como expressão sócio-cultural na produção de artistas locais. BRAGA, Amaro (org.). *Anais Completos do I ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS SOBRE QUADRINHOS E CULTURA POP*. Centro de Convenções da UFPE. Recife, 29 a 31 de Julho de 2011. ISSN 2238-2402 Pg. 557-558. Disponível em: <https://www.academia.edu/52058974/Anais_Completos_do_I_ENCONTRO_NACIONAL_DE_ESTUDOS SOBRE QUADRINHOS E CULTURA POP>. Acesso em 15/05/2022.

QUINALIA, Eliane. Estilista cria roupas inspiradas no corpo humano utilizando apenas uma impressora 3D. *Estilo de vida. Metro.* 26/04/2017. Disponível em: <<https://www.metroworldnews.com.br/estilo-vida/2017/04/26/estilista-cria-roupas-inspiradas-no-corpo-humano-com-impressora-3d.html>>. Acesso em 15/06/22.

THOMAS, Susan E. Value and Validity of Art Zines as an Art Form. *Art Documentation - Journal of the Art Libraries Society of North America.* Volume 28, Number 2 | Fall 2009. Disponível em: <<https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/adx.28.2.27949520>> e <<http://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/adx.28.2.27949520>> (link direto) Acesso em: 18/04/2019.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. O campo ampliado da gravura: continuidades, rupturas, cruzamentos e contaminações. *ARJ - Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Artes.* Vol. 1/1, p. 171-183. Jan./Jun. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5275>>. Acesso em 06/09/21.

ZAVAM, A. S. Fanzine: A Plurivalência Paratópica. *Revista Linguagem em (Dis)curso.* v. 5, n. 1, jul./dez., 2004. <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0601/01.htm> <acesso em agosto de 2005>.

Como citar este texto:

ANDRAUS, Gazy. Fanzine, zine, artzine, zine-expandido, arte. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais.* Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 640-658.