



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)
FACULDADE DE ARTES VISUAIS (FAV)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

ÍCARO LÊNIN MAIA MALVEIRA

O zine como ponto de partida: experimentações e processos
de criação

GOIÂNIA

2026



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Ícaro Lênin Maia Malveira

3. Título do trabalho

O zine como ponto de partida: experimentações e processos de criação

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 10/03/2026, às 10:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ícaro Lênin Maia Malveira, Discente**, em 10/03/2026, às 13:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6039310** e o código CRC **9FD8F50D**.

ÍCARO LÊNIN MAIA MALVEIRA

**O zine como ponto de partida: experimentações e processos
de criação**

Tese apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Doutorado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de doutor em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa B: Poéticas artísticas e processos de criação

Orientação: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Coorientação: Prof. Dr. Gazy Andraus

GOIÂNIA

2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Malveira, Ícaro Lênin Maia
O zine como ponto de partida [manuscrito]: experimentações e processos de criação / Ícaro Lênin Maia Malveira. - 2026.
CCCLXII, 362 f.: il. 2026

Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco; co-orientador: Dr. Gazy Andraus
Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2026.

Ilustrações.
Bibliografia.
Inclui: siglas, lista de figuras.

1. Zines. 2. Processos de Criação. 3. Paratopia. 4. Experimentação. 5. Materialidade.

I. Franco, Edgar Silveira, orient. II. Andraus, Gazy, co-orient. III. Título.
CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TESE

ATA DE DEFESA DE TESE

Ata nº 01/2026 da sessão de Defesa de Tese de **Ícaro Lênin Maia Malveira** que confere o título de Doutor em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos seis dias dos mês de março de dois mil e vinte e seis, a partir das quatorze horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Tese intitulada "O zine como ponto de partida: experimentações e processos de criação". Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Edgar Silveira Franco (PPGACV/FAV-UFG), com a presença do coorientador Professor Doutor Gazy Andraus (IFSP - Campus São José do Rio Preto) e com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor João Vilnei de Oliveira Filho (Universidade Federal do Ceará/UFC, Campus Quixadá), membro titular externo; Professor Doutor Léo Pimentel Souto (Pesquisador e Artista Independente), membro titular externo; Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/FAV-UFG), membro titular interno; Professor Doutor Gabriel Lyra Chaves (Pós-Doutorando do PPGACV/FAV-UFG e Professor do IdA/UnB), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Tese tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Edgar Silveira Franco, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos seis dias dos mês de março de dois mil e vinte e seis.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 06/03/2026, às 17:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **João Vilnei de Oliveira Filho, Usuário Externo**, em 06/03/2026, às 18:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Léo Pimentel Souto, Usuário Externo**, em 06/03/2026, às 18:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gazy Andraus, Usuário Externo**, em 07/03/2026, às 20:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Lyra Chaves, Usuário Externo**, em 10/03/2026, às 08:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 10/03/2026, às 11:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6021100** e o código CRC **414F5694**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
TESE DE DOUTORADO

O zine como ponto de partida:

experimentações e processos de criação

ÍCARO LÊNIN MAIA MALVEIRA

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
(FAV/UFG)

Orientador(a) e Presidente da banca

Prof. Dr. Gazy Andraus
(IFSP)

Coorientador

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
(UFC)

Membro externo

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
(PPGACV/UFG)

Membro interno

Prof. Dr. Léo Pimentel Souto
(Artista-pesquisador independente)

Membro externo

Prof. Dr. Gabriel Lyra Chaves
(PPGACV/UFG)

Membro interno

Profa. Dra. Adriana Aparecida Mendonça
(FAV/UFG)

Suplente externo

Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira
(PPGACV/UFG)

Suplente interno

GOIÂNIA

2026

À minha avó, que me viu escrever...

Francisca Bezerra Cavalcante
(in memoriam)

AGRADECIMENTOS

À minha família, José Lima, Milena Maia, Vinícius Domingos, Pedro Ramiro, Joyce Viana e Eliane, por todo o apoio prestado no curso da aventura.

Às minhas sobrinhas, Ísis e Serena, que são tão danadas quanto amadas.

A Edgar Silveira Franco, meu orientador, e Gazy Andraus, meu coorientador, por terem aceitado caminhar ao meu lado, por compromisso acadêmico e amizade. Agradeço também pelo companheirismo e pelos momentos partilhados.

A Adriana Aparecida Mendonça, porque a gravura e academia podem nos presentear com fraternidades pra vida inteira.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, em especial, aqueles com quem tive o prazer crusar disciplinas e conviver: Carla Abreu, Lilian Perotto, Edgar Franco, Gazy Andraus, Rosa Berardo e Samuel Gilbert.

Aos colegas do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (Cria_Ciber): Alysso Drakkar, Léo Pimentel, Ana Laura, Bruno Oubam, Fredé C.F., Rachel Santos, Rose Franco, Rennan Queiroz, Sam Colodeto, Duane Ribeiro, Géssica Marques, Marcos Costa, Eduardo Zamariano e Gabriel Billy.

Aos colegas valiosos que a pós-graduação me deu: Ana Laura Torquato, Luiza Domingos, Marcos Felipe, João Pedro Teles, Kassius Brunno, Giovanna Silva, Guilherme de Castro, Iram Leandro, Cristiano Sousa, Isabele Barbosa, Marília Gontijo, Ramon Teodoro e Jocy Meneses.

A Jo A-mi e aos queridos colegas do TEIA (Laboratório Transdisciplinar de Escrita em/com Artes).

Aos amigos de Fortaleza, de Goiânia, de Sobral, de Limoeiro do Norte e de outras paragens.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás (FAPEG), pela concessão da bolsa de formação e pela oportunidade de realizar esta pesquisa.

A você, leitor, que ora tem esse trabalho em mãos ou em tela.

RESUMO

Este trabalho, se do zine parte, pressupõe movimento nessa partida. Se o ponto é um, todavia, os movimentos são vários. A investigação que aqui se propõe se dá em torno do zine como disparador de processos de criação, tendo em vista o reinvestimento de diferentes formas e materiais. Portanto, é pensando nos aspectos processuais – base que constitui e estrutura este trabalho – dos experimentalismos em torno da materialidade fanzineira que a proposta se insere no contexto da criação e das artes. Acompanhando os processos e os percursos da minha formação no âmbito da pós-graduação, a pesquisa gira em torno de fazeres, práticas e modos de criar em torno dos quais se distribuem debates como a definição de fanzine, o surgimento de poéticas na minha trajetória como fanzineiro, pesquisador e criador, até o desenvolvimento de uma análise crítico-reflexiva sobre trabalhos produzidos em um período de formação que se inicia no mestrado e se estende ao doutoramento. Até onde é possível levar os zines, tendo em vista os processos experimentais? Pergunta que, no ensejo de resposta, acompanha diferentes movimentos em que o zine de papel passa por uma reinvenção material diversa e segue por saltos em direção a linguagens artísticas de variada sorte: serigrafia, jogos eletrônicos, livro de artista e histórias em quadrinhos. É uma pesquisa em arte, qualitativa, exploratória que se acerca de princípios metodológicos da cartografia, da *art-based research*, da autoetnografia sem, no entanto, fixar-se em pressupostos de um método específico. Em função da natureza processual da pesquisa, questões, objetivos, aberturas paradigmáticas do fazer e do pensar a arte e a prática fanzineira vão surgindo no caminho. Como uma forma de embasar e subsidiar a discussão, autores de diversas áreas entram em cena, como: Poletti (2008), Meireles (2010), Magalhães (1993), Bachelard (1998), Oliveira Filho (2016), Souto (2021), Mendonça (2018), Derdyk (2013), Foucault (1985), Zavam (2006), Krauss (1984), Thomas (2009), Saul e Stuckey (2007), Groensteen (2015), Oliveria Junior (2021), dentre outros.

Palavras-chave:

zines, processos de criação, paratopia, experimentação, materialidade.

ABSTRACT

This work, which starts with the zine, assumes movement from the start. If the point is singular, however, the processes are multiple. The investigation proposed here revolves around the zine as a catalyst for creative processes, considering the reutilization of different forms and materials. Therefore, it is by focusing on the procedural aspects—the foundation that constitutes and structures this work—of experimental approaches to fanzine materiality that this proposal fits into the context of creation and the arts. Following the processes and stages of my postgraduate education, the research revolves around practices, activities, and modes of creation around which debates are centered, including the definition of fanzines, the emergence of poetics in my trajectory as a fanzine maker, researcher, and creator, to the development of a critical-reflective analysis of works produced during a period of training that begins with my master's degree and extends through my doctoral studies. How far can zines go, given their experimental nature? This question, in seeking an answer, involves different movements in which the paper zine undergoes a diverse material reinvention and takes leaps toward various artistic languages: screen printing, video games, artist's books, and comic books. This is a qualitative, exploratory art research project that draws on methodological principles from cartography, art-based research, and autoethnography, but without being bound by the assumptions of any specific method. Given the process-oriented nature of the research, the questions, objectives, and paradigmatic approaches to creating and thinking about art and fanzine practice emerge along the way. To ground and inform the discussion, authors from various fields are referenced, including: Poletti (2008), Meireles (2010), Magalhães (1993), Bachelard (1998), Oliveira Filho (2016), Souto (2021), Mendonça (2018), Derdyk (2013), Foucault (1985), Zavam (2006), Krauss (1984), Thomas (2009), Saul and Stuckey (2007), Groensteen (2015), Oliveria Junior (2021), among others.

Keywords:

zines, processes of creation, paratopia, experimentation, materiality.

RESUMEN

Este trabajo, partiendo del fanzine presupone movimiento en esta partida. Si el punto es uno, sin embargo, los movimientos son muchos. La investigación que aquí se propone se produce a partir del fanzine como activador de procesos de creación, proyectando la reinversión de distintas formas y materiales. Por lo tanto, es pensando en los aspectos procesuales - fundamento que constituye y estructura este trabajo - de los experimentalismos en torno de la materialidad fanzinerá que la propuesta se introduce en el contexto de creación y de las artes. En el marco de mi proceso de formación, esta investigación se centra en los quehaceres y prácticas de creación, en torno a los cuales se articula el debate sobre la definición de fanzine, el surgimiento de poéticas en mi recorrido como fanzineró, investigador y creador, hasta el desarrollo de un análisis crítico-reflexivo sobre trabajos producidos en un periodo de formación desde la maestría hasta el doctorado. ¿Hasta dónde pueden llegar los fanzines teniendo en cuenta los procesos experimentales? Una pregunta que, al hilo de la respuesta, acompaña muchos movimientos en los que el fanzine de papel experimenta una diversa reinvencción material y avanza a través de saltos hacia lenguajes artísticos de distinta suerte: serigrafía, juegos electrónicos, libro de artista y cómic. Es una investigación en arte, cualitativa y exploratoria que se acerca a principios metodológicos de la cartografía, de la investigación basada en las artes (art-based research) sin fijarse, sin embargo, en los presupuestos de un método específico. Debido a la naturaleza procesual de la investigación, cuestiones, objetivos, aperturas paradigmáticas del hacer y pensar el arte y la práctica fanzinerá van apareciendo en el camino. Para fundamentar y sustentar la discusión autores de diferentes campos entran en escena, como: Poletti (2008), Meireles (2010), Magalhães (1993), Bachelard (1998), Oliveira Filho (2016), Souto (2021), Mendonça (2018), Derdyk (2013), Foucault (1985), Savam (2006), Kraus (1984), Thomas (2009), Saul e Stuckey (2007), Groensteen (2015), Oliveira Júnior (2021), dentre outros.

Palabras clave:

zines, procesos de creación, paratopia, experimentación, materialidad.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Colagem de fragmentos em alusão à definição de fanzine.....	39
Figura 2 - Definição de fanzine, por Henrique Magalhães	41
Figura 3 - Criando um fanzine, Grama de Poesia #10	63
Figura 4 - Verbete Fanzine.....	64
Figura 5 - Matriz do "Verbetes Fanzine"	65
Figura 6 - Sobre a) afirmação do que materialmente um fanzine é	66
Figura 7 - Sobre b) características de um fanzine (1)	66
Figura 8 - Sobre b) características de um fanzine (2)	67
Figura 9 - Sobre c) possível conteúdo de um fanzine	68
Figura 10 - Fotos do fanzine "Matriz Órgão"	69
Figura 11 - Sobre d) pinceladas historiográficas	69
Figura 12 - Sobre e) explicação do neologismo "fanzine"	70
Figura 13 - Sobre f) a função dos fanzines	71
Figura 14 - Colagem-criação 1	73
Figura 15 - Colagem-criação 2	74
Figura 16 - Colagem-criação 3	75
Figura 17 - Colagem-criação 4	76
Figura 18 - Reprodução de uma fotografia da obra Uma e três cadeiras (1965), de Kosuth.....	77
Figura 19 - Dança com arcos ao final da partida de Paciência, do filme José e Pilar (2010).....	80
Figura 20 - Print da tese em andamento 1	80
Figura 21 - Print da tese em andamento 2	81
Figura 22 - Print da tela de computador de Saramago, enquanto joga "Paciência" e print das páginas da tese em andamento	82
Figura 23 - Racha-cuca que comprei em uma loja de Sobral.....	83
Figura 24 - Testes de capa e versão definitiva do zine "Lino - Fragmentos de uma existência simples"	101
Figura 25 - Montagem das peças.....	102

Figura 26 - Estrutura da peça, dimensões	103
Figura 27 - Estrutura da peça, lacunas e extensões	103
Figura 28 - Protótipo do zine “Uma definição de zine”	104
Figura 29 - Montagem do protótipo de "Uma definição de zine"	105
Figura 30 - Lista de exercícios para alunos do 1º ano do curso médio	107
Figura 31 - Porta-fósforos	108
Figura 32 - Exercício em papel quadriculado	109
Figura 33 - “Antonio das Mortes” (1965-1966), Cybèle Varela.....	119
Figura 34 - “Um passeio feliz 2”, Cybèle Varela.....	120
Figura 35 - Movimento de peças na obra “Um passeio feliz 2”, Cybèle Varela.	121
Figura 36 - “Duas cidades”, página produzida para “Um zine plebeu! maior que o oceano” (2019).....	146
Figura 37 - Capa do fanzine “Gramma de Poesia” (2013) e capa do livro infantil “O Garoto” (2025), de Natália Lima.....	152
Figura 38 - Página cinco do livro “O Garoto”, de Natália Lima	153
Figura 39 - “Retrato 4x3”	154
Figura 40 - Tirinha “Travessias”	155
Figura 41 - Desenhos variados – desenho produzido em um encontro do projeto de extensão FAVZine (esq.); desenho produzido para o criaciberzine “Minotauro: Labirinto” (dir. sup.); desenho produzido em um caderno de artista (dir. inf.)	155
Figura 42 - Página inicial do volume 3 de “Bonfire”, boletim do The National Fantasy Fan Faderation	158
Figura 43 - Pintura da cabeça do Cristo (1972), de Márcia Mendonça, em posse de Wellington Junior.....	162
Figura 44 - Atividades na Sala 109	163
Figura 45 - Página de revista "Arte de Bordar", da coleção de minha avó Francina.	167
Figura 46 - Meu quarto em Limoeiro do Norte.....	172
Figura 47 - Materiais na estante.....	180
Figura 48 - Colchetes de pressão encontrados no quarto.....	181
Figura 49 - Retomada da imagem do porta-fósforos.....	182
Figura 50 - Exercícios com colchete	183

Figura 51 - "Submarino Amarelo"	184
Figura 52 - Laboratório Romã	185
Figura 53 - Materiais da gaveta.....	187
Figura 54 - Dobradiças encontrados na gaveta.....	188
Figura 55 - Exercícios com dobradiças	188
Figura 56 - "A folha que anteviu seu destino"	189
Figura 57 - Registro da mala empresarial	195
Figura 58 - Detalhe da mala empresarial	196
Figura 59 - Registro da caixa chilena	197
Figura 60 - Detalhe da caixa chilena	197
Figura 61 - Registro da mala-expositor	198
Figura 62 - "Por favor, não coloque embrulhos!"	199
Figura 63 - Registro da mala-dissertação	200
Figura 64 - Detalhe da mala-dissertação	200
Figura 65 - Reposicionamento das dobradiças	201
Figura 66 - Matriz material do "Zine-mala"	202
Figura 67 - "Zine-mala" – dobra e corte.....	204
Figura 68 - Detalhe da parte de ferro da mala-empresarial.....	204
Figura 69 - Dobradiças, pregos e borr.....	205
Figura 70 - Tamanho técnico dos clips.....	206
Figura 71 - Alça de clip afixada no "Zine-mala".....	206
Figura 72 - Materiais usados no "Zine-mala".....	207
Figura 73 - Forma definitiva do "Zine-mala"	207
Figura 74 - Cartões do "Zine-mala"	208
Figura 75 - Detalhe do cartão quatro - Aranhas	209
Figura 76 - Caderno de escritores.....	210
Figura 77 - Desenhos no caderno dos escritores.....	211
Figura 78 - Cartão das aranhas dentro do "Zine-mala"	219
Figura 79 - Ísis com suas asas de fada.....	226

Figura 80 - Artesines produzidos ao final da disciplina “Artesines: zines, fanzines e biograficines como expressão criativa e artístico-autoral” (PPGACV-FAV-UFG) ..	241
Figura 81 - “Cabeças-Quebradas”, de Jaime Rodolfo, e “Uma definição de zine”, trabalho meu.	249
Figura 82 - Edital do II Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artesines	253
Figura 83 - Reunião do júri do I Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artesines, novembro de 2023.....	254
Figura 84 - “Entranhas”, de Sandra Mara Mendes	255
Figura 85 - Desenhos na página quadriculada.....	259
Figura 86 - Processo de criação do "mini-micro-zine"	260
Figura 87 - “mini-micro-zine”	261
Figura 88 - <i>QR Code</i> que dá acesso ao vídeo que mostra o "mini-micro-zine"	262
Figura 89 - Fisionomias	263
Figura 90 - Peças do “Tetris” feita com folhas de "mini-micro-zine"	264
Figura 91 - Frames da animação	267
Figura 92 - “Tétrico”	269
Figura 93 - Desenvolvimento do Tétrico na Unity, 2021.....	271
Figura 94 - Desenvolvimento das Peças-padrão e Peças-A, na Unity, 2021.	271
Figura 95 - <i>Script</i> para criação do <i>grid</i> do jogo na Unity, 2021	272
Figura 96 - Primeira versão do protótipo do Tétrico, 2021	273
Figura 97 - Segunda versão do protótipo do Tétrico, 2021.	274
Figura 98 - Desenvolvimento das Peças-B na Unity, 2021	275
Figura 99 - O requadro no artezine “Tétrico – uma partida”	278
Figura 100 - Primeira página do artezine “Tétrico – uma partida”	279
Figura 101 - Capa do artezine “Tétrico – uma partida”.....	283
Figura 102 - Fisionomias cartunizadas.....	284
Figura 103 - Montagem das peças do artezine “Tétrico – uma partida”	284
Figura 104 - <i>QR Code</i> presente na capa do quadrinho.....	285
Figura 105 - <i>QR Code</i> para a versão digital da história em quadrinhos “Tétrico: uma partida”	286

Figura 106 - Reprodução da obra “Dia Internacional da Mulher Trabalhadora”, V. Kulaguina, 1930	289
Figura 107 - Reprodução da obra “Proletarierinnen (Operárias)”, Hans Baluschek, 1900.	290
Figura 108 - Reprodução digital das obras discutidas no presente artigo, respectivamente: “Operários 2022”, de Ícaro Malveira. e “Operários” (1933), de Tarsila do Amaral.....	291
Figura 109 - As portas do armário.....	298
Figura 110 - Dobradiças no “Livro-mobiliário”	299
Figura 111 - “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021	300
Figura 112 - Detalhe do "Livro-mobiliário, um livro de artista".....	301
Figura 113 - Página 1, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021	303
Figura 114 - Página 2, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021	303
Figura 115 - Página 3, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021	304
Figura 116 - Página 4, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021	304
Figura 117 - QR Code que dá acesso ao vídeo do “Livro-mobiliário”(2021)	305
Figura 118 - Revista “Fumetti”, da editora Globo.....	306
Figura 119 - Sobre o requadro	307
Figura 120 - Tirinha “Inception”	308
Figura 121 – “Canhão”	309
Figura 122 - “Floração”.....	309
Figura 123 - Diagrama elaborado por Rosalind Krauss	315
Figura 124 - Capa e páginas do “3D'Imagens – vol. III” (2021).....	317
Figura 125 - Artzine expandido “3D'Imagens – vol. III” (2021)	318
Figura 126 - “zin(E)xperiment #01” (2014)	319
Figura 127 - Divulgação da ação artística "KamiZine"	321
Figura 128 - Gazy Andraus com sua camisa com arte sequenciada (na frente e nas costas).....	324
Figura 129 - “Sobretudozine”, de Edgar Franco e Luiz Fers	325
Figura 130 - Título da “KamiZine”, feito por Adriana Mendonça.....	327
Figura 131 - Duane Ribeiro, integrante do Cria_Ciber, fazendo sua intervenção gráfica na matriz do “KamiZine”	328

Figura 132 - Matriz da “KamiZine” (Frente), feitas em papel Canson.....	329
Figura 133 - Matriz da “KamiZine” (Verso), feitas em papel Canson.....	330
Figura 134 - <i>Non sequitur</i> , de acordo com McCloud	331
Figura 135 - Recorte ampliado da matriz da “KamiZine” (Frente)	333
Figura 136 - Reprodução da obra “Janela aberta com colinas” (1923), de Juan Gris	334
Figura 137 - Fotolitos da "KamiZine"	336
Figura 138 - Matrizes serigráficas da "KamiZine".....	337
Figura 139 - Testes com matriz da “KamiZine”	338
Figura 140 - “KamiZine” impressa na blusa de Fredé C.F.	340
Figura 141 - Ação “KamiZine”, durante o IV Festival de Artes Ciberpajelações.....	341
Figura 142 - Área de secagem das "KamiZines"	341
Figura 143 - Problemas de impressão na “KamiZine” de uma das interatoras	342
Figura 144 - Interatores que participaram da ação artística "KamiZine", no IV Festival de Artes Ciberpajelações	343

LISTA DE ABREVIACOES E SIGLAS

ANPAP	Associao Nacional dos Pesquisadores em Artes Plsticas
ASPAS	Associao dos Pesquisadores em Arte Sequencial.
CRIA_CIBER	Criao e Ciberarte (Grupo de Pesquisa)
FAFIDAM	Faculdade de Filosofia Dom Aureliano Matos
FAV	Faculdade de Artes Visuais
GHEMAT	Grupo de Pesquisa de Histria da Educao Matemtica no Brasil
ICA	Instituto de Cultura e Arte
MAUC	Museu de Arte da Universidade Federal do Cear
PPGACV	Programa de Ps-graduao em Arte e Cultura Visual
TEIA	Laboratrio Transdisciplinar de Escrita em/com Artes
UFG	Universidade Federal de Gois
UFC	Universidade Federal do Cear
UNISO	Universidade de Sorocaba

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	25	
PARTE UM – PENSANDO E FAZENDO ZINES: A TESE COMO CRIAÇÃO, A CRIAÇÃO COMO TESE		
CAPÍTULO 1 – EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO DE FANZINE – PENSAMENTO, PROCESSOS E CRIAÇÃO		38
1.1 O problema da definição.....	38	
1.2 Dicionários inventados, neologização e caixa de coisas zináveis .	44	
1.3 Acervo bibliográfico como caixa de coisas zináveis	49	
1.4 Ensaio visual-zine – Criação do Verbetes Fanzine	51	
1.5 Fan.Zi.ne	62	
1.6 Interlocuções poéticas e desdobramentos do Verbetes Fanzine	76	
1.6.1 <i>Joseph Kosuth</i>	76	
1.6.2 <i>Jogo de linguagem, jogo de computador, que jogo?</i>	79	
1.7 Ensaio visual-zine – Criação do Uma definição de zine	87	
1.8 Uma definição de zine.....	98	
1.8.1 <i>Do plástico ao papel paraná</i>	98	
1.8.2 <i>Cartonagem escolar, velhas brincadeiras para inventar novas coisas</i>	106	
1.9 Reflexões sobre zines e processos de criação	111	
1.9.1 <i>Quebra-cabeças, jogos e fanzines</i>	111	
1.9.2 <i>Fanzines e jogos na margem, na borda</i>	117	
1.9.3 <i>Limiares do processo de criação de fanzine</i>	123	

<i>1.9.4 Definições, zines e academia</i>	129
---	-----

PARTE DOIS - PERCURSOS, MATERIALIDADES E PROVOCAÇÕES

CAPÍTULO 2 – OS DESLOCAMENTOS DO PERCURSO FANZINEIRO E AS POÉTICAS EMERGENTES NO PROCESSO DE CRIAÇÃO	143
---	------------

2.1 Uma, duas, três cidades...quantas mais?	143
--	------------

2.2 O quarto	157
---------------------------	------------

<i>2.2.1 Três notas sobre o quarto</i>	160
--	-----

2.3 Os materiais e os objetos – exercícios preparatórios para instauração de poéticas	173
--	------------

<i>2.3.1 Modos de estar no quarto</i>	176
---	-----

<i>2.3.2 Às voltas pelo quarto: devaneios sobre os materiais</i>	180
--	-----

2.4 O Zine-mala – confluências poéticas	193
--	------------

<i>2.4.1 Das composições ao zine</i>	193
--	-----

<i>2.4.2 As malas, guardadouros</i>	194
---	-----

<i>2.4.3 Partes dobradiças</i>	201
--------------------------------------	-----

<i>2.4.4 Natureza aracnoide</i>	214
---------------------------------------	-----

<i>2.4.5 Porosidades poéticas – poética fanzineira, poética dos materiais, poética de si</i>	223
--	-----

CAPÍTULO 3 – OS ARTEZINES E OS NOVOS CAMINHOS PARA A CRIAÇÃO ARTÍSTICO-AUTORAL ZINEIRA	228
---	------------

3.1 O debate em torno dos artzines	228
---	------------

3.2 Experiências artzineiras	238
---	------------

3.3 Paratopia: termo basilar	242
---	------------

3.4 Fanzines? Arte? Artzines?	244
--	------------

**PARTE TRÊS – POÉTICAS FANZINEIRAS E LINGUAGENS ARTÍSTICAS
EM FLUXO: EXPERIMENTAÇÕES, TECNOLOGIAS E SUPORTES**

**CAPÍTULO 4 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES: AS
INTERCONEXÕES ENTRE A PRODUÇÃO DE ZINES E A ARTE E TECNOLOGIA
.....258**

4.1 De volta aos cadernos258

**4.2.1 Breviário sobre Alexey Pajitnov e os novos contextos de criação
no âmbito telemático264**

4.2.2 Hibridizações, do desenho ao jogo.....266

4.2.3 O desenvolvimento do jogo Tétrico.....270

4.3 Tétrico: uma partida.....277

4.3.1 “Tétrico – uma partida”: conceito e montagem.....277

**4.3.2 Hibridização e criação de quadrinhos com ferramentas digitais
.....282**

4.4 “Operários 2022”287

4.4.1 A Revolução Industrial e a pintura de Tarsila do Amaral.....288

4.4.2 “Operários” (1933) e “Operários 2022” (2022)290

**CAPÍTULO 5 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES:
SUPORTES, MATERIALIDADES E ATRAVESSAMENTOS297**

5.1 Livro-mobiliário, um livro de artista297

5.2 Moldura Sequencial – experimentações em quadrinhos.....306

5.3 KamiZine312

5.3.1 Ateliê de gravura da Faculdade de Artes Visuais (UFG)312

5.3.2 Campo ampliado nas artes313

5.3.3 Festival de Artes Ciberpajelações IV320

CONSIDERAÇÕES FINAIS	345
REFERÊNCIAS.....	354

INTRODUÇÃO

Comecei a fazer fanzines no ano de dois mil de doze e a pesquisá-los a partir de dois mil e dezoito. Nesse percurso, descobri que é cada vez maior o interesse em torno dos fanzines e das suas possibilidades artístico-autorais, educacionais, comunitárias/coletivas e acadêmicas. Esse interesse está presente no âmbito da própria cena fanzineira nacional – que está mais que ativa –, da produção independente, da escola, de artistas, do mercado de arte, do meio editorial, também no âmbito da pesquisa na universidade, em diversas áreas. Publicações como o livro “Fanzines: Autoria, Subjetividade e Invenção de Si” (2010), com organização de Cellina Muniz (UFRN), tal como o “Dossiê Fanzines, Artezines e Biograficzones – publicações mutantes” (2021), com organização de Gazy Andraus (UFG) e Henrique Magalhães (UFPB), exemplificam essa permeabilidade dos zines nos espaços acadêmicos, lugar onde a presente pesquisa se realiza. Isso se dá porque, embora os fanzines tenham surgido como revistas de fã, há muito já não são mais apenas isso. A dimensão criativa, autoral, experimental, processual, expandida e híbrida marca uma gama de produções fanzineiras, inclusive a minha, que leva os fanzines além. Aproxima-os de uma variedade de contextos, práticas, fazeres e áreas de conhecimento – disciplinares, multidisciplinares, transdisciplinares –, dentre elas, também a arte. Posto que a presente pesquisa, minha pesquisa, nasce em um Programa de Arte e Cultura Visual, carrega os vestígios do seu lugar de nascença em suas camadas e mantém ampliada a interlocução além desse ponto de partida.

Tanto em meu mestrado, realizado no Programa de Pós-graduação em Arte da Universidade Federal do Ceará (PPGArtes-UFC), quanto neste doutoramento, realizado no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (PPGACV-UFG), meu vínculo está relacionado a linhas de pesquisa acadêmica que carregam em seu nome os seguintes marcadores: poéticas artísticas, processos de criação, poéticas contemporâneas. Portanto, há neste trabalho uma construção de pensamento – ponto de vista epistemológico e hermenêutico –, mas, sobretudo, um conjunto de fazeres, de práticas e de processos que são o centro de gravidade, norteiam e são espinhais a qualquer produção de conhecimento que eu possa aqui pretender. O que está *entre* e o que acontece *entre* a inquietação do corpo do criador e aquilo que ele cria é substância fundante do presente trabalho, em síntese, os processos de criação, o debruçar-se sobre as poéticas.

Posto que escolho como ponto de partida os zines, tal como está no título desta tese, trato de algo mais que um ponto. Afinal, se é um ponto e se é de partida, está preche da ideia de deslocamento, transitoriedade e movimento. Partir para onde? E, partindo dos zines, chega-se a que lugar *com* eles? Busco envolver e dar conta dessas questões, mesmo introdutórias que sejam, embora ainda não sejam um problema de pesquisa. Acercar-me delas é compreender que é de um ponto de partida em mim e dos zines que há mim, ontológico, que essa motilidade se inicia. Ou seja, os meus processos, meus percursos, meus deslocamentos de natureza diversa. O movimento como algo mais importante que pontos de fixação. É uma pesquisa sobre aonde os fanzines me levaram, mas também sobre aonde eu levei os fanzines. *Fanzines*, em seu plural-diverso: são fanzines feitos de papel; fanzines feitos, dentre outras coisas, também com papel; fanzines de materiais diversos para além do papel; fanzines que existem na intenção, mas se materializam de outra forma que não em um fanzine; fanzines que constituem o processo mesmo para criar um produto de outra natureza ou linguagem artística. Em síntese, aquilo que pode ser elaborado *além-zine* e *aquém-zine*.

Entre as maneiras de investigar os zines em uma pesquisa acadêmica sobre processos de criação, estão abordagens de forma, de conteúdo, de produção, de circulação etc. No seu livro “Intimate Ephemera” (2008), Anna Poletti, aponta esses aspectos, cada um preche de desdobramentos próprios, constitutivos inclusive de um debate sobre a definição acerca do que os zines são.

Como modo de publicação subcultural, os zines são caracterizados tanto por sua forma material quanto por seu conteúdo, por seus modos de produção e por sua circulação. Começando pela forma, o zine pode apresentar inúmeras características físicas e variações de dimensão, peso, tipo de papel e encadernação; de fato, os zines se distinguem por um uso continuamente expansivo de materiais. (Poletti, 2008, p. 6-7).¹

Tendo em vista as palavras da autora, o interesse desta pesquisa não está no conteúdo ou outras categorias de abordagem, mas no que Poletti aponta como a forma material dos zines e seu aspecto processual. Ou seja, são nessas características físicas múltiplas, mencionadas na citação acima, em que é possível

¹ No original: As a mode of subcultural publishing, zines are characterised by their material form, as well as by their content, mode of production and circulation. To begin with form, the zine can have any number of physical features and variations in dimensions, weight, paper stock, and binding; indeed, zines are characterised by an ever-expanding use of materials. (Poletti, 2008, p. 6-7).

identificar um viés propositivo de criação de fanzines, o lugar onde entendo que está uma parte da minha produção. O que na discussão de Poletti mais chama a minha atenção, e é o que mais se aproxima do que acredito ter feito nesta pesquisa, resvalando no experimentalismo material, é a busca por um “uso continuamente expansivo de materiais” (Poletti, 2008, p. 6-7). Essa investigação que se dá em torno do que entendo serem as materialidades fanzineiras, de acordo com a autora, configura-se como constitutiva dos fanzines, uma vez que “a diversidade física dessas publicações — sua ampla gama de tamanhos, cores, formas e usos de materiais — é, em si mesma, constitutiva da forma zine.” (Poletti, 2008, p. 6-7)².

Levando em conta o lugar acadêmico em que esta pesquisa se situa, no âmbito das artes, muito embora essa inserção dos fanzines na arte possa e deva ser problematizada, ela também é um lugar de valência que deve ser levado em conta, uma vez endossado o pensamento da autora, pois “[...] a produção de zines pode ser considerada uma espécie de prática artística, definida pela aplicação de determinados materiais e habilidades na produção de um tipo específico de objeto” (Poletti, 2008, p. 7)³. Esse lugar de atravessamento dos zines com a arte apontado por Poletti, é motivo de debate e problematização principalmente entre pesquisadores da área, pois a produção fanzineira está ligada à marginalidade e à paratopia, inclusive, em relação à própria arte. O contorno desse debate se dá a partir dos artezines, gênero específico que propõe o fanzine dentro da arte (Andraus, 2014). Fora dela ou dentro dela, entendo esta pesquisa com um centro de gravidade localizado simplesmente na criação num sentido amplo (de zines, de produtos artísticos, mas também de composições diversas, de exercícios de exploração e manuseio etc.), a partir de outros reinvestimentos materiais, entendidos como experimentação no contexto dos processos de criação e na expressão fanzineira como expressão de si.

No ano de dois mil e vinte, defendi a dissertação intitulada “Zine-cidade: vivendo a cidade através da criação de zines”. Uma pesquisa que trata da realização de ações de criação fanzineiras na cidade de Limoeiro do Norte, em um regime de coletividade em diálogo entre o fazer artístico-fanzineiro e a docência. Parte da pesquisa de mestrado, que aqui nesta tese retornam, foca na produção de fanzines

² No original: “The physical diversity of the publications, their extensive range of sizes, colours, shapes and use of materials, is itself constitutive of the zine form.” (Poletti, 2008, p. 7).

³ “[...] zine production may be considered a kind of art practice, defined by the application of particular materials and skills in the production of a specific kind of object.” (Poletti, 2008, p. 7).

com diferentes formas e materiais, trabalhos que vão ao encontro do zine-objeto. Nesta tese, deixo de lado as ações e intervenções na cidade, central na dissertação, e passo a me voltar para uma produção que, em seu âmago, borra e esgarça as fronteiras do que sejam os próprios fanzines, em direção a uma inserção deles em linguagens artísticas diversas. Pensando em um recorte para esses processos, a tese foca em experimentalismos materiais em torno dos fanzines, repensando produções que constituíam uma linha de investigação secundária no mestrado, trabalhos que fiz como pesquisador independente – interregno de percurso de formação – e trabalhos do período do doutoramento. Um aspecto fundamental da pesquisa é como os fanzines são transformados por esses processos de criação que trazem novas materialidades, com a imbricação de diferentes materiais, e como essa transformação surge da potência e concretização experimental a partir dessas mesmas materialidades que, emergentes em movimento, estende-se em várias direções. Sobre a materialidade, assim afirma Fayga Ostrower:

Usamos o termo MATERIALIDADE, em vez de matéria, para abranger não somente alguma substância, e sim tudo o que está sendo *formado* e *transformado* pelo homem. Se o pedreiro trabalha com pedras, o filósofo lida com pensamentos, o matemático com conceitos, o músico com sons e formas de tempo, o psicólogo com estados afetivos, e assim por diante. Usamos o termo na qualificação corrente “natureza do que é material” (Grande Enciclopédia Delta-Larousse. Rio de Janeiro: Delta, 1970), ampliando contudo o sentido de ‘material’. (Ostrower, p. 31-32).

Nesta tese o zine se reconfigura a partir de diferentes materialidades. E pensando a partir da citação de Ostrower, essas mesmas materialidades fanzineiras são entendidas como o que entra em processo de transformação e formação – por diferentes vias –, podendo ser trabalhado, articulado, combinado e recombinado. Se a materialidade é indicativa do que um material *permite fazer*, em vez meramente do que *de fato é*, o critério do material não é apenas físico, mas também operacional. Portanto, é impulsionado pelo gesto, pelo manuseio, pela ação, pelos movimentos de criação. Os objetos, coisas, utensílios, artefatos, em suma, os materiais, na medida em que se inserem em campos de elaboração, estão num âmbito de investigação da materialidade. O material deixa de ser percebido apenas como substância, dotando-se de estrutura sensível e formal. E como as materialidades oferecem formas possíveis, tanto quanto impõem limites, a criatividade e a criação em torno desses novos fanzines nascem da tensão entre forças de diálogo e forças de resistência. Assim, a materialidade emerge da relação entre as propriedades dos materiais, físicas

e operacionais, e a experiência sensível fanzineira que tenho com eles, de exploração, descoberta, imaginação ativa e transformação.

Ao desdobrar as investigações em torno desses processos e do meu percurso – bem como o pensar e o fazer em torno deles –, tendo os fanzines como ponto de partida, reconfigurando suas materialidades dentro de um contexto processual e de percurso pessoal de pesquisa que aqui apresento, deixo-me levar em direção a diálogos com áreas do conhecimento como: antropologia, biologia, linguística, história, literatura e artes. Passando por diferentes instâncias formativas e acadêmicas: em suas instâncias de pesquisa, ensino e extensão. Proponho atravessamentos com diferentes linguagens artísticas, técnicas, exercícios, composições, produtos e objetos de arte, além de discussões específicas de área: serigrafia, histórias em quadrinhos, jogos, livro de artista, artes plásticas, composição e arte digital, poesia, interfaces tecnológicas etc. Portanto, esta pesquisa realiza um movimento em torno do que os zines podem *vir a ser* dentro dos meus processos de criação que aqui o leitor encontra.

A partir daqui, estabeleço os elementos norteadores da pesquisa. Redigi a pergunta de pesquisa da seguinte forma: como o zine, assumido como ponto de partida de um eixo processual e operador entre poéticas, desencadeia e configura modos de criação experimentais em movimento ao atravessar diferentes materialidades, suportes e linguagens artísticas? A seguir, aponto o seguinte objetivo geral: acompanhar processos e percursos de criação, buscando apreender modos de fazer e pensar o zine em sua dimensão processual, percebendo-o como eixo de articulação entre poéticas, materialidades e linguagens artísticas em movimento e deslocamento. Estabeleço os objetivos específicos da seguinte maneira: a) descrever e acompanhar processos de criação vinculados ao fazer fanzineiro desenvolvidos ao longo da pesquisa e *com* a pesquisa, problematizando definições estabilizadas, e considerando suas relações com diferentes materialidades – parte um da tese; b) analisar os percursos de criação acadêmicos durante o período ampliado da pós-graduação (do período do mestrado ao doutorado), acompanhando deslocamentos e des/continuidades que influem para a constituição das poéticas emergentes de meus processos experimentais em torno das novas materialidades do fanzine, bem como apresentar as fricções que acontecem quando eles são inseridos em um lugar de arte – parte dois da tese; c) refletir criticamente sobre o zine em sua dimensão processual e em movimento, discutindo-o como eixo de articulação entre poéticas no contexto da pesquisa situada na criação fanzineira e na criação artística – parte três da tese.

Tendo estabelecido os elementos norteadores, entro na discussão em torno dos aspectos metodológicos. Esta é uma pesquisa de viés prático-teórico, qualitativa, de caráter exploratório, uma vez que investiga processos de criação com experimentalismos materiais em torno do fanzine. Uma pesquisa *em arte*, e sobre essa forma de pesquisar, Sandra Rey afirma:

Pesquisa *em arte*, pesquisa *sobre arte*. Para tentarmos estabelecer uma diferenciação dentro da área de Artes Visuais, em nosso programa de Pós-Graduação, costumamos chamar a pesquisa na ênfase de Poéticas Visuais de “pesquisa *em arte*” para diferenciá-la da pesquisa em História, Teoria e Crítica, denominada “pesquisa *sobre arte*”. **Em** diferenciando a pesquisa sobre o *processo de criação* do artista. Pesquisa *em arte*, ênfase em Poéticas Visuais, delimita o campo do artista-pesquisador que orienta sua pesquisa a partir do processo de instauração de seu trabalho plástico assim como a partir das questões teóricas e poéticas, suscitadas pela sua prática. (Rey, 2012, p. 82).

Se a pesquisa *em arte* é uma investigação sobre o processo de criação do artista (Rey, 2012), os percursos e processos desencadeiam modos de fazer de pensar que constituem e levam a uma produção de conhecimento. Meus gestos criadores, minha presença, meu percurso e aquilo que se extrai do próprio caminhar com a pesquisa em processo e sobre processos é o cerne mesmo dessa produção de conhecimento. Sobre essa questão, Rodrigues aponta:

Trata-se aqui da presença do artista como produtor de conhecimento através da particularidade de seu pensamento visual, por meio de obras e/ou ações. Tal atividade central pode ser acompanhada da palavra, mas também pode e deve ser suficiente em si mesma (Buti, 2005, p. 90, *apud* Rodrigues, 2008, p. 4).

Do ponto de vista dos métodos, trago uma construção fragmentária. Portanto, se é fragmentária, há método? Municio-me de aspectos enunciados por autores e que dizem respeito à delimitação metodológica que me fazem ver, através deles, o que fiz ou o que acredito ter feito. Se a palavra método, do grego, significa “caminho em direção a”, a ideia de uma pesquisa que valoriza a produção de subjetividade como a cartografia interessa-me, em especial a noção de inversão do método, ou seja, a “manutenção de uma atitude de abertura ao que vai se produzindo e de calibragem do caminhar no próprio percurso da pesquisa – o *hódos-metá* da pesquisa.” (Passos, Kastrup; Escócia, 2009, p. 13). Assim como me interessam as ideias da *Art Based-Research*, tais como: “A prática artística, portanto, não é só o fator motivacional, o objeto ou o produto da pesquisa, é parte de seu método.” (Figueiredo, 2016, p. 4).

Elementos norteadores e aspectos metodológicos são particularmente difíceis de definir em pesquisas sobre processos de criação, pela forma como ela configura. O surgimento de perguntas, particularmente em minha pesquisa, é múltiplo e vai se dando no próprio percurso e de forma localizada, situada em relação a um conjunto de fazeres pelos quais os processos pedem em seus variados movimentos. Assim como os objetivos, que surgem em cadeia e de maneira localizada, de forma mutável, sensível às mudanças de direção do curso criativo. Como iniciei esta pesquisa sem um engajamento prévio em um método, um conhecimento aprofundado ou uma predileção por um deles, com o qual eu tenha me familiarizado ao longo da trajetória acadêmica, eles surgem segmentados, algo me interessa em um, determinado aspecto me interessa em outro. De um modo geral, estou me referindo à profunda dificuldade de situar elementos norteadores e aspectos metodológicos em uma pesquisa que obedece a insurgências de processos. No entanto, sendo fundamentais, o caminho que sigo para estabelecê-los é olhar para a pesquisa quando pronta, portanto, *a posteriori*. Assim, ao invés de guiar a pesquisa a partir do método, traduzi o método a partir da pesquisa pronta. É funcional como exercício metodológico para um pesquisador e é funcional pela generosidade com o leitor a quem se oferta uma carta de coordenadas sobre o que vai encontrar. Todavia, entendo como penosa a atividade de estabelecer essas atribuições aos processos de criação, principalmente quando me deparo com essa necessidade de atribuição aos meus.

Como toda pesquisa, após um exame de qualificação, esta mudou bastante. E não só busquei uma aderência ao conteúdo da avaliação feita pela banca e suas contribuições e sugestões, como tenho o privilégio de ter convivido com os pesquisadores que aderiram ao referido momento da pesquisa, também por ter me constituído como pesquisador, em parte, pelo que assimilei de seus trabalhos e dessa convivência. Se este trabalho é perpassado por uma discussão sobre jogos, é por conta de João Vilnei e das nossas partilhas no período do mestrado e depois dele. O pensamento provocador em torno das materialidades do fanzine e de todo movimento que considerei temerário trazer a esta tese é influência de Léo Pimentel, com quem tive muitas trocas no grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (Cria_Ciber). E o que possa ser aqui considerado como marca de uma construção de autarquia – como fanzineiro, artista e pesquisador –, de manifestação da minha singularidade e da privilegiada reintegração de uma liberdade criadora, consequência de ter feito esta pesquisa segundo minha vontade e da forma como quis, que é como aqui se

apresenta, é efeito da minha parceria acadêmica, marcante e prolífica, com Edgar Franco e Gazy Andraus. Por conta deles, da energia que inspirada por suas aulas, seus trabalhos acadêmicos e sua produção, esta tese, em muitos momentos, envereda pelos processos relacionados às histórias em quadrinhos.

Das apreciações e provocações que foram feitas no momento da qualificação, as mudanças que podem ser vistas no trabalho partem de quatro indicações e uma frustração – norteadoras desta versão final. Reproduzo a sua síntese. As primeiras são de João: “o trabalho precisa de uma organização completamente nova”; “imagine esse zine que salta fora do papel, vira outra coisa”. As outras duas são de Léo: “é preciso pensar nas suas próprias definições de zine”; “como você encontra o zine? Onde está você nessa história?”. Então, assim fiz: reorganizei, buquei entender o que acontece com o zine fora do papel, busquei minhas definições a partir de uma investigação sobre o comportamento das definições e tentei me inserir pela via de uma reflexão não só do processo, mas do percurso. A frustração está na seguinte provocação de Léo: “Você não consegue pensar por imagens?”. Pois bem, li e reli “O Quarto Iconoclasmo e Outros Ensaios Hereges” (2001), e quanto mais histriônica me parecia a obsessão de pensar por imagens sem muito avanço que possa considerar significativo, o esforço me levou a uma outra perspectiva, através da qual, suspeito, consegui pensar por materiais. Então, à primeira banca, que tanto contribuiu para esta pesquisa, banca companheira e querida, e às doces torturas e barbaridades que ela me infligiu, fica este reconhecimento.

O que se segue é um breve resumo de cada capítulo, forma geral de situar o leitor em relação ao que aqui encontrará. A tese está dividida em três partes, que se distribuem cinco capítulos. A parte um é intitulada “Pensando e fazendo zines: a tese como criação, a criação como tese”, é formada unicamente pelo primeiro capítulo, “Em busca de uma definição de zine – pensamentos, processos e criação”. A parte dois se chama “Percurso, materialidades e provocações”, sendo constituída pelo segundo capítulo, “Os deslocamentos do percurso fanzineiro e as poéticas emergentes no processo de criação”, e pelo terceiro capítulo, “Os artezines e os novos caminhos para a criação artístico-autoral zineira”. A última parte, a terceira, chamei de “Poéticas fanzineiras e linguagens em fluxo: experimentações, tecnologias e suportes”, formada pelo capítulo quatro, “Processos de criação e experimentações: as interconexões entre a produção de zines e a arte e tecnologia”, e pelo capítulo cinco, “Processos de criação e experimentações: suportes, materialidades e atravessamentos”.

No primeiro capítulo, realizo um mergulho aprofundado no problema da definição de fanzine e faço isso *com* a tese, tensionando-a para o lugar do fanzine e o fanzine para o lugar da tese. Assim, entendendo o problema da definição não como uma etapa meramente introdutória ou classificatória, mas como um campo de fricção entre teoria, prática e criação. A recorrência da necessidade de definição nos estudos sobre zines é tomada como sintoma de uma instabilidade constitutiva do próprio objeto, o que me leva a questionar os limites de abordagens normativas e a propor a definição como uma indicação, jogo e gesto inventivo. A partir de uma ampla pesquisa bibliográfica – incorporada à escrita como uma verdadeira “caixa de coisas zináveis” – diálogo com diversos autores dos estudos sobre fanzines, quadrinhos, arte conceitual e linguagem, ao mesmo tempo que mobilizo arquivos pessoais, acadêmicos e fragmentos autobiográficos. O capítulo articula reflexões sobre neologização, dicionários inventados e práticas de linguagem próprias da cultura fanzineira, evidenciando como o ato de nomear, definir e criar vocabulários está ligado aos processos de criação. O pensar e o fazer não se apresentam como instâncias separadas, mas como camadas que se misturam e se manifestam em ensaios visuais-zines, em produções fanzineiras em papel, como o “Verbete Fanzine”, e experimentações materiais, como em “Uma definição de zine”, nos quais a definição se constrói como objeto, processo e experiência. Ao estabelecer interlocuções com artistas e autores, tais como Joseph Kosuth, bem como com noções de jogo, linguagem e ludicidade – incluindo aproximações entre fanzines, quebra-cabeças e jogos – o capítulo desloca o fanzine para um território liminar, em transição, lugar *entre* publicação, obra, processo e pensamento. Por fim, são apresentadas reflexões críticas sobre os limiares do processo de criação fanzineiro, a dimensão neopoiética e liminar dos zines, suas margens e bordas em relação à academia, apontando como o fanzine, ao resistir a definições fixas, afirma-se como um campo aberto, móvel e experimental, fundamental para compreender as articulações entre criação e produção de conhecimento.

No segundo capítulo, investigo os deslocamentos do percurso fanzineiro a partir de uma perspectiva situada nos deslocamentos de espaço, na experiência e na emergência de poéticas que se constroem em trânsito. O capítulo se organiza como um passeio não-linear, de sabor autobiográfico e crítico-reflexivo pelo meu percurso da pós-graduação (mestrado, interregno e doutorado), onde me acerco de lugares, situações e materiais – cidades, quartos, objetos e acervos pessoais – que passam a

operar nas instâncias da criação e do pensamento. Ao percorrer diferentes cidades e, sobretudo, ao concentrar o olhar no espaço do quarto, entendido simultaneamente como lugar ambivalente, em aproximações com o arquivo, o ateliê, a Sala 109, sem, no entanto, os ser, o texto evidencia como o ambiente cotidiano se transforma em território poético e em experimentação fanzineira. Os materiais e objetos que habitam esse espaço – diferentes papéis, dobradiças, colchetes, objetos, achados e acúmulos – são abordados não apenas como suportes ou ferramentas, mas como agentes ativos nos processos de criação, capazes de disparar devaneios, a imaginação, associações e procedimentos inventivos. Nesse contexto, revisito o processo de criação do “Zine-mala” e das composições materiais a ele associadas, com o intuito de compreender o meu processo criativo e, a partir dele, a que lugar os fanzines podem ser levados. Momentos exploratórios e de criação primária são instaurados com uma arqueologia domiciliar e uma arqueopoética, e a discussão em torno do “Zine-mala” culmina em uma reflexão sobre a porosidades entre as três instâncias poéticas que encontro no meu processo: poética dos materiais, poética de si, poética fanzineira.

No terceiro capítulo, a pesquisa se volta para o encontro dos zines com a arte por meio do debate em torno dos artzines, investigando seus modos de inserção no contexto acadêmico e seus desdobramentos como práticas artístico-autorais. O capítulo discute a emergência dos artzines e corteja a literatura acadêmica a respeito do tema, explorando as suas caracterizações por um viés crítico, bem como a forma de entendê-los a partir de uma discussão que tem bases ainda em construção. Pensando nas práticas pedagógicas na área de artes, o trabalho aborda a produção de artzines no meio acadêmico, em especial, na disciplina “Artzines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral”, ministrada por Gazy Andraus no PPG em Arte e Cultura Visual (UFG), tendo em vista aspectos como: materialidade, circulação, contexto de produção e intencionalidade poética. A discussão sobre paratopia, em sua dimensão pluriparatópica, e a sua relação intrínseca com a cultura dos fanzines é referenciada a partir da teórica Suely Zavam e instaura um debate entre as fricções que existem quando o fanzine, inserido no meio da arte, contrapõe-se à manutenção dessa mesma natureza paratópica. Assim, são exploradas convergências e divergências relacionadas a aspectos da arte e seu sistema em relação à paratopia, tendo em vista os artzines como fenômeno.

No quarto capítulo, a pesquisa aprofunda as interconexões entre a produção de zines, os processos de criação e o campo da arte e tecnologia, investigando como os deslocamentos iniciados no universo fanzineiro se expandem para linguagens digitais e telemáticas. Nesse contexto, em que há um passeio por processos de criação que se interconectam, o fanzine se funda como processo criativo integrante de práticas e produtos de outras linguagens artísticas. Os deslocamentos e saltos liminais levam à matriz conceitual para a criação em outras linguagens, em especial o jogo eletrônico. A investigação se concentra no processo de criação do jogo “Tétrico”, analisando desde suas referências históricas e culturais – com destaque para Alexey Pajitnov e o surgimento do “Tetris” – até as etapas de desenvolvimento, prototipagem e programação, evidenciando as passagens entre desenho, composição visual, lógica de jogo e estrutura algorítmica. O capítulo discute as hibridizações que se estabelecem entre práticas analógicas e digitais, bem como os modos pelos quais o pensamento fanzineiro, marcado pela experimentação, pelo improviso e pelo fazer-em-processo, atravessa a criação do jogo e seus desdobramentos. Além disso, são analisadas as transposições do jogo para o formato de quadrinhos, em “Tétrico: uma partida”, ressaltando como a obra se constitui em múltiplas camadas e suportes. Por fim, há uma reflexão em torno da intertextualidade presente na composição “Operários 2022”, em interlocução com a produção de Tarsila do Amaral, entrando por uma reflexão crítica sobre a opacidade e transparência no trabalho, a partir do âmbito da Cultura Visual.

No quinto capítulo, a pesquisa se concentra nas relações entre processos de criação, experimentações e suportes, aprofundando a investigação sobre materialidades, atravessamentos e expansões do fazer zineiro, dialogando com o campo ampliado das artes. O capítulo apresenta um conjunto de trabalhos e ações que evidenciam como a lógica processual do zine se projeta para além da publicação impressa, articulando-se com os quadrinhos, o livro de artista, a gravura e a ação artística. A partir de experimentações como o “Livro-mobiliário, um livro de artista”, a “Moldura Sequencial” e a “KamiZine”, são discutidos os modos pelos quais a sequencialidade, a materialidade e o gesto gráfico se reorganizam em diferentes suportes e contextos. O capítulo enfatiza a importância do ateliê – em especial o ateliê de gravura da Faculdade de Artes Visuais da UFG – como espaço formativo pessoal de artes, bem como o diálogo com eventos e contextos coletivos, como o Festival de Artes Ciberpajelanças. Ao mobilizar o conceito de campo ampliado nas artes, o texto

evidencia como essas produções tensionam limites entre obra, processo, objeto e ação, deslocando o zine para um território expandido de criação artística. A “KamiZine”, em especial, é analisada desde sua concepção até sua realização como ação artística, destacando os atravessamentos entre matriz, impressão e participação do público. Assim, o capítulo reafirma o zine como um operador poético e capaz de articular diferentes materialidades e práticas, consolidando-o como um ponto de convergência entre experimentação, hibridização e pesquisa em artes.

**PARTE UM – PENSANDO E FAZENDO ZINES: A TESE COMO CRIAÇÃO,
A CRIAÇÃO COMO TESE**

CAPÍTULO 1 – EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO DE FANZINE – PENSAMENTO, PROCESSOS E CRIAÇÃO

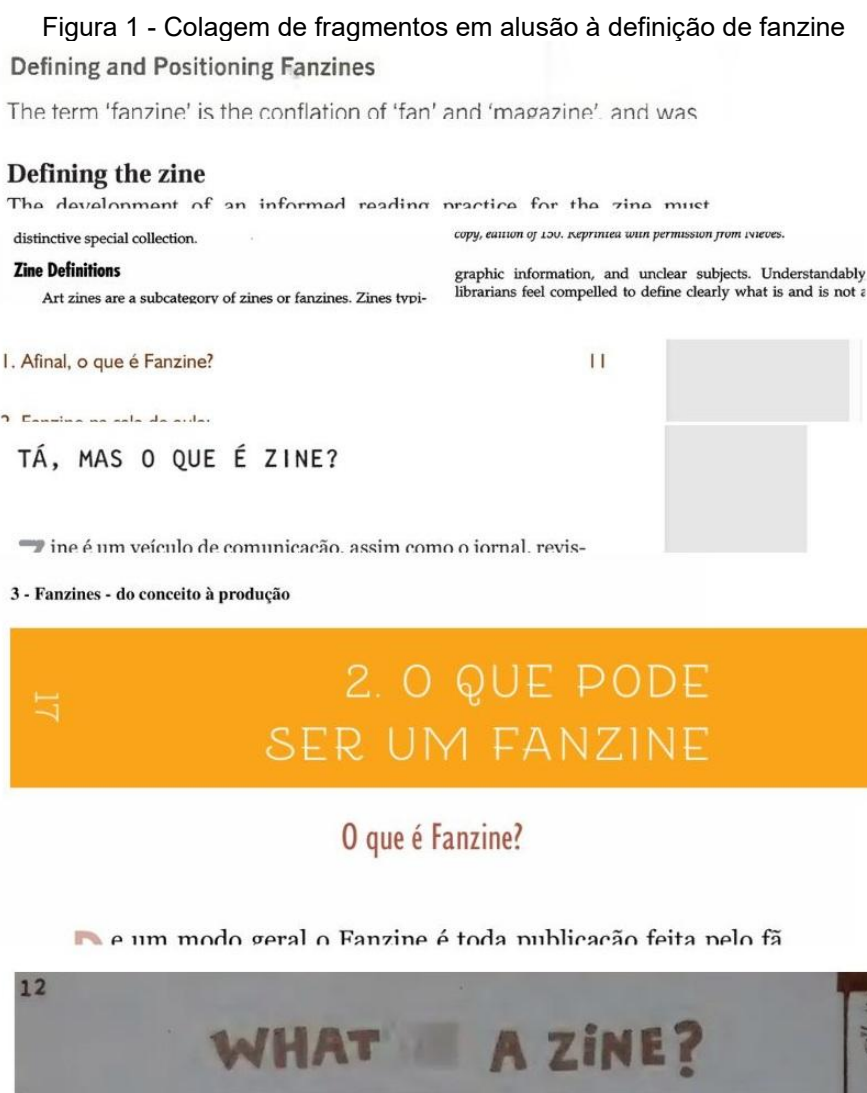
1.1 O problema da definição

Começo pela definição de fanzines. E assim o faço porque ela me inquieta. Por um lado, quando leio uma definição de fanzine, geralmente acho a sua elaboração insuficiente em relação à diversidade com que os zines se manifestam – inclusive na minha produção. Por outro, percebo que, quando se fala ou se escreve sobre fanzine, a definição muitas vezes é bastante discutida, ou seja, há uma recorrência da necessidade de definição. Muitos trabalhos que tratam do tema dedicam longos ou curtos trechos a essa explicação, o que quer dizer que a maioria dos autores constrói um modelo de definição, questiona ou se utiliza de um que já está posto, ou simplesmente está em busca. É o que acontece em textos que ganharam importância com o tempo e se tornaram referência nesse estudo, como: “Notes from the underground: Zines and the Politics of Alternative Culture” (1997), de Stephen Duncombe, e “Fanzines” (2010), de Teal Triggs. O que estes trabalhos dizem sobre definição de fanzine, virá depois.

A inquietação, curiosidade e encucamento acerca da definição surge para mim quando comecei o movimento de reformular ideias a partir do exame de qualificação. Senti necessidade de voltar aos textos que tratam de fanzine e criei uma pasta intitulada “BIBLIOTECA FANZINE”, com o intuito inicial de agregar o máximo de referências bibliográficas de onde pudesse construir o que, do ponto de vista acadêmico, entende-se por estado da arte de um tema. O apanhado da pasta é um conjunto de artigos, dissertações, teses, panfletos, fanzines, livros e publicações que, em geral, tratam dos fanzines sob os mais diversos pontos de vista. Reuni o material bibliográfico já conhecido da qualificação e a ele juntei os novos textos, oriundos de uma pesquisa que pudesse trazer conteúdo fresco para os meus olhos, assim, ampliando bastante a pesquisa bibliográfica inicial.

A maior parte desse material, em algum ponto de seu desenvolvimento textual e construção da argumentação, está lá a definição de zines. Uma vez, outra vez, outra. Olho para esses arquivos, passeio o olho por eles. Reparo na fonte utilizada, em seu tamanho, nas cores, formas, imagens, diagramação e disposição na página. A maioria, arquivos digitais. O olho, acostumado a reparar na página dos fanzines, no papel impresso, também se lança sobre esses documentos digitais variados. É uma

espécie de olhar fanzineiro, que observa ao mesmo tempo que tenta se apropriar e reconfigurar o que vê para criar. Crédulo que a recorrência da definição é algo mesmo bastante presente, faço uma colagem de fragmentos, tentando juntar o *print* de títulos e subtítulos em que a palavra “definição” se mostra ou em que a intenção de definir está subjacente.



Fonte: Acervo do autor.

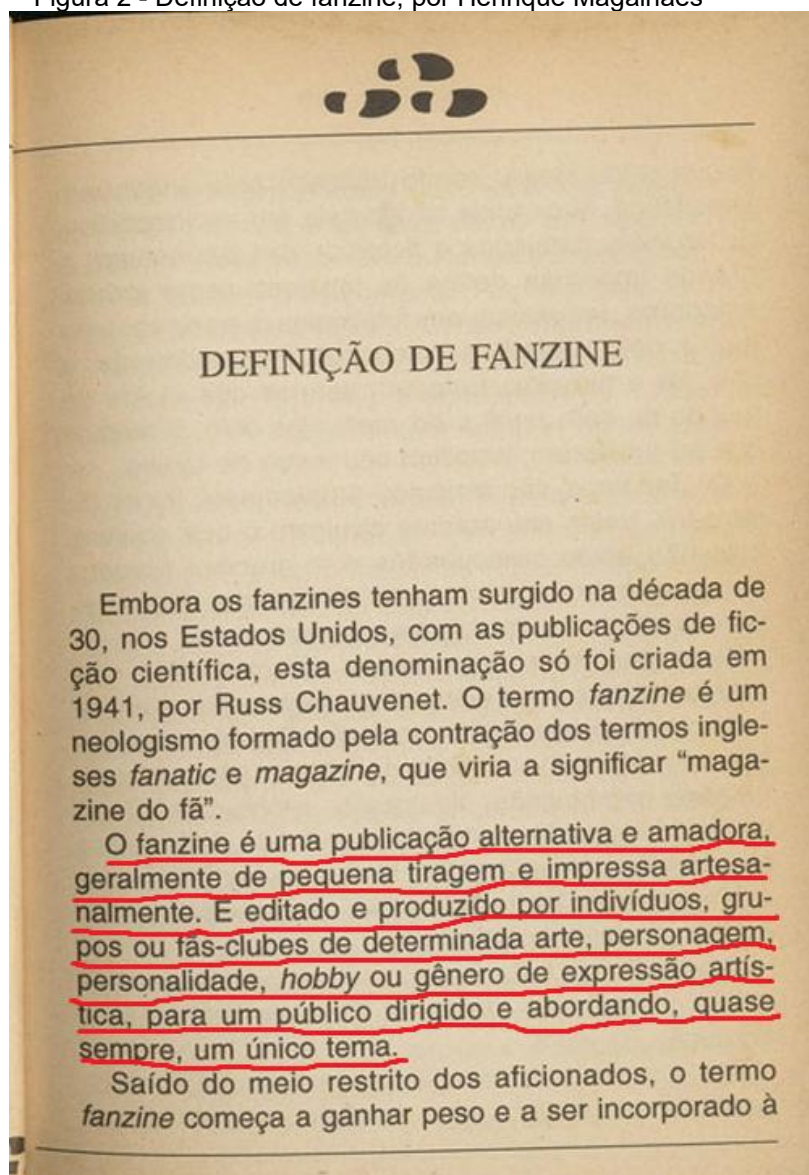
Muitas abas estão abertas na tela computador, uma parte da “BIBLIOTECA FANZINE” distribuída na tela. Entre arquivos abertos de onde saíram os fragmentos da colagem acima, busco por definições, excertos de texto que pretendo mostrar ao leitor que aqui me acompanha. Destaco várias delas, separo, ponho em um arquivo separado, feito no Microsoft Word. A leitura rápida que pula entre diferentes títulos e autores busca entender os motivos da recorrência da necessidade de definição. Há um viés introdutório e didático nessa inclinação, e talvez até alguma euforia nela, mas

fica a sensação de que estamos sempre partindo de um lugar instrumental do conhecimento sobre algo, a sua definição. Como as definições são significativamente diferentes entre si, de autor para autor, também fica a sensação de que devo tratar com ceticismo a ideia de que de fato haja *Uma* definição de fanzine que prevaleça e encerre a discussão.

Pensando nesse caráter introdutório e didático, não passa despercebido por mim que o primeiro livro a falar sobre fanzines no Brasil é de uma coleção da Editora Brasiliense, a Primeiros Passos, de perspectiva claramente propedêutica. Trata-se do livro “O que é fanzine” (1993), do professor e artista-pesquisador Henrique Magalhães (UFPB), e como todos os livros dessa coleção, cujos temas abarcam diversas áreas do conhecimento, o título segue um padrão dos demais, começando com “O que é...”. Mesmo sendo um livro de viés introdutório, de uma coleção que se assume nessa linha, ainda é um dos mais referenciados em pesquisas que tratam de fanzines.

Ao abrir a pasta “BIBLIOTECA FANZINE” e acessar o arquivo em PDF intitulado “21. O que é fanzine_Henrique Magalhães”, vejo que o trabalho de escaneamento foi feito a partir de um exemplar já envelhecido do livro. As páginas estão amareladas, e em algumas partes se veem manchas amarelas de bolor, parte delas sendo indistinguível de uma mancha de café de forma que, se fosse feita uma impressão a partir do arquivo, seria cobrado o valor da página colorida. Algumas estão tortas, resultado do mal posicionamento do livro no escâner. E em todas elas se vê uma leve sombra nos vincos da página, pois a lombada do livro impede que, quando posto aberto no espelho do escâner, mantenha-se uma abertura plana. É esse olhar o que lanço para os arquivos que integram esta escrita, voltado para a composição voluntário a involuntária das páginas, marcas, cores, posicionamentos, modo como foi feito o escaneamento. Enfim, olhar fanzineiro incidindo.

Figura 2 - Definição de fanzine, por Henrique Magalhães



Fonte: "O que é fanzine" (1993, p. 9), Henrique Magalhães, coleção Primeiros Passos.

"O que é fanzine" (1993) foi um dos primeiros materiais sobre fanzines que li no início desta pesquisa e, eventualmente, será uma obra com que outros pesquisadores interessados pelo tema vão entrar em contato também. Nele é traçado um panorama, que vai desde a definição de fanzine, passando pelas características e gêneros – como assim chama Magalhães (1993) – que podem ser encontrados nesse tipo de produção, chegando até as etapas do processo de criação. De algum modo, problematizar a recorrência da definição de fanzine nos diferentes textos é uma forma de questionar um aspecto muito específico, ou seja, a própria forma de produção de conhecimento sobre eles e a validade das definições.

Em minha experiência como docente do Ensino Básico, distribuí muitos fanzines que fiz para colegas professores e alunos, e era comum deparar com a seguinte pergunta: “O que é isso?”. Esse fato me faz lembrar um exercício das aulas de metodologia na pós-graduação: consistia em tentar falar sobre a minha pesquisa para um familiar ou para uma pessoa desconhecida, e buscar perceber se ela compreendia. É uma forma de aprender a falar sobre a pesquisa e deixar a pesquisa emergir ao se falar dela. Como fanzineiro e como pesquisador, sinto necessidade de falar sobre o que são os fanzines quando os entrego ou quando escrevo sobre eles, momentos em que se faz valer um aspecto específico que deriva da cultura fanzineira, a explicação como um modo de circulação. É o ponto em que a referida recorrência encontra a minha prática. Nesse caso, a necessidade repetitiva de dizer o que são os fanzines para o outro, ou de dizê-lo no contexto da escrita de um texto acadêmico mostra que a recorrência também é um eco que gera identificação em mim. E isso não seria suficiente para amenizar minha inquietação acerca do que está por trás desse fenômeno que observo e que consiste em recorrentemente defini-los?

Minha insistência em torno da definição, também é a forma que tenho de retornar ao aspecto básico que ela é e constitui, com o intuito de repensá-lo. Em alguns casos, o ato de retorno por via instrumental, por exemplo, a partir da definição dicionarizada, pode vir atrelado a descobertas singulares. Pode-se perceber esse procedimento em uma das entrevistas de Art Spiegelman que compõem a obra “MetaMaus” (2022), livro que desvenda, por meio de uma série de registros e arquivos de processo, como foi feita a mais importante e conhecida obra do autor, “Maus: a história de um sobrevivente” (1986). Ao buscar a definição de quadrinhos, Spiegelman foi levado até o significado de “story”, que o ajudou a formular uma noção arquitetônica para o que pode ser o quadrinho. Em trecho da entrevista para o livro “MetaMaus” (2022), segue a resposta do autor após uma pergunta feita:

Você reconhece alguma definição de quadrinhos?

Eu fiquei com a definição de dicionário que encontrei anos atrás: quadrinhos são “uma série de cartuns narrativos”. É o que dizia meu antigo *American Heritage Dictionary*, e já me basta. Não há definição que possa dar conta de tudo; definições são mais indicações do que receitas. Sempre é possível ficar refinando, dizer: “Não, não, uma série narrativa de cartuns justapostos. E porque ‘cartuns’? Talvez devêssemos usar a palavra ‘figuras’ ou só ‘desenhos’?”.

O que me foi muito útil foi procurar a palavra “narrativa” logo depois de ler a definição de quadrinhos, e descobri que uma narrativa é uma “história”, e que “história” vem do latim medieval *historia*. É uma referência àquelas tiras bem primitivas, antes da invenção da imprensa: os vitrais que contavam os feitos

dos super-heróis, tipo o cara que andava sobre a água ou que a transformava em vinho. É por isso que, no inglês, a palavra “story” passou a significar tanto os *stories* [andares] de um prédio quanto a história como narrativa. E nesse ponto somos levados a um modelo arquitetônico do que é um quadrinho, algo muito elementar sobre a narrativa em quadrinhos. Páginas de quadrinhos são estruturas feitas de quadros, mais ou menos da forma que as janelas da igreja tentam articular uma história. Pensar nessas histórias como unidade que devem ser costuradas, como se cada página fosse um prédio com janelas, é algo que acontece às vezes bem abertamente em *Maus*, e às vezes está apenas implícito no DNA dos quadrinhos. (Spiegelman, 2022, p. 166).

“Quadrinhos”, “narrativa”, “história”. O autor enfileira as definições como quem faz um cordão de contas. Assim, chega na percepção da página em quadrinhos como uma estrutura arquitetônica. A pesquisa em/com quadrinhos é uma das linhas de força da minha trajetória acadêmica. E os estudos em torno de Spiegelman e sua obra, especialmente “Maus: a história de um sobrevivente” (1986), foram tema de uma aula que ministrei ao cumprir o estágio supervisionado na disciplina Tópicos em Arte – Histórias em Quadrinhos de Autor (FAV0665)⁴. Parte da pesquisa e da discussão em sala de aula teve subsídio teórico no livro “MetaMaus” (2022). Para além do ponto central apresentado por Spiegelman no trecho acima, um outro muito mais sutil chama a minha atenção: é quando o autor afirma que a definição pode ser uma indicação. Diferentemente de uma forma engessada, a definição pode ser um ponto de partida com o qual posso brincar de acordo com minhas necessidades e interesses. Algo que posso construir, criar, inventar. Se vejo a definição como uma indicação, posso criar uma *definição* própria de fanzine tanto quanto posso formular uma *indicação* de como entendo o fanzine.

Antes que buscar construir a definição/indicação, percebi que esse procedimento é um impasse presente em outras pesquisas. Denise Lourenço, em sua dissertação intitulada “Fanzines: Procedimentos construtivos em mídia táctica impressa” (2006), dá uma dimensão do desafio ao identificar a diversidade como uma qualidade dos fanzines presentes hoje a, assim, acaba por se referir ao próprio diverso como condição da definição. Em seu texto, há a seguinte passagem: “Fanzine é movimento, escapa a qualquer tentativa de fixação rígida, de catalogação precisa. Ele se encaixa e desencaixa com facilidade” (Lourenço, 2006, p. 142). Se o escape é uma característica do fanzine, talvez esse movimento, palavra usada por Lourenço, estenda-se à própria busca por uma definição. Golpes sobre a ação de definir de modo

⁴ A minha regência em sala de aula aconteceu no dia 31 de outubro de 2022, com monitoria da aluna Sarah Carvalho Colodeto. Foi uma segunda-feira, um dia após a vitória de Luís Inácio Lula da Silva no segundo turno das eleições presidenciais de 2022.

cartesiano, que a amoleçam em direção a um estado de indicação podem torná-la mais aberta e maleável, abarcando o diverso e suas possibilidades. Não à toa, o primeiro capítulo da dissertação de Lourenço se chama “O diverso como definição” e, nos parágrafos introdutórios, a autora aponta o seguinte:

Em busca de uma definição do que é fanzine esbarramos sempre na diversidade que nos remete à pluralidade, heterogeneidade, variedade e diferença. A partir disso, solicita-se um olhar para esse objeto capaz de captar variados aspectos e diferentes ângulos.

Com a repetição do hábito de olhar as páginas, percebemos que a diversidade, mais que um aspecto visível na comparação entre um fanzine e outro, poderia ser considerada um possível ponto de confluência para a análise, uma linha de força na criação. (Lourenço, 2006, p. 8).

Na pesquisa de Lourenço, há um *corpus* em movimento, e a análise em torno de diversos fanzines apresentados, atividades editoriais, práticas fanzineiras, procedimentos estéticos e experimentações culmina na apresentação do fanzine como mídia táctica (Lourenço, 2006). Para a autora, o termo “mídia táctica” remete a manifestações midiáticas não hegemônicas, impressas ou de outra natureza (cibernéticas, radiofônicas, televisivas etc.), independentes e alternativas, construídas em rede, no contexto de práticas culturais, abarcando o espírito “Do it yourself” (Lourenço, 2006). O termo é amplo e inclui o fanzine como mídia táctica, mas também aponta para um ecossistema de outras manifestações e práticas. Ele funciona à guisa de definição a que a autora chegou, concretizada na criação e elaboração do conceito.

Diferentemente de Lourenço, minha definição/indicação será construída não a partir da análise de um *corpus* de variados fanzines, mas buscando como meio o próprio processo de criação *com* o processo de escritura da tese, amalgamando essas duas dimensões e não as observando a partir de uma diplopia. A indicação busca flexibilizar pela singularização, uma perspectiva que vê a tese mesma como criação e a criação como a tese mesma. Spiegelman, com seu encadeamento quadrinhos-narrativa-história, brinca com o enfileiramento de definições para achar algo novo. Da minha parte, o que acharei?

1.2 Dicionários inventados, neologização e caixa de coisas zináveis

A escrita da tese me leva de volta a antigos arquivos, fanzines, papéis velhos e esboços. Guardados em gavetas, sacolas e armários, é preciso deslocar o olhar e

as mãos entre coisas de papel datadas e não datadas. A tese leva-me a essas coisas do quarto ou ao quarto que pertence às coisas (já passei por vários quartos, em Fortaleza, Goiânia, Sobral e, sobretudo, meu quarto, em Limoeiro). Não estou só, as aranhas me fazem companhia, pois se os livros são casa para as aranhas, os fanzines são perfeitas quitinetes... o quarto, sua cidade. É um movimento de retorno que pode ser também de resgate do tempo presente. Ressignificação. Uma beleza que se traduz, no âmago do processo, com sobreposição de diferentes temporalidades pelos arquivos e objetos. No vaivém de tantos materiais, releio o fanzine “Grama de Poesia #10”, publicado em março de 2015. A edição dez foi o último número e lembro que nele tentei trazer algumas coisas novas. Misturados aos desenhos e poesias, que comumente compunham os “Grama de Poesia” (2013-2015), as crônicas de cunho autobiográfico eram a novidade. Algumas delas foram publicadas no zine e outras não; ficaram apócrifas. Aos acessar essas crônicas abandonadas, deparei com um desses fragmentos, um arremedo textual que traz o que parece ser uma definição inventada:

Precoce, tive minha primeira aula sobre gravitação universal.

Meu pai me contou a história da maçã, da sagrada atração entre os corpos e por fim, falou sobre a gravidade em si.

Nessa época, confesso que saber existirem forças invisíveis foi uma grande novidade, contrário ao que eram apenas especulações e causos enviesados que escutava dos colegas na escola. Finalmente alguém resolveu sentar-se e falar sobre aquilo comigo.

Depois de alguns esclarecimentos, meu pai achou por bem fazer uma revisão... decidi, portanto, testar minha capacidade de assimilação e resumiu o conteúdo com uma pergunta. Ergueu um lápis acima dos meus olhos e questionou:

- Ícaro, se eu soltar esse lápis aqui de cima... por que ele cai?

Com o conhecimento recém-adquirido, respondi a partir da maturidade que me cabia aos oito anos:

- Porque nossa casa não é mal-assombrada!

Eis a gravidade: a força que atesta a inexistência de fantasmas e assombrações em nosso mundo.

Ao encontrar essa pueril definição de gravidade, lembro-me do “The Dictionary of Obscure Sorrows” (2021), trabalho produzido por John Koenig. O projeto literário consiste na criação de neologismos que descrevem emoções ou estados emocionais que ainda não foram circunscritos a um nome, que geralmente não incluímos em nosso repertório, nem são apontados por nós: “estou sentindo isso: _____”. Daí o lado sutil, poético e inventivo desse dicionário, que busca “ampliar o léxico das

emoções” (Rebello, 2022, n. p.) e leva em conta a experiência humana como geradora de estados emocionais que não definimos de forma objetiva, mas subjazem como sensações (Rebello, 2022). Lembrei dessa obra porque, de certo modo, a criação de neologismos e a criação de dicionários toca a produção fanzineira.

Em muitos momentos pude perceber a prevalência da criação de neologismos como prática corrente no fanzinato, uma forma de se referir a diferentes aspectos, ações e objetos da cultura fanzineira. Ao participar da disciplina “Artezines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral” (PPGACV-FAV-UFG), ministrada em dois mil e vinte e um por Gazy Andraus, meu coorientador e um dos principais pesquisadores de fanzines no Brasil, pude perceber que a prática neológica está presente até mesmo nas situações mais prosaicas. Em uma de nossas aulas, sabendo que uma das alunas fazia aniversário, Gazy deu suas congratulações da seguinte forma: “Parabenzines a Késia!”. A neologização acaba por criar um vocabulário fanzineiro que traz formas de pertencimento de maneira lúdica, por meio da invenção de linguagem. “Parabénzines” é um neologismo circunstancial e não convencional. Eventualmente, esse caso específico poderia ser incorporado pelos alunos e resgatado quando, em outro momento, outro colega fizesse aniversário. Poderia acontecer também de o neologismo ser esquecido, não adotado pelos colegas no contexto da disciplina. Todavia, foi o ensejo para que o neologismo como prática se instaurasse, o que aconteceu. Depois da apresentação de um seminário, uma colega concluiu sua apresentação com um último slide em que se lia: “Fim-zine. Muito obrigado”. O neologismo emerge como um *habitus* fanzineiro.

Alguns neologismos do contexto fanzineiro podem ser criados para uso individual, outros podem se tornar de uso recorrente em um determinado grupo, ainda há aqueles que se tornam minimamente convencionados e passam a ser utilizados de forma mais ampla. Márcio Sno, artista e fanzineiro paulista, em seu livro “O Universo Paralelo dos Fanzines” (2015), criou um glossário com diversos termos mais comuns no fanzinato brasileiro. O “ABZ (Dicionário do Zine)” se inicia na página quatorze do seu livro e se estende até a página dezoito, contendo ao todo quarenta e seis verbetes. Ao introduzir seu ABZdário, Sno faz um breve comentário:

Como estamos em um universo paralelo, é comum que tenhamos algumas palavras que não podem ser compreendidas ou bem interpretadas por seres “normais”. Então, com a ajuda de diversos amigos zineiros, fiz um levantamento de alguns termos que costumamos usar. Muitos já eram

adotados dentro do jornalismo, mas que foram perfeitamente incorporados aos zines (Sno, 2015, p. 14).

Algumas dessas palavras dicionarizadas são de conhecimento comum, como fotocópia (ou xérox), sobre a qual Sno explica ser “[...] a penúltima etapa da produção de um zine (antecede o grampo), na qual o trabalho é revelado e pronto para circular” (Sno, 2015, p. 16). Outras têm um uso mais específico, desconhecidas para mim até então, como *rip off*, que basicamente é o “Zineiro que se aproveita do espírito amigável do *underground* para receber materiais de graça. Promete divulgar o material, depois que recebe, simplesmente desaparece.” (Sno, 2015, p. 16). Entre os neologismos, há um que utilizei logo antes, no parágrafo anterior: fanzinato. De acordo com Sno, trata-se do “cenário que representa a produção de zines de uma determinada região” (Sno, 2015, p. 15).

O glossário de Sno é um sucinto dicionário fanzineiro. Como na bibliografia que reuni não encontrei outros autores que se arriscam a uma empreitada desse tipo, entendo como uma iniciativa inventiva de sua parte, que precisou fazer um apanhado dos termos mais recorrentes, entre neologismos e palavras já existentes. É esse caráter inventivo que também está presente no livro “The Dictionary of Obscure Sorrows” (2021), de John Koenig. Ambos convergem nesse aspecto da reunião de palavras por meio da criação de linguagem. No caso de Sno, houve o trabalho de trazer palavras próprias da cultura do fanzine – em que desponta, dentre outros recursos, a prática neológica –, no caso de Koenig, há uma invenção mesma, não apenas de palavras, mas de seus conceitos.

Um dos neologismos que não aparecem na lista de Sno e que chamam a minha atenção é o verbo *zinar*. Em sua dissertação intitulada “Cartas ao zine esputinique – escritas de si e invenções de nós na rede” (2013), Fernanda Meireles traça relações entre os zines e as cartas, buscando explorar as subjetividades da rede estabelecidas em torno do zine-catálogo “Esputinique”, que vêm à tona na troca de cartas entre diversos correspondentes. Seu trabalho ganha forma nos aspectos que circundam a cultura fanzineira de Fortaleza, da qual a autora faz parte. É nesse contexto que o verbo *zinar* é apresentado:

Tal verbo ainda não está no dicionário, mas há muito é usado por zineiros e leitores de zines pra tentar comportar em um vocábulo todos os atos que compõem o fazer zine, para além da escrita: conceber a ideia, criar o original (e aqui mais subgrupos de ações), fotocopiá-lo, montar as cópias, distribuí-lo. (Meireles, 2013, p. 55-56).

De certo modo, é similar ao significado do neologismo presente no ABZdário de Sno: “Fanzinagem: prática de produzir fanzines. Ex.: ‘na minha época de fanzinagem produzi muito” (Sno, 2015, p. 15). Porém, *zinar*, por ser um verbo, é uma palavra carregada de movimento, transitividade. Acaba se tornando também uma palavra mais plástica; afinal, algumas coisas que fazem parte do acervo material de um fanzineiro podem ou não ser *zináveis*, ou seja, passível de ser parte do processo de criação de um zine. É um adjetivo derivado de um verbo. O que mostra também que o próprio neologismo, sendo flexível, ramifica-se em variações e, inseridas em um contexto, podem dar origem a expressões que fundam aspectos materiais da prática zineira, como por exemplo a “caixa de coisas zináveis” (Meireles, 2013, p. 66). A maioria dos fanzineiros possui uma dessas. Mas, afinal, o que ela é? Meireles a descreve da seguinte forma:

A “caixa de coisas zináveis” era um termo usado por muitos de nós e já não é possível precisar quem o cunhou. Pode ser a caixa em que também se guarda os zines de um acervo pessoal, mas lembro-me de ter ouvido vários zineiros referindo-se a ela como uma caixa de ideias possíveis ou incompletas, geralmente contendo de recortes, fotos, desenhos, fragmentos de escritas, bilhetes, talvez cartas e originais dos próprios zines guardados de forma aleatória. Gosto da ideia de imaginá-la como caixa de peças de montar, caixa de sentidos esperando ressignificação. (Meireles, 2013, p. 103).

A caixa de coisas zináveis é carregada de latência, seu conteúdo é vibrátil ao toque, tudo que está ali pode virar alguma coisa, pois existem “ideias possíveis e incompletas” (Meireles, 2013, p. 103). Aquilo que está esquecido, guardado, ou esquecido e guardado ao mesmo tempo pode se encaixar em algo novo. Quando aqui lanço mão de uma crônica autobiográfica não publicada no zine para o qual foi feita, estou recorrendo ao conteúdo da minha caixa de coisas zináveis, utilizando-o na tese. Lá, naquele zine, ela iria compor uma coletânea; quando passa a integrar este trabalho, passa a se relacionar com o problema das definições. Ou melhor, faz parte do caminho encontrado para a discussão sobre as definições. Sua latência foi dirigida, seu conteúdo e sentido foram ressignificados.

Volto a me lembrar da página escaneada do livro de Henrique Magalhães e que a própria palavra fanzine é formada pela mistura das palavras “fanatic” + “magazine”, ou seja, a revista do fã. Por mais que os fanzines de hoje sejam diferentes dos zines de ontem, para não correr o risco de ceder a uma zineclastia fácil, algo que estaria fazendo se destituísse do fanzine a ideia de “produção de fã” em função da pluralidade

radical que hoje se vê, preciso estar atento, pois foi a cultura do fã, o contexto de criação da palavra fanzine, na década de 40, que instaurou uma prática de neologização que ecoa até hoje em espaços e momentos de criação de zines. O neologismo se constitui como um elo entre os contextos de produção, seja nesta pesquisa, que vai ao encontro das novas materialidades do fanzine, seja rememorando o passado dos fanzines, ao recuperar o neologismo de batismo.

1.3 Acervo bibliográfico como caixa de coisas zináveis

A escrita da tese passa por uma bibliografia reunida aos poucos. Colhendo cada parte que lhe cabe em bibliotecas, livrarias, agregadores, repositórios e outros, ela vai se fazendo e não sei bem em que momento esse movimento teve início. Também não parece ter fim, além daquele que escolhemos ou que se impõe. É um processo por si só. Recriar o caminho de formação de uma biblioteca pessoal para a escrita de uma tese seria tão inviável como caótico e, sempre vale a pergunta, seria útil? Michel de Certeau em seu livro “A Invenção do Cotidiano”, fala da leitura como uma espécie de atividade ou operação de caça (Certeau, 1994). Nesta tese, essa operação se faz anunciar muito antes e a condição nômade do leitor, da qual fala Certeau, é antecedida pelo nomadismo da própria busca pela bibliografia e pela procura por arquivos.

Formando pouco a pouco a “BIBLIOTECA FANZINE”, ao reportar-me a ela e mesmo trazê-la como assunto da tese, não viso outra coisa além de incorporá-la como tese mesma, pensando de modo metalinguístico. Nas aulas de metodologia, aprendemos que é redundante e desnecessário falar sobre pesquisa bibliográfica nos procedimentos metodológicos, uma vez que essa etapa é básica e comum a todas as pesquisas acadêmicas, não se apresentando como demarcadora de uma singularidade. Pois que aqui, neste ponto do trabalho, lançar um olhar para a pesquisa bibliográfica, para associá-la ao problema da definição, é uma forma de incorporá-la à pesquisa, pois passo a ver a “BIBLIOTECA FANZINE” como uma caixa de coisas zináveis.

A reflexão em torno da definição como indicação, dos dicionários inventados e dos neologismos, leva-me à necessidade de criar meu próprio dicionário inventado. Um dicionário em que figura apenas um verbete: fanzine. Nele, pretendo pôr as definições que diferentes autores deram para fanzine. Ele será fruto do encadeamento

de ideias que me levou até aqui. Far-se-á como quem escreve a pesquisa, parte por parte. Assim, busco, não uma visão panorâmica sobre a definição de fanzine, mas uma visão zinerâmica sobre ela. O dicionário inventado é tese e é fanzine que será, gestado pelas reflexões a que cheguei até aqui. E para fazê-lo recorro à caixa de coisas zináveis, recursos de pesquisa e recursos de criação passam a ser uma coisa só, por agora, a “BIBLIOTECA_FANZINE”.

Ainda não sei qual será a minha indicação de definição de fanzine. Mas a primeira coisa que pretendo encontrar nesse processo de busca é o zine-dicionário-de-definições-de-fanzine. Não pretendo descabelar minha paciência criando um repositório imenso de definições; esta pesquisa em nenhum aspecto de sua construção flerta com um aspecto quantitativo. Tampouco, ao fazer uso de uma caixa de coisas zináveis, não se utiliza de tudo que há ali, trata-se, antes, de uma procura, uma busca, nesse caso, guiada pelas possíveis alusões de definição. A caixa, embora sempre me remeta à fartura, não me instiga à gula de tomá-la por inteiro.

1.4 Ensaio visual-zine – Criação do “Verbete Fanzine”

178

CAPA
VERBODEN
PANDIGE

FANZINES

The World of
FANZINE

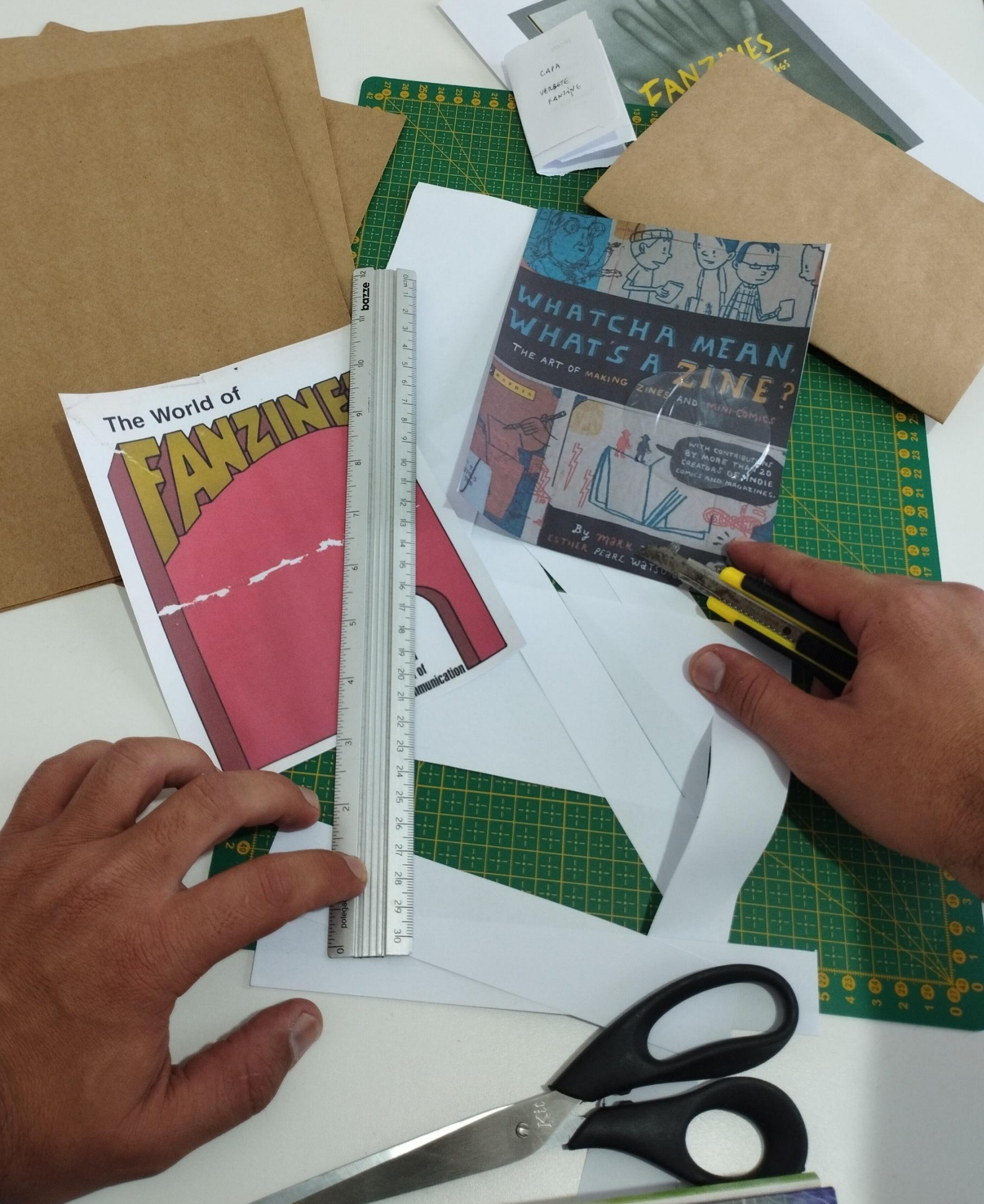
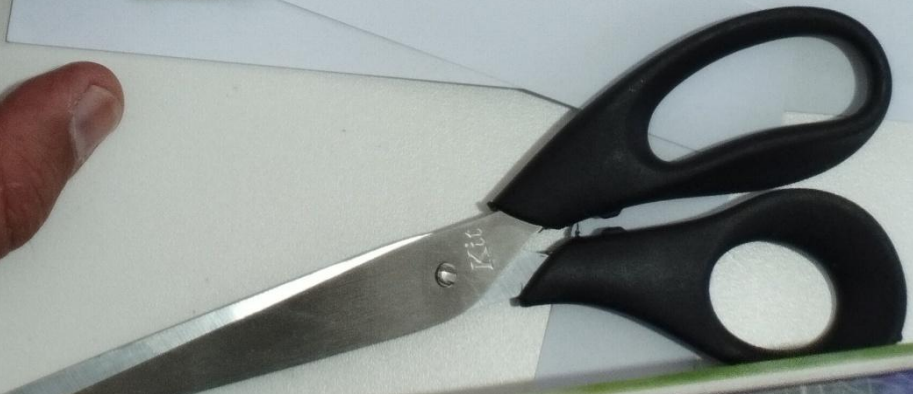
**WHATCHA MEAN
WHAT'S A ZINE?**

THE ART OF MAKING
ZINES AND MINI-COMICS

WITH CONTRIBUTIONS
BY MORE THAN 20
CREATORS OF INDIE
COMICS AND MAGAZINES.

By MARK
ESTHER PEARL WATSON

of
communication





Value and Validity of Art Zines as an Art Form

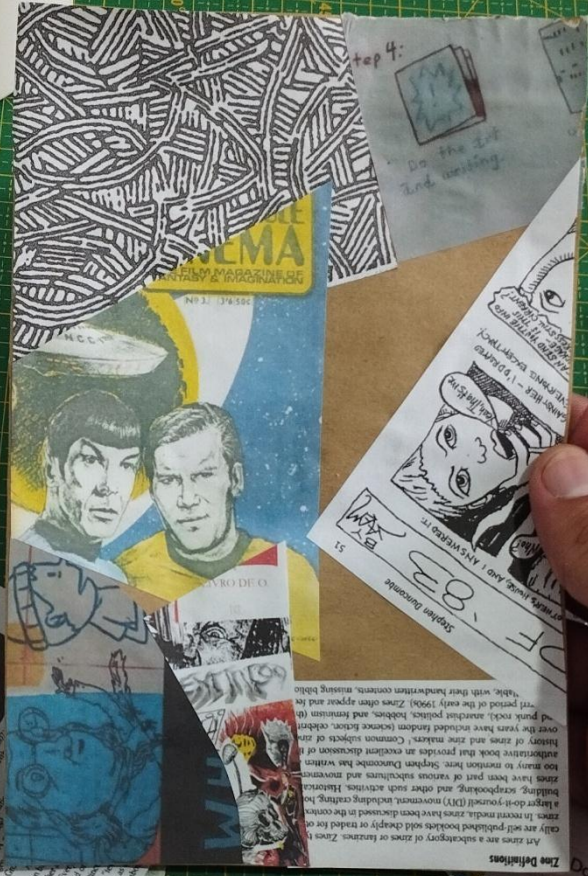
Susan E. Thomas

The article documents the contemporary art scene and attempts to define art zines in connection with other artistic books and virtual magazines and to situate them in the world of contemporary art. It also explores several types of art zines and discusses their relationship to other art forms and to the art world.

Introduction

The word "zine" is an acronym for "magazine" and is used to describe a publication that is self-published, self-distributed, and self-financed. It is a form of art that is often associated with the underground and alternative art scenes. Zines are often used as a means of communication and expression for artists and writers who are interested in alternative and experimental art forms.

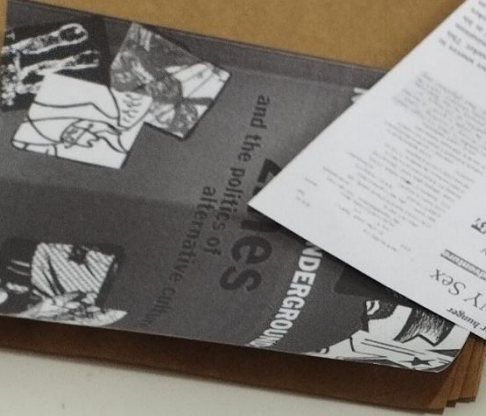
Dossier FANZINES, Art e publicações mutantes



CIRCULO
www.circulo.com.br



A Special Form of Communication



9 10 11 12 13 14 15 16 17



The World of



Figure 17.17: Aerial photograph of a city...
Figure 17.18: Aerial photograph of a city...



www.circulo.com.br
CIRCULO

FANZINE

Sim. Este é um minidicionário em forma de fanzine, ou talvez fosse mais acertado dizer que é um fanzine em forma de minidicionário. Para não jogar ao gosto do freguês e, ao mesmo tempo, lutar as duas possibilidades em uma, podemos dizer que é um zine-minidicionário. Ou seria um minidicionário-zine? Enfim, que prevaleça o gosto do freguês!

Na minha caixa de coisas bibliográficas, reuni trechos de autores que definem ou ensaiam definições de fanzines e zines. Portanto, é um minidicionário-zine de definições. Coisa inventada! É mais esse elemento se junta à mistura, que fica assim: fanzine = dicionário + definição (acadêmica). Logo, é um minidicionário-zine de definições de (fanzine).

Aqui você encontra um verbete só: o verbete Fanzine ou, simplesmente, Zine. Nesse caso, não seria mais correto dizer que se encontra aqui dois verbetes em um? Pensando nisso, a divisão silábica se apresenta de forma não exatamente convencional, em relação à maioria dos dicionários: "Fan.Zine" ao invés de "Fan.zine" (percebem o uso que foi feito das maiúsculas?). Explico.

Os autores e fanzineiros usam tanto a palavra "fanzine" quanto "zine". Referindo-se à mesma coisa ou coisas distintas, estabelecendo diferença entre ambas ou não.

A palavra zine amplia a ideia inicial em torno dos fanzines de inumerável maneira, ao destinar o fã abre-se espaço para todos que não são fãs e guiam sua prática e criação de forma outra. Apesar disso, em uma época em que os fanzines tanto se fragmentaram e se dividiram (além dos fanzines, temos os zines, os prozines, semiprozines, artezines, biografazines etc.), usar o termo fanzine, de certo modo, é uma forma de, voltando ao início das coisas pela palavra primeira,

usar seu sentido originário para globalizar as demais que estão associadas a ela. Fanzine como palavra-abóboda.

O que me faz lembrar da palavra Gibi, que dá nome a uma revista em quadrinhos lançada pelo Globo, por volta de 1939, mas que acabou se tornando sinônimo de histórias em quadrinhos no Brasil.

Se a palavra zine amplia pela diversidade e multiplicidade que abrange - de criações e criações - a palavra fanzine amplia por abocaular os desdobramentos desse fenômeno do início até aqui. Uma especifica uma diferença para ampliar, e outra generaliza a semelhança para fazer o mesmo. Em síntese, a maior parte do que se produz hoje é zine, embora tudo, no geral, faça parte dessa coisa de expressão e de cultura que lá atrás de chamou de fanzine.

"Você quer ver meu fanzine novo?"
"Claro...nossa, que legal sua zine!"
"Esse é do mês passado, no final de semana sai uma nova edição dessa mesma zine!"
"Pois quando sair o fanzine novo me avise, quero ver!"

As palavras fanzine e zine são diferentes, mas na prática se equivalem. Embaralharam-se. Por isso, juntos as duas, embutindo-os num só verbete. Seja no masculino ou no feminino, tanto faz... afinal: *subst. fem. masc.* E sobre elas recam as definições que estão presentes aqui.

Por fim, a desvantagem desse minidicionário-zine de definições é que ele tem algo de inútil. No sentido poético leminskiano ou barrosiano da palavra. Como tem um verbete só, o leitor não deverá recorrer a ele em busca de nenhuma outro, pois seu esforço resultará inútil. Como vantagem, é rápida a consulta, pois não será preciso procurar muito pela palavra que leva o nome do dicionário.

Boa consulta!

Form of Communication



17/01

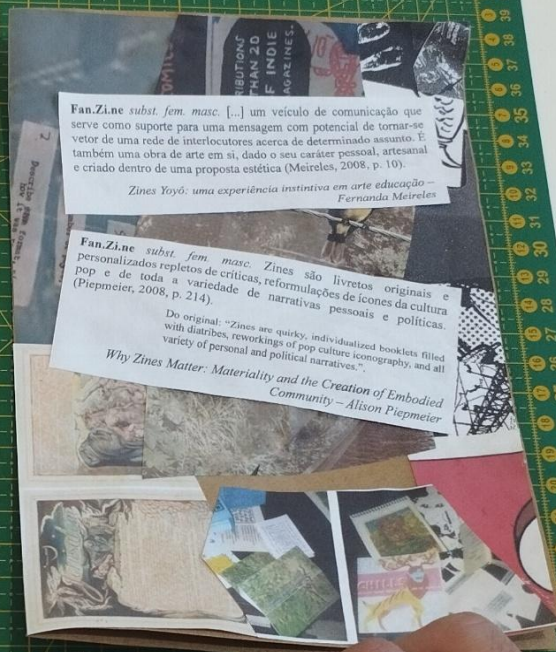
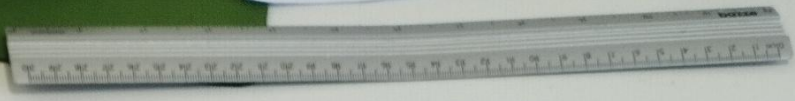


...o termo "lanze" aparece pela
 primeira vez em algum momento da década de
 1970, quando foi usado para referir-se
 a uma nova forma de música.
 ...o termo "lanze" aparece pela
 primeira vez em algum momento da década de
 1970, quando foi usado para referir-se
 a uma nova forma de música.

RCULO
 rculo.com.br

...contavam suas odes e crônicas
 "romanas" do século XIX.
 ...contavam suas odes e crônicas
 "romanas" do século XIX.
 ...contavam suas odes e crônicas
 "romanas" do século XIX.

Fonte: foto de autor.
 Arquivo de Arquivos



Fan.Zine subst. fem. masc. [...] um veículo de comunicação que serve como suporte para uma mensagem com potencial de tornar-se vetor de uma rede de interlocutores acerca de determinado assunto. É também uma obra de arte em si, dado o seu caráter pessoal, artesanal e criado dentro de uma proposta estética (Meireles, 2008, p. 10).

Zines Yoyó: uma experiência instintiva em arte educação –
Fernanda Meireles

Fan.Zine subst. fem. masc. Zines são livretos originais e personalizados repletos de críticas, reformulações de ícones da cultura pop e de toda a variedade de narrativas pessoais e políticas.

Do original: "Zines are quirky, individualized booklets filled with diatribes, reworkings of pop culture iconography, and all variety of personal and political narratives."

Why Zines Matter: Materiality and the Creation of Embodied Community – Alison Piepmeier



Fonte: foto do autor.

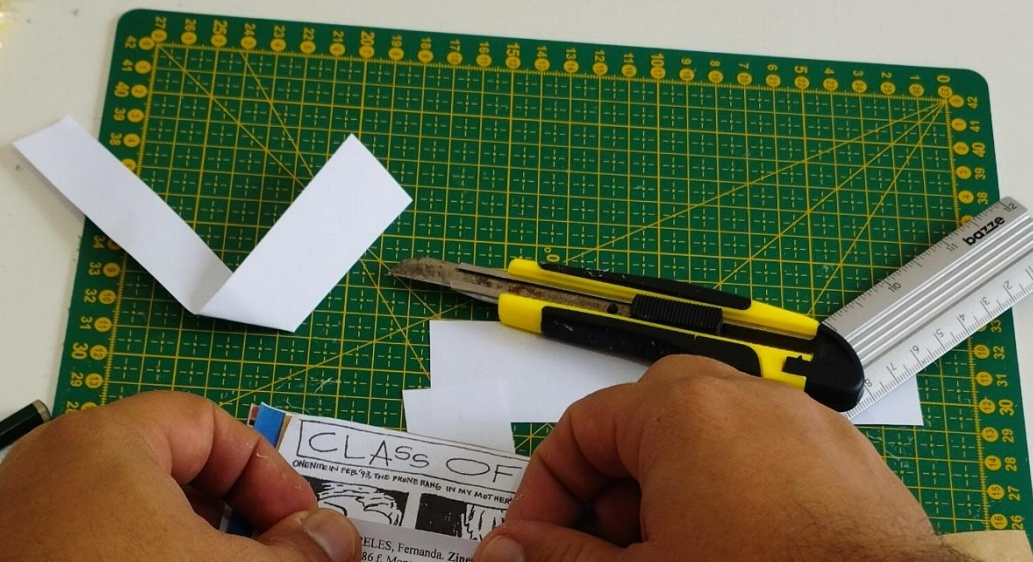
Após, escreve-se Artesines.

Fonte: foto do autor.

... suas editoriais. Ass...
... sua origem poderia...
... cantavam suas odes e crí...
... do século XVI...
... encontrando os prime...
... do Renascimento...
... de Blake? do século...
... mundo todo (via...
... punks e de rock das...



178



CLASS OF

ORIENTED BY FELIPE THE PRIMO BANG IN MY MOTHER

RELES, Fernanda. Zine...

RELES, Fernanda. Cartas ao Zine...

MUNIZ, Cellina. Ritos Genéticos nas Práticas de Autores-Editores da Cidade...

NEVES, Vanessa Ramos. A cultura dos fanzines na cidade do porto. 2017. 122...

PIEPMEIER, Alison. Why Zines Matter: Materiality and the Creation of Embodied Community. American Periodicals, Ohio, v. 18, n. 2, pp. 213-238...

QUINTELA, Pedro; BORGES, Marta. Livros, fanzines e outras publicações independentes: um percurso pela "cena" do Porto. Cidades, Comunidades e...

Revisão... distintas, em... ambas ou não.

A palavra zine amplia a ideia... em torno dos fanzines de inumerável... maneira, ao destituir o fã, abre-se espaço... para todos que não são fãs e guiam sua... prática e criação de forma outra. Apesar... disso, em uma época em que os fanzines... tanto se fragmentaram e se dividiram... (além dos fanzines, temos os zines, os... prozines, semiprozines, artzines, biografiaczines etc.), usar o termo fanzine... de certo modo, é uma forma de, voltando... ao início das coisas pela palavra primeira.

palavra. Como... não deverá recorrer... nenhuma outro, pois seu estio... inútil. Como vantagem, é rápida... consulta, pois não será preciso procurar... muito pela palavra que leva o nome do... dicionário.
Boa consulta!

Form of Communication





VERBETE
CANZINE

BUY
BUY
BUY



Stephen Duncombe
The Deliberator
As a new wave of labor or feminist 'Zine' has emerged, it is worth asking whether it is a new form of political organizing or a new form of political expression. The answer is both. The 'Zine' is a form of political organizing that is both new and old. It is a form of political expression that is both new and old. The 'Zine' is a form of political organizing that is both new and old. It is a form of political expression that is both new and old.

adventy
BUY beauty
BUY sa
BUY
BUY



VERBETE
FANZINE
ÍCARO
MALVEIRA



Stephen Duncombe
DF '83
BY

rap
librar
zine.
gen
G
RO D
51
a subcategory of zines or fanzines. Zines are
published booklets sold cheaply or traded for other
media. zines have been discussed in the context of
it yourself (DIY) and other such activities. Historical
scraperbook, and various subcultures and movements
have been part of zine making. Common subjects of zines
include punk rock, anarchist politics, hobbies, and feminism (th
ative book that provides an excellent discussion of zine
of zines and zine makers. Stephen Duncombe has written
years have included politics, hobbies, and feminism (th
punk rock), anarchist politics, hobbies, and feminism (th



Origine zine e Desenvolvimento

A g6nese dos fanzines veio na esteira da comunicacional e da possibilidade de revistas etc), cujo pressuposto mante-las livres do cerco das maquinas copiadoras desde as actas de medievais (que como W...

BUY beaut
BUY
BUY
BUY

VERBETE
FANZINE
ÍCARO
MALVEIRA

CAPA
VERBETE
FANZINE

MAGALHÃES

ANDRAUS

SANDAU

PIBPM616N

THOMAS

ARTZINES

O que é fanzine - Henrique Magalhães



TO BE HONEST I DONT REMEMBER IS PRETTY BORING - ONLY PERSON I DID THINK TO SEE GREAT TO SEE HER. WE HAD

TEAL TRIGGS

Value and Validity of Art Zines as an Art Form - Susan Thomas

MEAN?



1.5 Fan.Zi.ne

Verbete Fanzine. Produzido com o caminhar da pesquisa, converte as referências bibliográficas, minha caixa de coisas zináveis, ou biblio-zináveis, em uma produção, criação. Produção fanzineira? Produção de tese? Ambas? Acredito que sim. A caça por definições me levou a um lugar de condensação: um dicionário-zine de definições de fanzine. O quarto em que trabalho muda de configuração. Troco a mesa de lugar. Organizo materiais: base de corte, tesoura, papel ofício, papel kraft, cola, arquivos impressos, estilete e régua. As definições que fui recolhendo, as imagens dos arquivos dos quais as fui tirando, ganham uma forma nova, uma forma de fanzine por meio da colagem.

Nele apresento vinte e uma versões de um mesmo verbete: Fan.Zi.ne. A definição ou o sabor de definição produzido por diferentes autores estão ali concentradas, ao longo de suas dezesseis páginas, contando capa e contracapa. A introdução traz detalhes sobre a apresentação do verbete. Por ser um só, não foi preciso colocá-los em ordem alfabética. A ordem de aparição das definições, em vista dos excertos dos aurores, acontece a partir de um aspecto cronológico das publicações. Como o leitor poderá acompanhar, a primeira delas é do livro “The World of Fanzines”, de Fredric Whertam, datada de 1973, e a última é do relatório de pós-doutorado do meu coorientador Gazy Andraus, “Os Fanzines como Arte (ou: a Plurivalência Paratópico-Criativa dos Artezines)”, do ano de 2024.

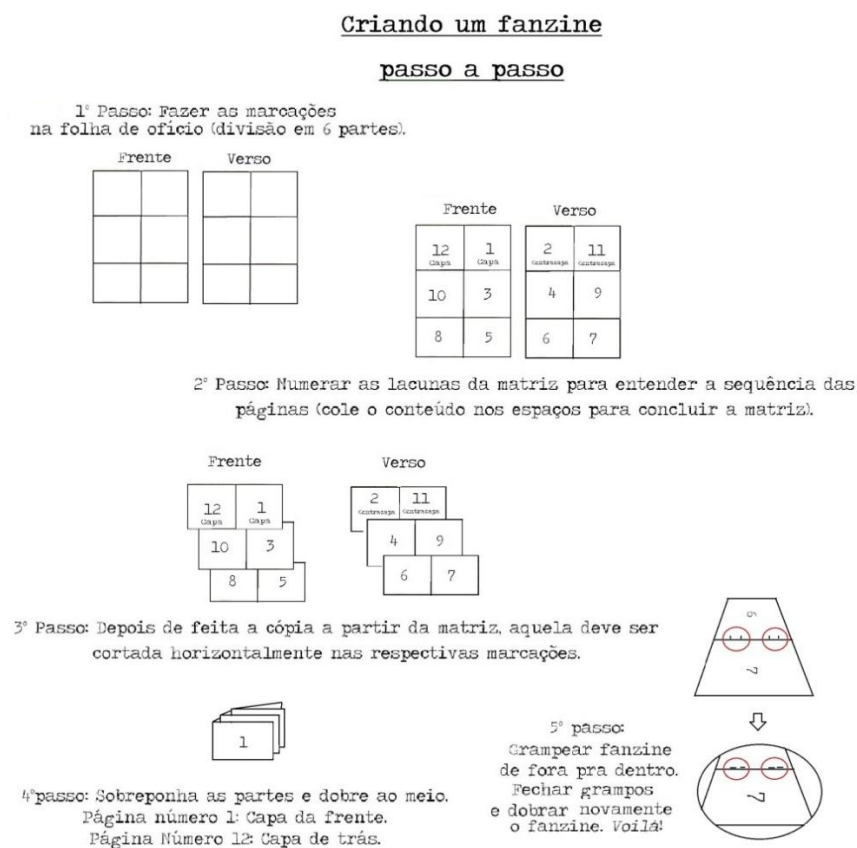
O leitor não encontra aí uma tentativa de acompanhar a evolução da definição de fanzine. Outras formas de organização poderiam ter sido utilizadas: autores brasileiros e estrangeiros; autores que publicaram em artigos, livros ou periódicos; definições em texto e definições em imagem etc. Poderia mesmo não conter nenhuma ordem, mais condizente com o espírito fanzineiro, que bebe do lema *Do it yourself*, avesso a formas pré-estabelecidas em função da valorização da livre iniciativa de criação. Todavia, a ordem cronológica foi uma escolha intuitiva na montagem do arquivo, que acompanha uma lógica de sistematização já presente na caixa de coisas biblio-zináveis, que está ali à guisa de referências bibliográficas. Ordem cronológica para as citações, ordem alfabética para as referências zináveis.

Isso acontece porque, como existe um hibridismo entre fanzine, dicionário e as citações que, em sua maioria, foram tiradas de um contexto de veiculação acadêmico, esses elementos se contaminam. O fanzine mantém suas etapas de produção com

uso da colagem, mas também recorre a expedientes da ordenação acadêmica, o dicionário mostra aspecto inventivo, mas se limita em extensão pela composição fanzineira, e as definições se tornam mais fáceis de cotejar pelo seu encadeamento que emula a apresentação em sequência dos verbetes, embora percam a contextualização pela ausência de desenvolvimento textual entre elas. É a mistura de elementos que mostra o conceito do fanzine mesmo.

Assim como há uma proposta metalinguística em “MetaMaus” (2022), ela também pode ser vista em “Verbetes Fanzine”. Portanto, o seu caráter é de meta-fanzine, o fanzine que trata de fanzine no âmbito das suas definições. Metalinguagem em si como proposta nos fanzines não é incomum, etapas básicas de sua produção é comum em muitos deles. Geralmente, são fanzines de baixa circulação, feitos por oficineiros ou professores com o intuito de ensinar como se faz um zine através do zine em si. No “Gramma de Poesia #10”, já mencionado aqui, há uma página que explica de forma simplificada esse passo a passo, o que lhe dá uma dimensão meta-zinística.

Figura 3 - Criando um fanzine, Grama de Poesia #10



Fonte: Grama de Poesia # 10, 2015. Acervo do autor.

No “Verbete Fanzine”, todavia, o seu hibridismo e abordagem pela definição é o que o tornam diferente dos demais que eventualmente circulam. Sua metalinguagem é direcionada para um aspecto específico. Já tendo o leitor entrado em contato com a definição dada por Henrique Magalhães no início desse texto, convido-o leitor a ver as demais que foram reunidas e fazer a leitura do fanzine que ora o percurso da pesquisa me levou a criar.

Figura 4 - Verbete Fanzine⁵



Fonte: Acervo do autor.

Quando montamos uma matriz de fanzine por meio da colagem, as páginas ficam enrugadas por conta da humidade da cola. A linha reta do fio e da superfície da página se distorcem provocando uma ondulação na sua superfície lisa, a colagem cria relevos na página, dá-lhe uma nova topografia. Páginas em branco amontoadas são diferentes de colagens amontoadas. Como se o processo de colagem dissesse ao leitor: alguma coisa aconteceu a esta página, venha ver! Tomar nas mãos uma matriz

⁵ Acesso pelo link no Google Drive: https://drive.google.com/file/d/11Ug5m5mefM3jphv-kfqxmSJ4NBImF_Gv/view?usp=sharing

de fanzine, como faço com a do “Verbete Fanzine” é como passear as mãos pelas marcas deixadas quando as páginas foram encharcadas de ideias.

Figura 5 - Matriz do "Verbete Fanzine"



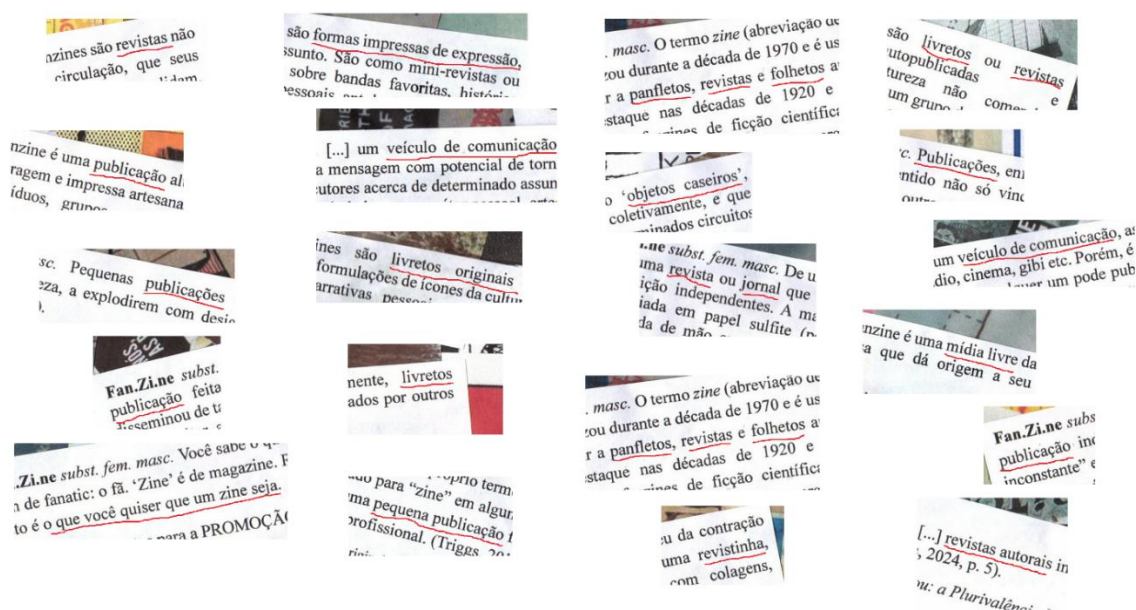
Fonte: Acervo do autor.

Ao abrir essa matriz enrugada e olhar para as definições busco entender como elas funcionam e como se estruturam a partir dos vinte e um verbetes que formam um *corpus*. Ao ler e reler as passagens, pude identificar os aspectos que compõem a estrutura das definições: a) afirmação do que materialmente um fanzine é; b) características de um fanzine; c) possível conteúdo de um fanzine; d) pinceladas historiográficas; e) explicação do neologismo “fanzine”, f) a função dos fanzines. Cada uma das definições que fazem parte desse apanhado geral presente em “Verbete Fanzine” é composta por dois ou mais desses aspectos. Não havendo uma uniformidade nesse sentido.

Quando as definições foram separadas, foram escolhidas aquelas em que os autores buscavam estabelecer uma definição com suas palavras ou mais ou menos dessa forma. É importante ressaltar que em muitos artigos em português, havia muita recorrência ao *apud*, sendo o livro “O que é fanzine” (1993), de Henrique Magalhães, o mais referenciado. Esses casos foram deixados de lado, uma vez que o trecho do autor que aponta uma definição de fanzine já faz parte do “Verbete Fanzine”, sendo o

segundo verbete que o compõe. Entrando nos itens que se juntam para formar a definição de fanzine, sobre o item a) afirmação do que materialmente um fanzine é, todos os autores apontam uma ideia geral sobre o fanzine. Algumas palavras são mais recorrentes como: publicação, revista, livreto e veículo de comunicação.

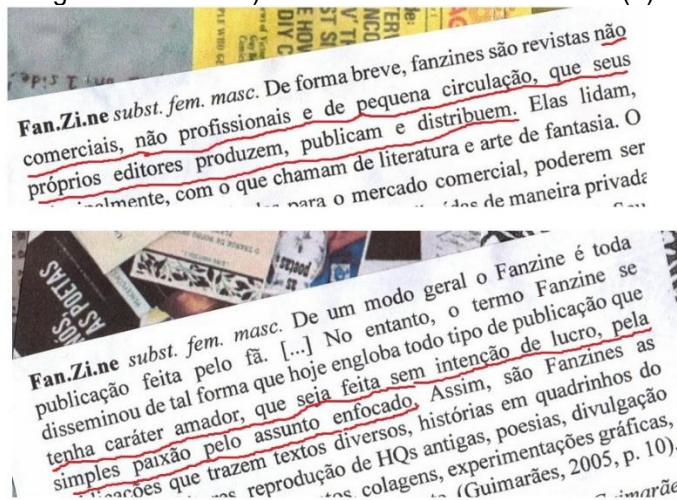
Figura 6 – Sobre a) afirmação do que materialmente um fanzine é



Fonte: “Verbetes Fanzine”. Acervo do autor.

A simples menção material não é suficiente para as definições. São genéricas e pouco especificam sobre as condições de produção e circulação, que são indicadoras das características que singularizam os zines. Sobre as características, item b), até mesmo aí as palavras usadas variam de autor para autor.

Figura 7 – Sobre b) características de um fanzine (1)

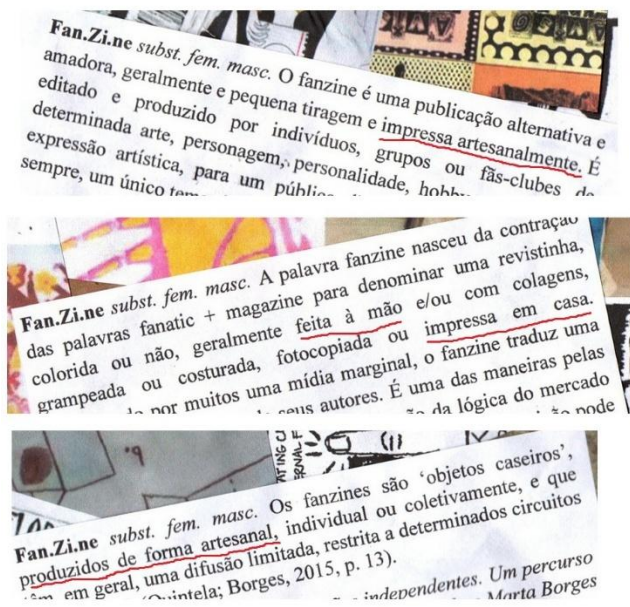


Fonte: “Verbetes Fanzine”. Acervo do autor.

Além de tratarem de características que indicam os regimes de nível de especialização na produção, da comercialização, circulação, há algo mais que merece destaque, a escolha das palavras. Enquanto Wertham (1973) usa a palavra “não profissional”, também usada por Triggs (2010) e Neves (2017), Guimarães (2005) usa a palavra “amador”, utilizada também por Magalhães (1993). As duas palavras remetem a uma mesma ideia, porém, com conotações diferentes. Sobre isso, Meireles (2013) faz um apontamento interessante, no contexto dos fanzines, a palavra “amador” pode ser usada “Não apenas em contraposição ao profissional, mas também por fazer por amor, por gostar, por sentir prazer. Na raiz da palavra: amantes. Aquele que ama.” (Meireles, 2013, p. 90).

Outro aspecto levantado nas características é o feitiço artesanal dos fanzines. São feitos à mão e impressos em casa (Amaral, 2018), impressos artesanalmente (Magalhães, 1993), produzidos artesanalmente (Quintela; Borges, 2015). As habilidades diversas requeridas do autor/editor, somadas, apontam para a artesanaria necessária nas etapas do processo de criar um fanzine. Cada autor, com suas palavras, no momento de abordar características da produção fanzineira, pode ou não trazer esse aspecto que diz respeito à produção.

Figura 8 - Sobre b) características de um fanzine (2)

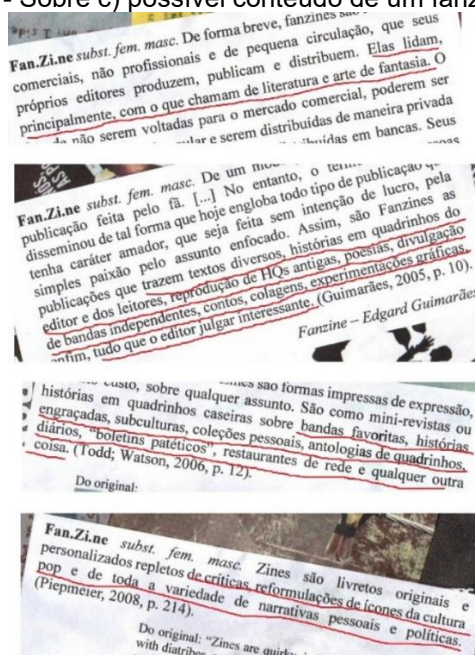


Fonte: “Verbete Fanzine”. Acervo do autor.

Os assuntos de que um fanzine pode tratar são marcados pela multiplicidade, pela diversidade. Muitas definições destacam essa dimensão por meio do exemplo.

Apontando possíveis linhas conteudísticas que podem ser mais recorrentes, embora se possa fazer fanzine versando sobre praticamente qualquer coisa. Depois de apontar a materialidade do fanzine, ou o que um fanzine é, e as suas características, um dos aspectos mais presentes na formação da definição, é a menção ao seu possível conteúdo, item c).

Figura 9 - Sobre c) possível conteúdo de um fanzine



Fonte: “Verbete Fanzine”. Acervo do autor.

Acima estão os exemplos mencionados por Wertham (1973), Guimarães (2005), Todd e Watson (2006) e Piepmeier (2008). Fiz uma experiência simples e peguei à mão o primeiro fanzine da minha coleção que encontrei na estante. Chama-se “Matriz Órgão” (Sem data), produzido pelo coletivo Gravare Exquis, de Goiânia. Um zine visual em que se podem identificar imagens produzidas em técnicas diversas de gravura. Há uma predominância visual, em que as imagens não constituem uma sequência narrativa. Por meio de composições visuais que misturam o figurativo e o abstrato, cria-se uma alusão imagética livre aos diferentes órgãos do corpo humano: intestino, pulmão e coração. Pensando nos exemplos mencionados acima, vejo-o encaixado do que Guimarães (2005) chamou de “experimentos gráficos”. Seja pelo formato verticalizado, provavelmente uma folha de A4 dobrada ao meio, como pela criação de imagem, associando a gravura com o traço livre.

Figura 10 - Fotos do fanzine "Matriz Órgão"

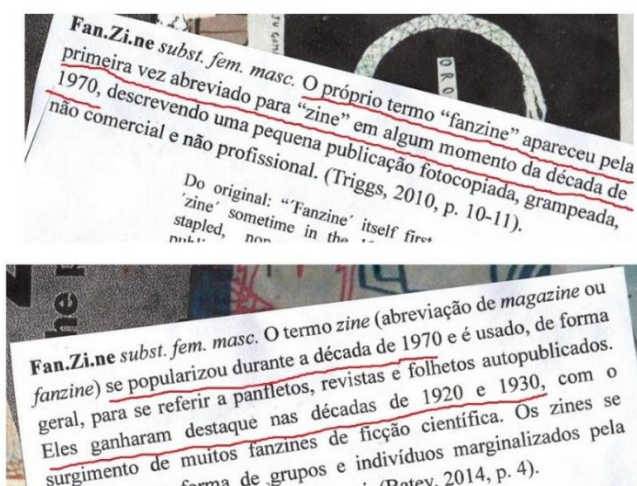


Fonte: Acervo do autor.

A introdução de “Verbetes Fanzine” traz a ideia de que “zine” é um termo que destitui a hegemonia do fã, abrindo espaço para outras produções e fazeres, que não estão vinculados ao interesse aficionado por algum tema específico. “Matriz Órgão” não é uma produção de fã, seu traço autoral, portanto, torna-a uma produção zineira.

Alguns autores e autoras, como Triggs (2010) e Batey (2014), incluem, de passagem, informações de natureza histórica sobre o fanzine em suas definições, item d). O que chama atenção nas duas definições é que elas apontam um marco temporal em que se passou a usar o termo “zine” ao invés de “fanzine”.

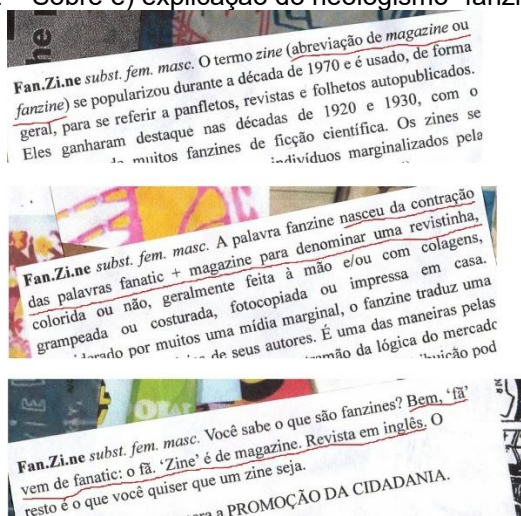
Figura 11 - Sobre d) pinceladas historiográficas



Fonte: “Verbetes Fanzine”. Acervo do autor.

Compõe uma parte das definições apresentadas a explicação a palavra fanzine como neologismo, item e). Nas definições destacadas abaixo, presentes no “Verbete Fanzine” fica claro o que ele significa. Todavia, quando por volta de 1941, Russ Chauvenet cunha o termo, ele o faz como uma alternativa à palavra que *fanmag*, também criada para se referir à revista do fã, mas que não vingou quanto ao seu uso (Nascimento, 1988, p. 12-13 *apud* Magalhães, 2020, p. 48), o que deu ensejo para elaboração da palavra fanzine.

Figura 12 – Sobre e) explicação do neologismo “fanzine”



Fonte: “Verbete Fanzine”. Acervo do autor.

No verbete de Meireles (2008), encontramos o que se entende por uma das possíveis funções do fanzine – item f) –, levar adiante uma mensagem. Forma e veículo de comunicação. Suporte. Através dele pode-se criar interlocução ou mesmo uma rede de interlocução. Potência de rede. A autora mistura sua concepção de fanzine com a identificação de uma função: corresponder-se. Um ato que gera laços, aproximações, muitas vezes de forma fraterna, principalmente quando lembramos que o fanzine é amador, mas também a produção de um amador, aquele que ama – o amante (Meireles, 2013). Lembro do que escreveu meu coorientador “o lema principal do universo fanzineiro é a fraternidade, a amizade e a troca de ideias e criatividade, sem visar lucro” (Andraus, 2024, p. 47).

Figura 13 – Sobre f) a função dos fanzines

Fan.Zi.ne *subst. fem. masc.* [...] um veículo de comunicação que serve como suporte para uma mensagem com potencial de tornar-se vetor de uma rede de interlocutores acerca de determinado assunto. É também uma obra de arte em si, dado o seu caráter pessoal, artesanal

Fonte: “Verbete Fanzine”. Acervo do autor.

Na introdução de “Verbete Fanzine”, afirmo que o fanzine em sua proposta é um inutensílio. O que vem a se chocar com a própria ideia de função. Os fanzines têm mesmo função? Sendo um trabalho do amador, talvez ele apenas seja uma manifestação do desejo. Porém, intenção e contexto podem justificar uma perspectiva de função ou de função para quem escreve. Como mencionei, o trabalho “Cartas ao zine esputinique – escritas de si e invenções de nós na rede” (2013) trata de cartas, fanzines, redes e do ato que corresponder-se, que conecta tudo isso. Portanto, a sua perspectiva do fanzine como veículo para uma mensagem entre correspondentes aponta para um interesse e um contexto em que se insere a autora, a cena fanzineira da cidade de Fortaleza. Os autores são atravessados por seus lugares, contextos e práticas para montar suas definições e ao escolher as palavras que escolhem para fazê-lo.

A discussão acima não busca valorar ou pensar qualitativamente as definições, as partes que as compõem e as palavras que são escolhidas. Antes, busco entender uma anatomia da definição de fanzine, ou quem sabe, as anatomias da definição. E como elas se comportam e são montadas. Não como quem busca um modelo geral, mas na ausência dele, ao menos uma compreensão d’o porquê ele não se forma em virtude de uma diversidade presente em “Verbete Fanzine”. Em um dos verbetes, há a ideia de que o fanzine tem uma natureza “errante” (Muniz, 2021, p. 55) e o mesmo parece acontecer com sua definição, aspecto presente no *entre* que há nas elaborações de um e de outro autor. Esse *entre* refere-se às definições postas umas diante das outras no contexto do conjunto que elas formam. Por um lado, a *errância entre* diz respeito ao tipo de informação que compõe a definição, que já foram destacadas neste texto e organizadas de a) a f), da explicação sobre o aspecto material dos fanzines à sua função; por outro lado, diz respeito à própria escolha de palavras de que os autores fizeram uso, e as diferentes conotações que possuem, na escrita das definições.

Folhear “Verbete Fanzine”, passear os olhos em meio a uma definição e outra e outra não é pousar no mesmo. A leitura faz o leitor se deparar com a variação, com

a diferença do que um autor escolhe incluir em uma definição e, assim, como entende que deve formá-la. Ela pode ser uma junção de: a) afirmação do que materialmente um fanzine é + b) características de um fanzine, como faz Sandhu (2020); a) afirmação do que materialmente um fanzine é + c) possível conteúdo de um fanzine, como em Duncombe (1997); a) afirmação do que materialmente um fanzine é + f) a função dos fanzines, como em Meireles (2008); d) pinceladas historiográficas + a) afirmação do que materialmente um fanzine é, como em Triggs (2010), e assim por diante.

Essa variação e diferença está presente também nas próprias palavras e expressões que os autores escolhem para compor sua definição. Muitas vezes, elas expressam coisas semelhantes, mas escritas de forma distinta. Alguns preferem a palavra “não profissional” (Wertham, 1973; Triggs, 2010; Neves, 2017), outros a palavra “amador” (Guimarães, 2005; Magalhães, 1993); uns preferem “impressos em casa” (Amaral, 2018), outros, “produzidos artesanalmente” (Quintela; Borges, 2015); há quem use “independente” (Basaglia, 2017), ou “contramão da lógica do mercado editorial” (Amaral, 2018), ou mesmo “livre das ‘amarras do mercado’” (Sousa, 2022). Não existe um consenso sobre as palavras ou expressões específicas que devem ser utilizadas, mesmo que os autores se refiram a aspectos muitos característicos dos fanzines.

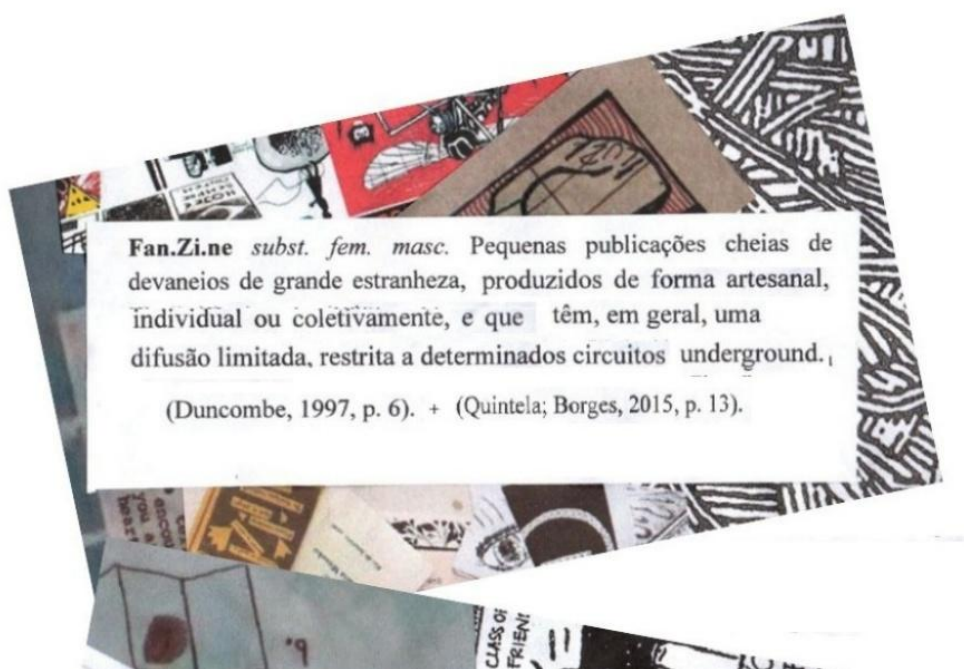
Reitero, portanto, que a anatomia da definição que vejo no “Verbete Fanzine” é errante. E volto às palavras de Denise Lourenço, quando a autora afirma que “Fanzine é movimento, escapa a qualquer tentativa de fixação rígida, de catalogação precisa.” (Lourenço, 2006, p. 142). O fato de que os fanzines escapam à tentativa de fixação, seja ela por definição ou qualquer outra, não quer dizer, como vimos aqui, que não existem aqueles que corram o risco de tentar fazê-lo. E quando isso acontece, talvez a palavra movimento, sirva não apenas para entender os fanzines, mas a própria forma como as definições se apresentam quando postas em relação umas às outras. Portanto, contextualmente, no “Verbete Fanzine”, vejo que a definição como categoria analítica é errância, a definição como movimento.

Pensando no procedimento de colagem, usada na montagem do “Verbete Fanzine”, tive a ideia de manipular as definições para criar novas delas, de uma forma lúdica, como um jogo de partes. Retomo outro trecho em que Lourenço reflete sobre o fanzine, ao afirmar: “Ele se encaixa e desencaixa com facilidade” (Lourenço, 2006, p. 142). Nesse caso, por que não aplicar essa lógica de encaixe e desencaixe às definições? Estas são montadas, como foi discutido aqui, então, talvez possam ser

desmontadas e remontadas. O que pretendo fazer, portanto, é aplicar um aspecto que Lourenço (2006) atribui aos fanzines ao procedimento analítico de definir que tenta dar conta deles.

A primeira colagem que fiz, com uma nova definição feita a partir de uma apropriação dos autores, está mostrada abaixo. Ela mistura Duncombe + Quintela e Borges. Mais especificamente, as seguintes partes: a) afirmação do que materialmente um fanzine é (de Duncombe) + c) possível conteúdo de um fanzine (de Duncombe) + b) características de um fanzine (de Quintela e Borges).

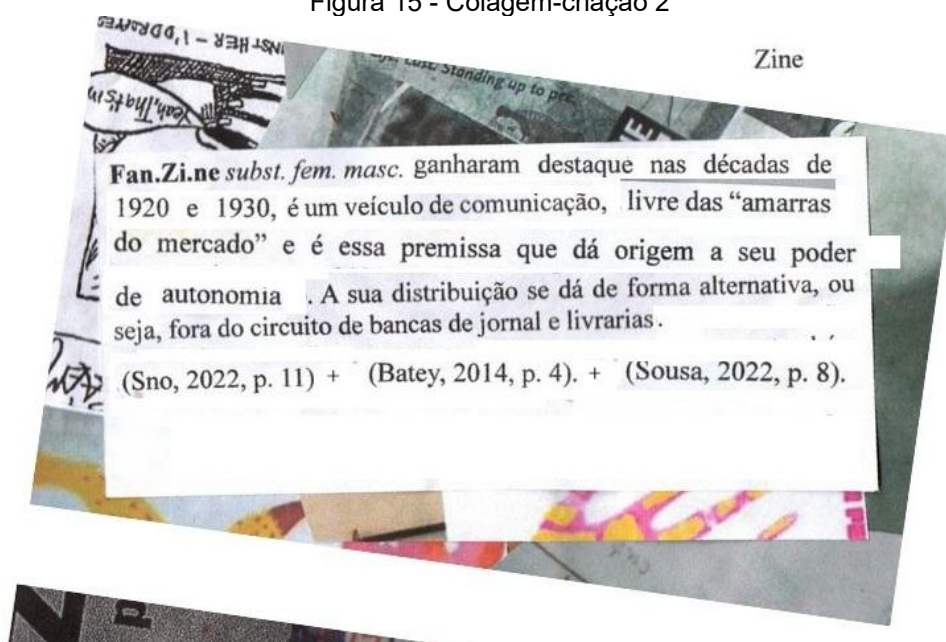
Figura 14 - Colagem-criação 1



Fonte: Acervo do autor.

A segunda colagem mistura Batey + Sno + Sousa. As partes estão organizadas da seguinte maneira: d) pinceladas historiográficas (de Batey) + a) afirmação do que materialmente um fanzine é (de Sno) + b) características de um fanzine (Sousa) + b) características de um fanzine (de Sno).

Figura 15 - Colagem-criação 2



Fonte: Acervo do autor.

O exercício de criação acima busca montar novas definições a partir das que já existem. Os aspectos que formam a estrutura das definições aqui já mencionados, e apresentados como a), b), c), d) e f), são utilizadas mais ou menos como peças de lego. Ao movimentar as partes/aspectos/blocos de informação, encaixá-las e desencaixá-las, outras definições vêm à tona. Em referência ao personagem de Mary Shelley, essas invenções em nada se parecem com um Definenstein, são novas definições que poderiam figurar em um trabalho acadêmico que verse sobre fanzines, são plausíveis e possíveis. No entanto, esse jogo de peças poderia ser feito de modo que eu não chegasse a uma informação coerente no final:

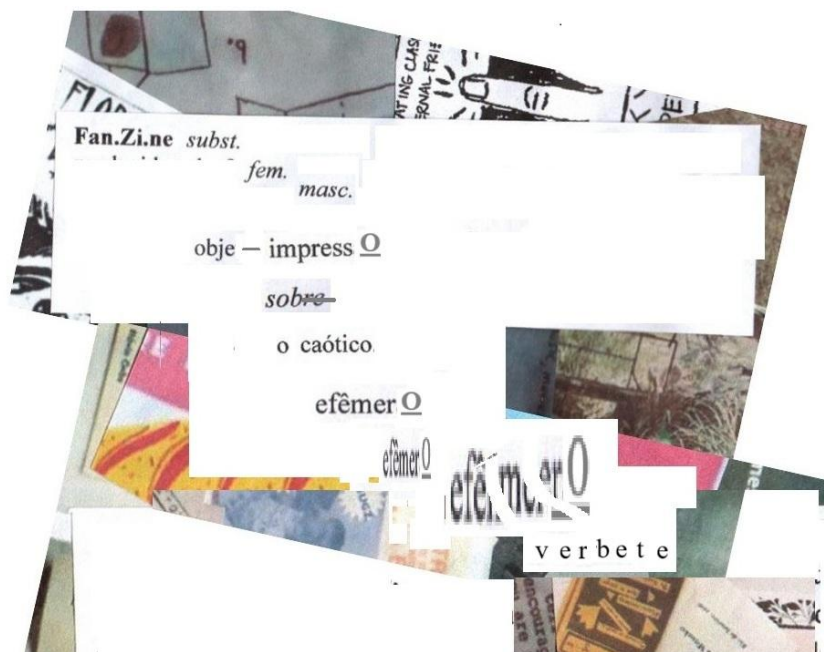
Figura 16 - Colagem-criação 3



Fonte: Acervo do autor.

Ao fazer os recortes nas referências, decompus não apenas os blocos de informação em partes menores, mas separei palavras individualmente e quebrei estruturas oracionais. As sobreposições de imagens feitas na matriz física fragmentam-se na colagem digital. O vetor que causa essa fragmentação são os movimentos diversos de montagem do texto, a partir de diversos outros textos. A busca por palavras, pedaços textuais. Diferente dos dois exercícios anteriores, não pus referenciais no final da colagem acima. Em determinado momento, parei de separar os autores dos trechos de onde estava recortando e colando, de ter controle sobre a organização do que escolhia, pois deixei de prestar atenção neles. Quanto mais dinâmica é a colagem, que acontece pelo excesso de fragmentos combinados, mais a colagem mesma ganha relevo em relação ao ato da escolha organizada. A sobreposição deixa de ser apenas de imagens e palavras por meio da colagem – formando uma composição –, e opera também cognitivamente durante a criação; portanto, uma sobreposição da operação de colagem sobre a operação de ordenação. Torna-se uma coisa mais minha do que dos autores escolhidos. A nova definição preza pela confusão de ideias ao invés da clareza, confunde o leitor, mais do que esclarece.

Figura 17 - Colagem-criação 4



Fonte: Acervo do autor.

No quarto exercício, a dinâmica da colagem perde de vista por completo as definições dos autores como norteadora e também a própria fragmentação delas que fiz nos exercícios anteriores ao dividi-las e misturá-las em partes cada vez menores. Os excertos no “Verbete Fanzine” passam a ser repositórios de palavras que uso para elaborar um texto – em sua forma e conteúdo –, mais interessado em significantes e significados do que tenho à disposição, do que em blocos de informações que estruturam a definição de fanzine. Ou seja, há mais preocupação no que dizer e em como dizer do que no movimentar de peças, como nos outros exercícios. A operação é a de criação de um poema por meio da colagem. O poema-definição que criei faz alusão ao fanzine e ao verbete. Um metaverbete. Um verbete que fala sobre si como veículo para a definição e o fanzine como veículo para o verbete. É uma tentativa de fazer colagem, verbete, fanzine e definição se misturarem. No entanto, isso é feito através do discurso poético (ou seja, do poema), como materializar isso no objeto-fanzine?

1.6 Interlocuções poéticas e desdobramentos do Verbete Fanzine

1.6.1 Joseph Kosuth

O “Verbete Fanzine” ainda é uma revista. O hibridismo que o compõe está no âmbito do discurso, ou seja, na ordem do seu conteúdo, o que se vê no tratamento e organização das definições, que surgem misturadas com a estrutura dos dicionários e com a estética do zine e da sua criação. O próximo passo segue no sentido de indisciplinar sua estrutura; ou seja, ao invés de hibridizar seu conteúdo, há uma intenção de fazer esse procedimento com a sua materialidade. A reflexão feita até aqui, que culmina nos exercícios de colagem a formar definições, dão importância aos jogos de linguagem, especialmente quando eu desmonto as definições em partes para reordenar essas mesmas partes, como se fossem peças de lego, e formo outras definições. São parte constitutiva do processo de criação. O problema das definições e o uso dos jogos de linguagem me levaram a uma interlocução com a obra “Uma e três cadeiras” (1965), de Joseph Kosuth.

Figura 18 - Reprodução de uma fotografia da obra Uma e três cadeiras (1965), de Kosuth.



Fonte: <https://www.hacer.com.br/kosuth>.

Kosuth, expoente da arte conceitual, brinca (joga?) com a relação que há entre: objeto, representação e definição. É uma provocação. O objeto cadeira está no meio, o que, por um lado, pode apontar para sua centralidade, relevância; por outro, para um lugar *em meio* à representação e à entrada de dicionário que o define, ou seja, aquilo que também é o objeto, mas não é a materialidade do objeto em si. O próprio título é sugestivo, pois ele não é “Uma ou três cadeiras”, mas, sim, “Uma e três cadeiras”. Talvez o uso do “e” seja justamente o vestígio no trabalho de Kosuth do que

se aponta na arte conceitual como a desmaterialização da obra de arte. Ao falar sobre os trabalhos de Kosuth, Michael Archer (2012) faz as seguintes considerações:

[...] Sua série de obras “Arte como idéia como idéia” faz homenagem a Reinhardt não apenas em seu título, mas também na sua forma, que imita as pinturas negras do velho artista. Cada obra é a fotocópia da definição dicionarizada de uma palavra – “arte”, “idéia”, “significado”, “nada” – ampliada e impressa ao inverso, branco no preto. Kosuth afirmava que a arte não eram as fotocópias concretas, mas sim as ideias que elas representavam: “As palavras da definição proviam a informação artística.” Às definições de “Arte como ideia como ideia” seguiu-se *Um e três cadeiras* (1965), que compreende uma cadeira de madeira, uma grande fotografia em preto-e-branco de uma cadeira de madeira e uma definição dicionarizada da palavra “cadeira”. Usualmente os dois elementos fixados na parede seriam vistos como fatos secundários apoiando e descrevendo o objeto principal, a cadeira. O que a peça pergunta, no entanto, é se podemos nos dar por satisfeitos com isso, ou se, de fato a fotografia e o texto fotocopiado não existem, como cadeiras. Até que ponto a fotografia pode ser confiável como evidência de um estado de coisas? Ela certamente parece ser uma imagem de uma cadeira diante de nós, mas pode muito bem ser a de outro item quase idêntico da mobília. Neste caso a sua dependência da cadeira estaria negada. A definição nomeia o objeto diante de nós, diz-nos o que ele é, mas também designa uma categoria da qual a cadeira “real” é apenas um exemplo individual.

Ao pensar sobre o jogo recíproco entre realidade, “idéia” e representação, Kosuth recorria abundantemente à filosofia de Ludwig Wittgenstein, cujos pensamentos sobre a natureza tautológica das proposições matemáticas, em seu *Tractatus Logico-Philosophicus*, foram transferidos para o campo das artes por Kosuth, em 1969, em seu ensaio “Arte Segundo a Filosofia”. Ele escreveu: “Uma obra de arte é uma tautologia na medida em que é uma apresentação da intenção do artista, isto é, ele está dizendo que aquela obra de arte particular é arte, o que significa que ela é uma *definição* de arte. Assim, o fato de ela ser arte é verdadeiro *a priori* (é o que Judd que dizer quando afirma que ‘se alguém chama algo de arte, isso é arte’).” (Archer, 2012, p. 82).

Entendo o que Kosuth faz em “Uma e três cadeiras” (1965) como o oposto do que busco fazer, e trazer seu trabalho me dá esclarecimento justamente nessa oposição, como olhar para uma negativo de um filme fotográfico. Enquanto o artista mostra suas cadeiras em diferentes perspectivas, cindindo a materialidade, a representação e a ideia. É em uma espécie de *rematerialização* que pretendo encontrar uma definição/indicação de zine. O início dessa discussão parte da definição para, a seguir, fundi-la a um zine-objeto, um zine que seja a própria materialização da definição a partir dos problemas e elaborações a que cheguei: a definição de zines como um aspecto difícil de estabilizar, adquirindo feição de indicação; definição de zines como jogo de partes/jogo de linguagem; definição como movimento e errância.

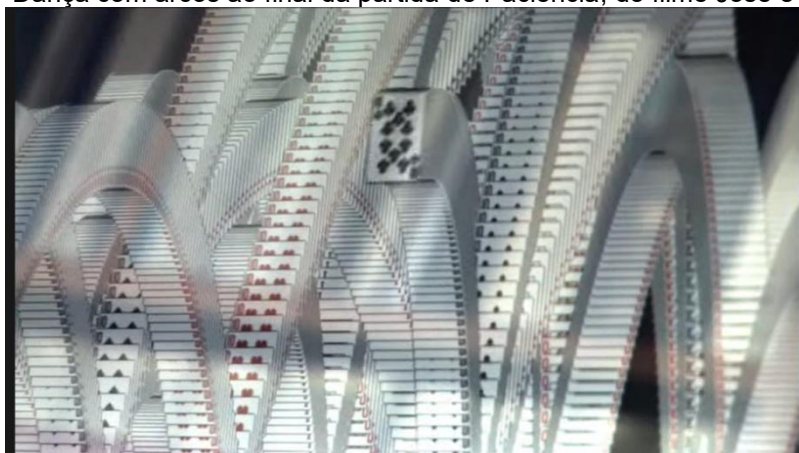
1.6.2 Jogo de linguagem, jogo de computador, que jogo?

Na busca por criar uma definição/indicação de fanzine, acredito saber, agora, o que quero: uma criação que compreenda em si uma zine-definição, um zine-jogo e um zine-objeto, condensados. Amalgamados. Aí deve estar presente o movimento, elemento que entendo como constitutivo da operação de definir fanzines. Como fazê-lo? A resposta vem em uma gradação que associa três momentos.

Primeiro momento – memória

Os exercícios de colagem que produzi são jogos de montagem de definições. Feitas pelo computador, as montagens têm uma materialidade digital – um jogo de linguagem que também pode ser um jogo poético. Uma das primeiras lembranças que tenho de jogar no computador remete ao Ensino Fundamental I, durante as aulas de informática nas Escolinha Reinações. Não eram aulas periódicas e não tinham regularidade. Os alunos eram levados para a sala computação e abriam os jogos que já faziam parte do sistema do Microsoft Windows. Dentre eles, Paciência – também conhecido como Solitário. Anos depois, como professor de literatura, lembrei desses dessas horas na sala de informática da minha antiga escola. Foi quando assisti ao documentário José e Pilar (2010), dirigido por Miguel Gonçalves Mendes, que acompanha a vida pessoal de José Saramago e sua esposa Pilar del R o, no per odo em que o livro “A viagem do elefante” (2008) estava sendo escrito. Acompanho na pel cula uma cena em que, pela manh , antes de retomar sua escrita di ria, Saramago p e m sica, senta-se ao computador, e abre o jogo Paciência. Ele diz que o jogo ajuda a impedir que o Alzheimer lhe entre, assim como todos os jogos. Saramago move as cartas, enquanto parece conversar mais consigo do que com a c mera, em mon logo. Ao final da partida, quando as cartas se movem com grande rapidez, obliterando a tela, ele diz: “As cartas fazem uma esp cie de dan a com arcos,   bonito”.

Figura 19 - Dança com arcos ao final da partida de Paciência, do filme José e Pilar (2010)

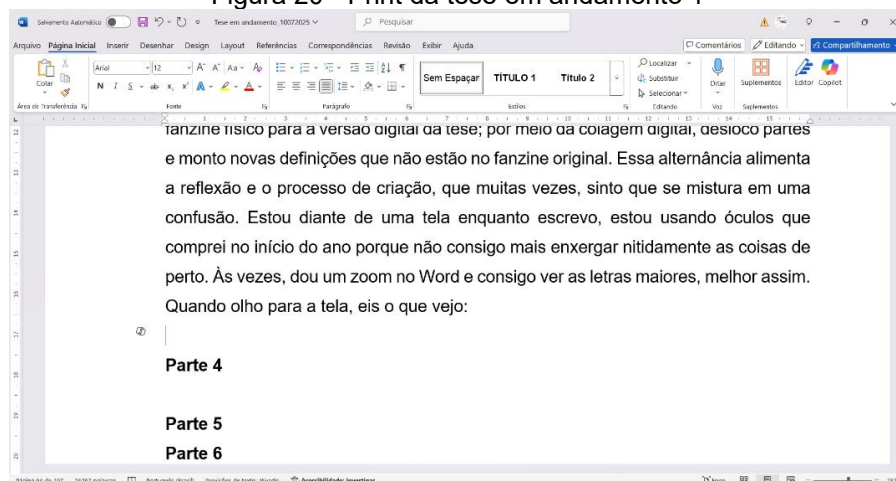


Fonte: José e Pilar (2010), Miguel Gonçalves Mendes.

Segundo momento – escrita

Existe um jogo de vai e vem na construção do “Verbete Fanzine”, é o da materialidade física para a digital. A minha caixa de coisas zináveis é uma pasta de computador cheia de arquivos; leio, seleciono, imprimo uma parte deles, recorto, colo e monto um fanzine físico com as definições que encontrei; faço uma versão digital do fanzine físico para a versão digital da tese; por meio da colagem digital, desloco partes e monto novas definições que não estão no fanzine original. Essa alternância alimenta a reflexão e o processo de criação que, muitas vezes, sinto que se mistura em uma confusão. Estou diante de uma tela enquanto escrevo, estou usando óculos que comprei no início do ano porque não consigo mais enxergar nitidamente as coisas de perto. Às vezes, dou um *zoom in*, no Microsoft Word, e consigo ver as letras maiores, melhor assim. Quando olho para a tela, eis o que vejo:

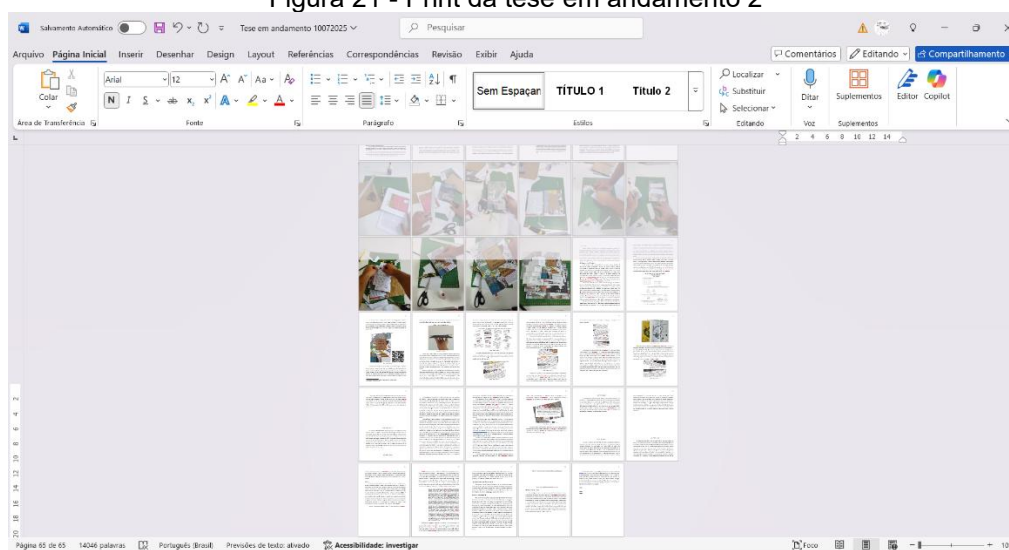
Figura 20 - Print da tese em andamento 1



Fonte: Acervo do autor.

Algumas partes textuais ainda não têm nome. No momento que escrevo, o texto que o autor lê na página é o mesmo que lê na imagem após o parágrafo. Talvez, depois que a tese for revisada, o texto que há antes da imagem seja diferente do texto da imagem. Paralelamente, de forma constante, na maioria das vezes que me sento pra escrever, vem o medo da escrita. Será que consigo escrever duzentas páginas para esta tese? E então, ao invés do *zoom in*, recorro ao *zoom out*, para ter uma noção da paisagem de página já escritas. Quando faço dessa forma, o que vejo é o seguinte:

Figura 21 - Print da tese em andamento 2



Fonte: Acervo do autor.

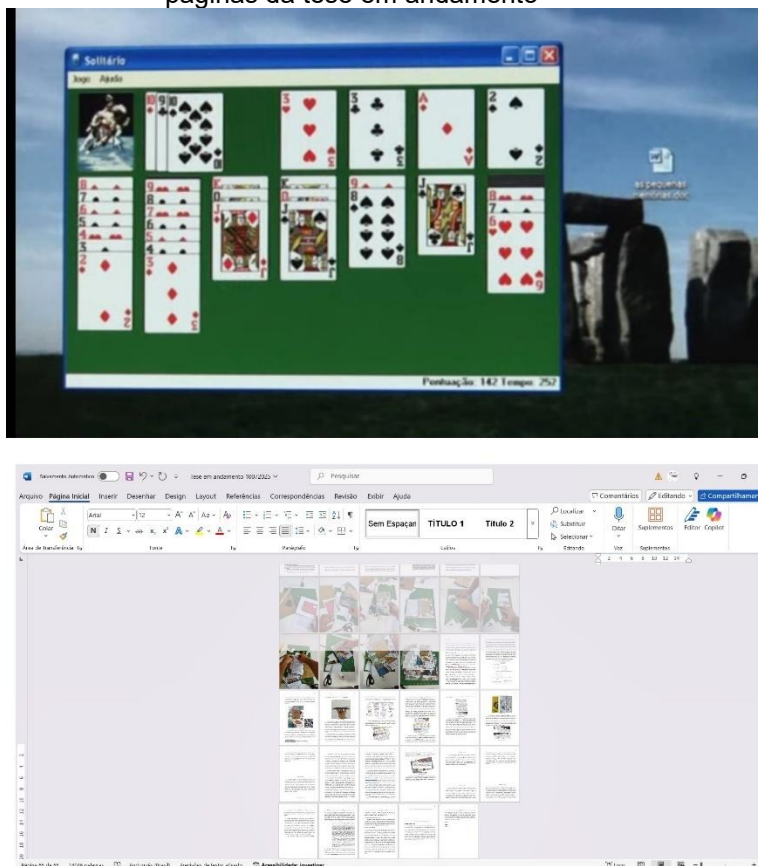
Distante dos olhos, a tábua de páginas já não permite que nenhuma leitura seja feita. Oferece uma visão panorâmica do que já foi feito, tabular. Imagens, texto e lacunas estão apenas sugeridos entre o olho e as miniaturas justapostas em um mesmo espaço. Se eu fosse desmontar a ordem das páginas, embaralhando-as, como fiz com as partes das definições, que entendi como peças de lego que podem ser recombinadas, o sentido do texto se perderia. Busco de alguma maneira associar a disposição das páginas da tese às cartas do jogo de Paciência.

Terceiro momento – proposta de criação

Tento encontrar entre as páginas e as cartas uma semelhança, ou um padrão de semelhança visual através do qual possa fazer outras associações. Ponho-me a pensar de uma forma mais intuitiva que analítica. O que não me interessa tanto é o funcionamento e estrutura do jogo de Paciência, do Microsoft Windows. Olhando para a tela, observo coisas que chamam a minha atenção, como os padrões de

organização das cartas. Elas se dispõem em blocos, ficando sobrepostas (lateralmente ou verticalmente), em uma pilha, e os blocos podem formar um conjunto justaposto.

Figura 22 - Print da tela de computador de Saramago, enquanto joga “Paciência” e print das páginas da tese em andamento



Fonte: José e Pilar (2010), Miguel Gonçalves Mendes (acima); acervo pessoal (abaixo).

Por sua vez, as páginas da tese, se organizam de forma justaposta, formando um grande bloco. Se as páginas da tese fossem cartas, sua disposição no espaço seria mais semelhante a um jogo de memória do que a um jogo de Paciência. Com a exceção de que, no bloco formado pelas páginas da tese, apenas vinte e nove delas que são completamente visíveis, um número ímpar. Geralmente, o jogo da memória mais comum é jogado em pares⁶; todavia, no fim do bloco de páginas há uma lacuna. É essa lacuna que chama a minha atenção, pois, inserida no todo, ela me faz lembrar, da configuração visual de um jogo popular que tive na infância, um dos objetos que compunham o universo cumulativo do meu quarto: o Racha-Cuca.

⁶ Sobre o jogo da memória, Salen e Zimmerman afirmam: “O Jogo da Memória simples, no qual os jogadores colocam as cartas viradas para baixo e tentam pegar os pares de cartas idênticas lembrando os movimentos passados de seus adversários, é um jogo explicitamente sobre a manipulação e a descoberta gradual de informações ocultas.” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 104).

Figura 23 - Racha-cuca que comprei em uma loja de Sobral



Fonte: Acervo do autor.

A livre associação visual entre o jogo de Paciência e o bloco de páginas da tese me fizeram chegar ao Racha-Cuca. Este é um quebra-cabeças, mais especificamente, um *sliding puzzle*, ou seja, um quebra-cabeças deslizante. É também conhecido como “O Jogo do 15”, pois possui quinze peças dispostas em um espaço delimitado – um quadro ou *grid* – que podem mudar de posição. No quadro, além das peças, há um espaço vazio, uma lacuna; ao movimentar as peças de lugar pela lacuna, o jogador busca um objetivo: colocar uma sequência numérica ou alfabética em uma determinada ordem, por exemplo. Sobre o jogo, Hordern explica:

Tudo começou há pouco mais de 100 anos: a primeira febre mundial por quebra-cabeças. A segunda — quase exatamente cem anos depois — foi o fenômeno do Cubo Mágico (Rubik's Cube). É difícil encontrar hoje em dia uma pessoa instruída que nunca tenha ouvido falar de um cubo mágico, ou que nunca tenha manuseado um.

E foi assim que, em 1879 e 1880, uma pequena caixa quadrada contendo 15 bloquinhos de madeira numerados capturou a imaginação do mundo e causou tanto rebuliço quanto o Cubo Mágico. Ela ficou conhecida como o Quebra-Cabeça 15.

Os 15 blocos numerados deveriam ser colocados aleatoriamente dentro da caixa quadrada 4 x 4. Tudo o que o solucionador precisava fazer era deslizar os blocos um de cada vez, sem levantá-los ou girá-los, até colocá-los na

ordem correta: 1 a 4 na primeira fileira, e assim por diante, até 13 a 15 na última, seguidos pelo espaço vazio. (Hordern, 1986, p. 1).

No livro “Sliding piece puzzles” (1986), Hordern se dedica a apresentar uma ampla miscelânea dos quebra-cabeças com peças deslizantes. Pensando em um recorte, dada a grande quantidade de material encontrado, o autor utilizou como critério tratar de um determinado jogo apenas se ele tiver sido “fabricado ou publicado de alguma forma – sendo material publicado considerado aquele presente em livros, revistas, artigos científicos e patentes.” (Hordern, 1986, p. 2). O autor aponta pelo menos quatro tipos de quebra-cabeças com peças deslizantes, e destaca duas características que são comuns a todos eles: “(a) peças que deslizam, sem serem levantadas ou puladas, de uma posição para outra, e (b) um espaço para onde as peças possam ser deslizadas” (Hordern, 1986, p. 2). “O Jogo do 15” se encaixa na primeira categoria das quatro que Hordern lista em seu livro:

- (i) Quebra-cabeças de blocos deslizantes – em que cada peça pode se mover independentemente das outras;
- (ii) Quebra-cabeças Soko (de armazém) – em que uma peça precisa empurrar todas as outras;
- (iii) Quebra-cabeças de manobras ferroviárias – em que uma ou duas peças devem empurrar ou puxar todas as outras;
- (iv) Quebra-cabeças deslizantes com êmbolos ou alavancas – nos quais as peças se movem em grupos. (Hordern, 1986, p. 2).

A diferenciação dos jogos se estabelece tendo em vista a natureza do movimento (puxar; empurrar; mover) e a autonomia de movimento das peças (as peças movem-se sozinhas; as peças movem-se em grupos ou com todas as outras). Em “O Jogo do 15” há uma independência no movimento das peças em relação às demais, portanto, é um quebra-cabeça de blocos deslizantes. Vou tratá-lo simplesmente como Racha-Cuca, que é o nome com o qual o conheci há muitos anos. Logo antes de escrever esta parte textual, comprei alguns deles em uma loja de variedades de Sobral, inclusive o que está presente na imagem acima. Veio dentro de um saco plástico, na sua extremidade, encarte grampeado dizia “Diversão Garantida”, além de várias advertências para deixá-lo longe de crianças com menos de três anos, por conta do risco de que as peças pudessem ser engolidas ou aspiradas. Foi fabricado por uma empresa chamada Injeto Plastic Brinquedos e custou R\$ 3,99 cada. Ao embaralhar os blocos e jogar, percebi uma dificuldade em fazê-lo ao comprar um brinquedo barato, o plástico é de má qualidade, e os dedos encontravam muita

resistência ao tentar deslizar as peças. Muitas vezes, ao forçar o movimento, elas se enfiavam por baixo da grade do jogo, sendo necessária a utilização de uma faca ou caneta para colocá-las de novo dentro do quadro. Ainda assim, foi inevitável lembrar como é prazeroso brincar com o Racha-Cuca e passar tempo tentando encontrar a ordem correta.

Esse problema de mobilidade das peças não foi um caso isolado para mim, também aconteceu quando ganhei de presente um Cubo Mágico (Rubik's Cube) há bastante tempo. A rotação dos lados do cubo precisava ser forçada, algum defeito na modelagem dos blocos que compunham o cubo impedia o movimento. Lembro que, em uma das vezes que estava tentando montá-lo, um dos lados rotacionados travou e, ao forçar o giro, o cubo se desmanchou. Juntei cada uma das pecinhas pequenas que se espalharam pelo chão e tentei encaixá-las, montando novamente o cubo como quem o conserta e não como quem busca alinhar cores em um mesmo lado, ou seja, deixando de lado o desafio lógico para montá-lo materialmente. A má qualidade dos materiais usados para fabricar os jogos-brinquedos e durante a montagem e confecção deles, aspectos de sua materialidade, impactam na experiência de jogar.

Mencionei o Cubo Mágico porque na taxonomia dos quebra-cabeças mecânicos, de acordo com Hordern (1986, p. 4), há uma categoria ampla que inclui os quebra-cabeças de movimento sequencial, e fazem parte dela algumas subcategorias, como: os quebra-cabeças rotacionais, onde se inclui o Cubo Mágico; os Quebra-cabeças de peças deslizantes, onde está o Racha-Cuca, ou “O Jogo do 15”; além do Quebra-cabeças de pular pinos, no qual o jogo de “Paciência” (ou “Solitário”), tão apreciado por Saramago, inclui-se. O Cubo Mágico, um Racha-Cuca tridimensional, levou-me a pesquisar sobre essas taxonomias, ponto onde esses jogos, apesar das diferenças, põem-se próximos do jogo de Paciência – exemplo citado na quarta categoria –, cuja lembrança me iniciou esta reflexão. É dela que se forma a ideia para criar um zine que abarque, a um só tempo, a questão da definição nos fanzines fundida a uma materialidade específica de um zine-objeto.

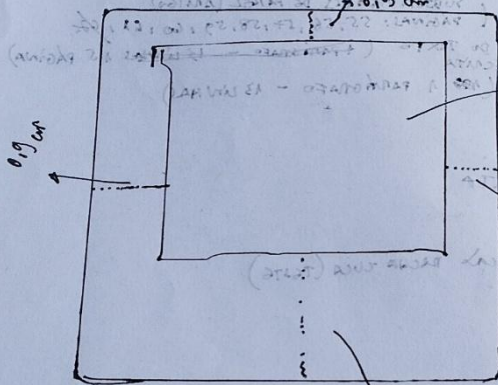
O uso de materiais baratos ou de má qualidade, como mencionei, impactam na experiência de jogar. Será que necessariamente de forma ruim? No meu caso, aprendi a consertar meu próprio Cubo Mágico e para isso, ver como é o brinquedo por dentro. No caso dos Racha-Cucas, comprados em data recente, de tanto inserir objetos pontiagudos para reposicionar as peças dentro da moldura do jogo, quebrei o pedaço de um deles. Mas não parou por aí, forcei cada um dos encaixes até abrir o brinquedo

por inteiro. Vi-o por dentro, na sua simplicidade e sofisticação. É o momento que a experiência de jogar começa a se transformar na experiência de criar. A partir do Racha-Cuca, comecei um novo fanzine.

1.7 Ensaio visual-zine – Criação do Uma definição de zine

MEDIDAS DO RACHA-CUCA

ALTURA : 9,3 cm
LARGURA = 7,5 cm



Abertura

ALTURA : 5,8 cm
LARGURA : 5,7 cm

PEÇAS

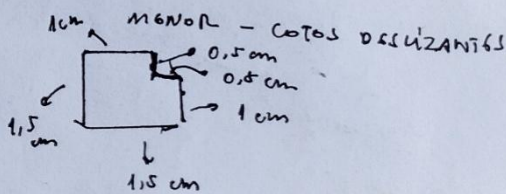
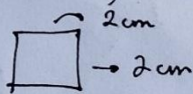
PEÇA QUADRADA : $1,4 \times 1,4$ cm

CORTES DESLIZANTES

0,7 cm ALTURA
0,2 cm COMPRIM.

PÁGINA AM

Novas Peças

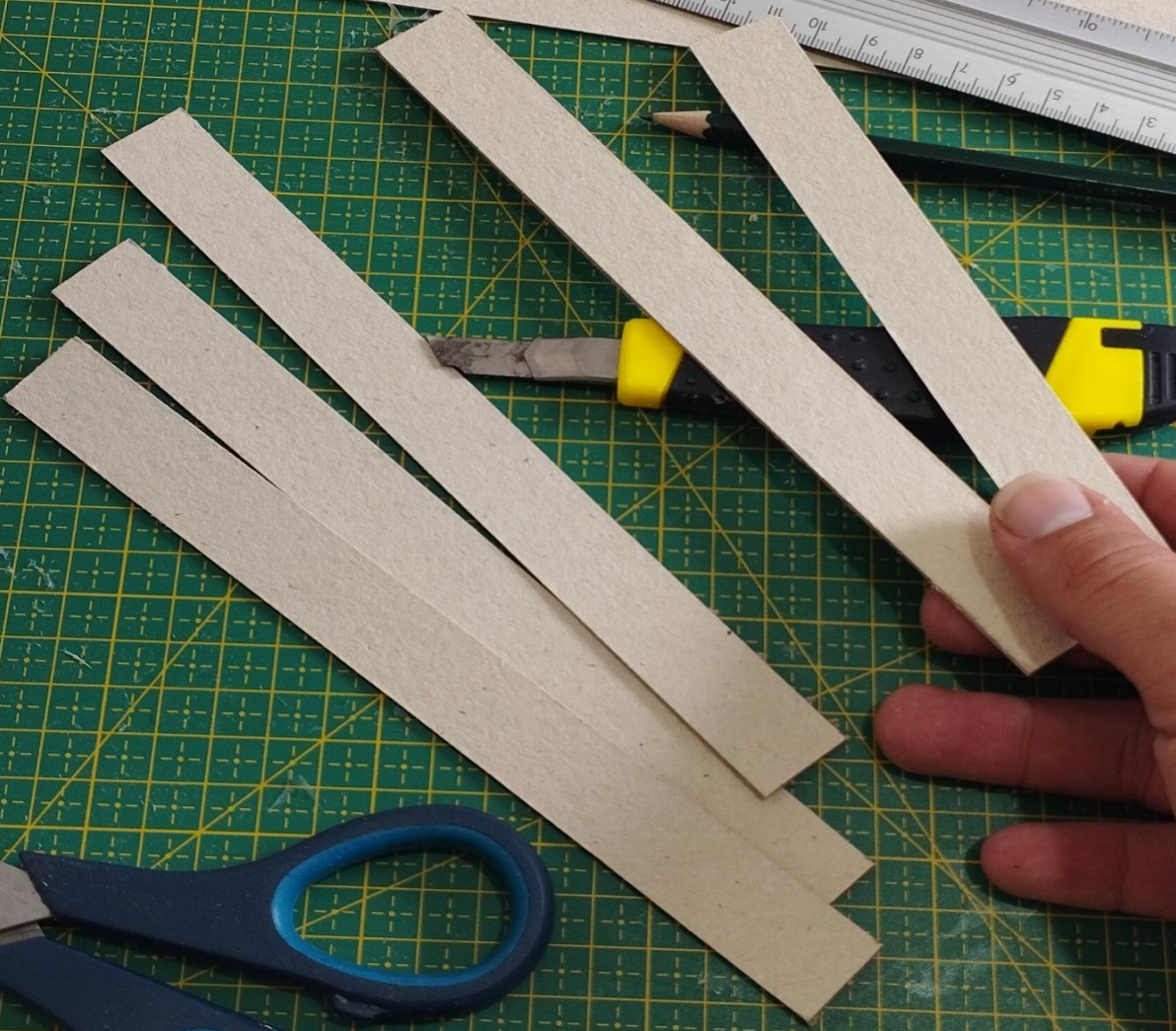
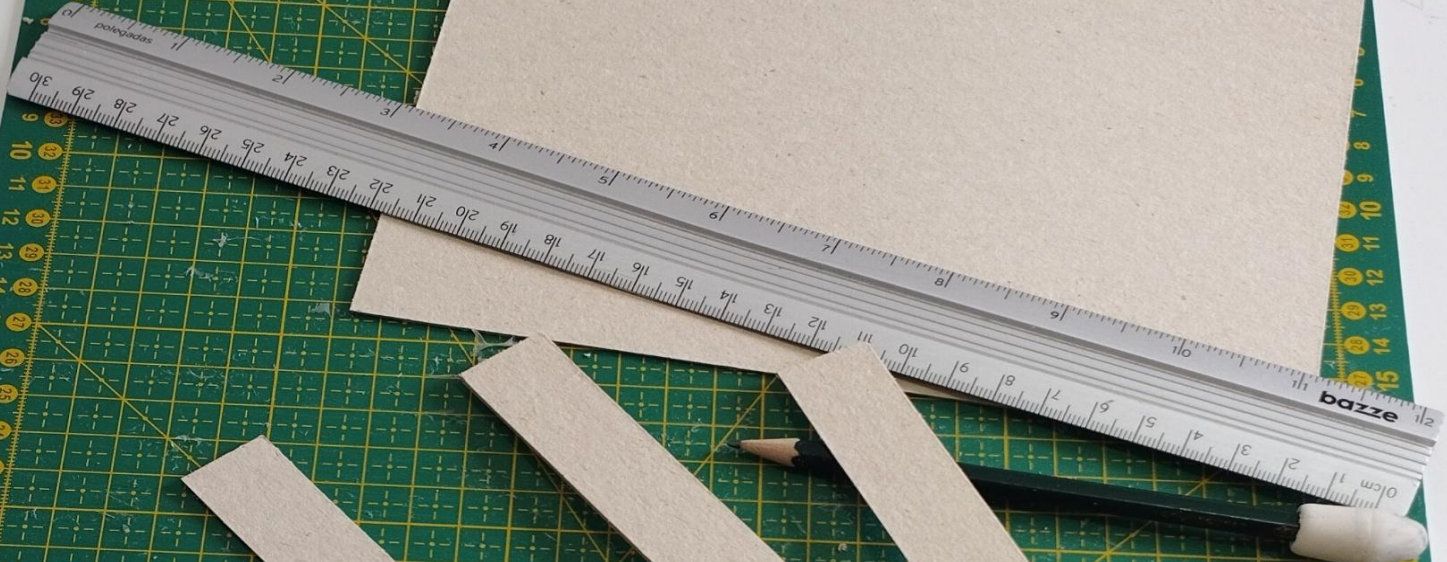
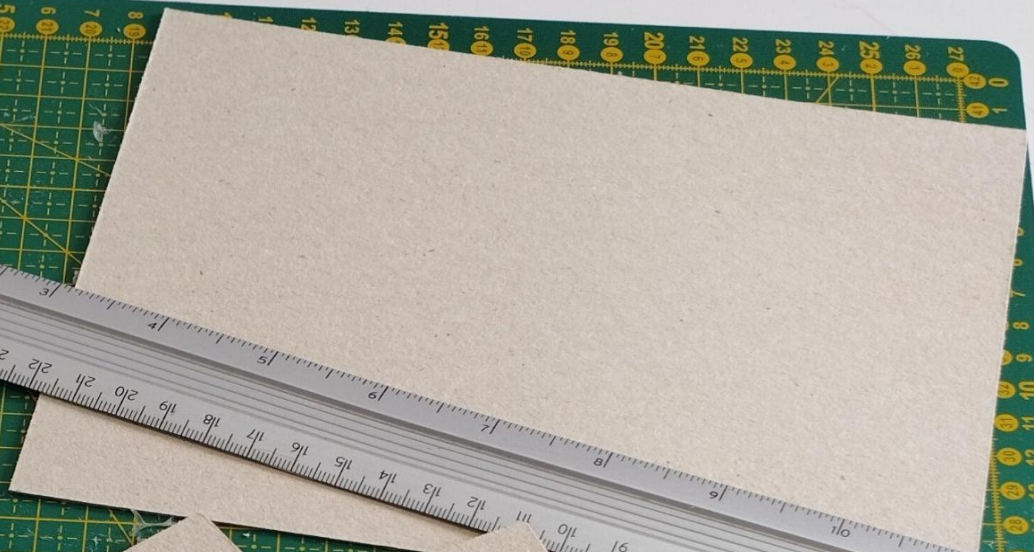
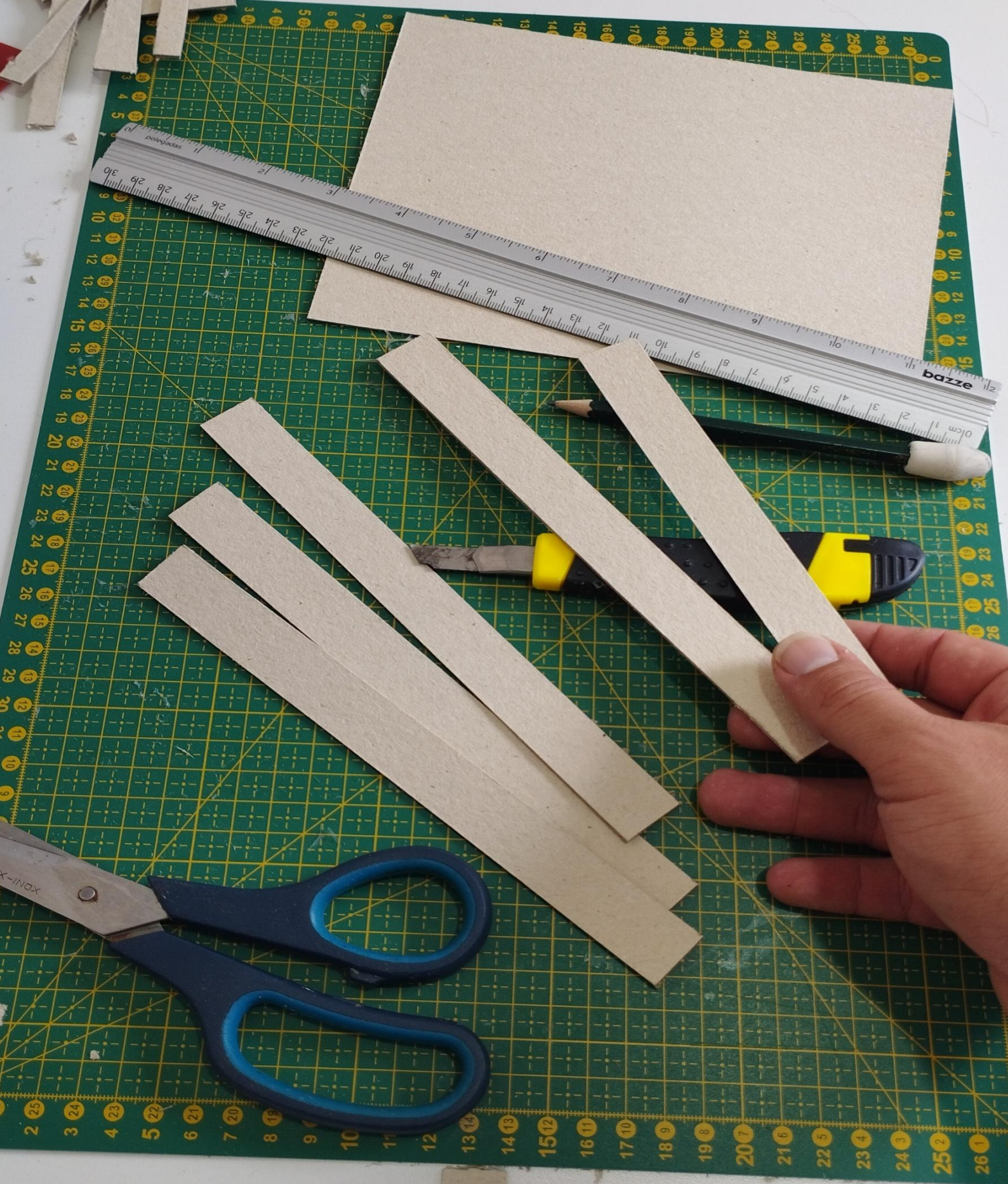


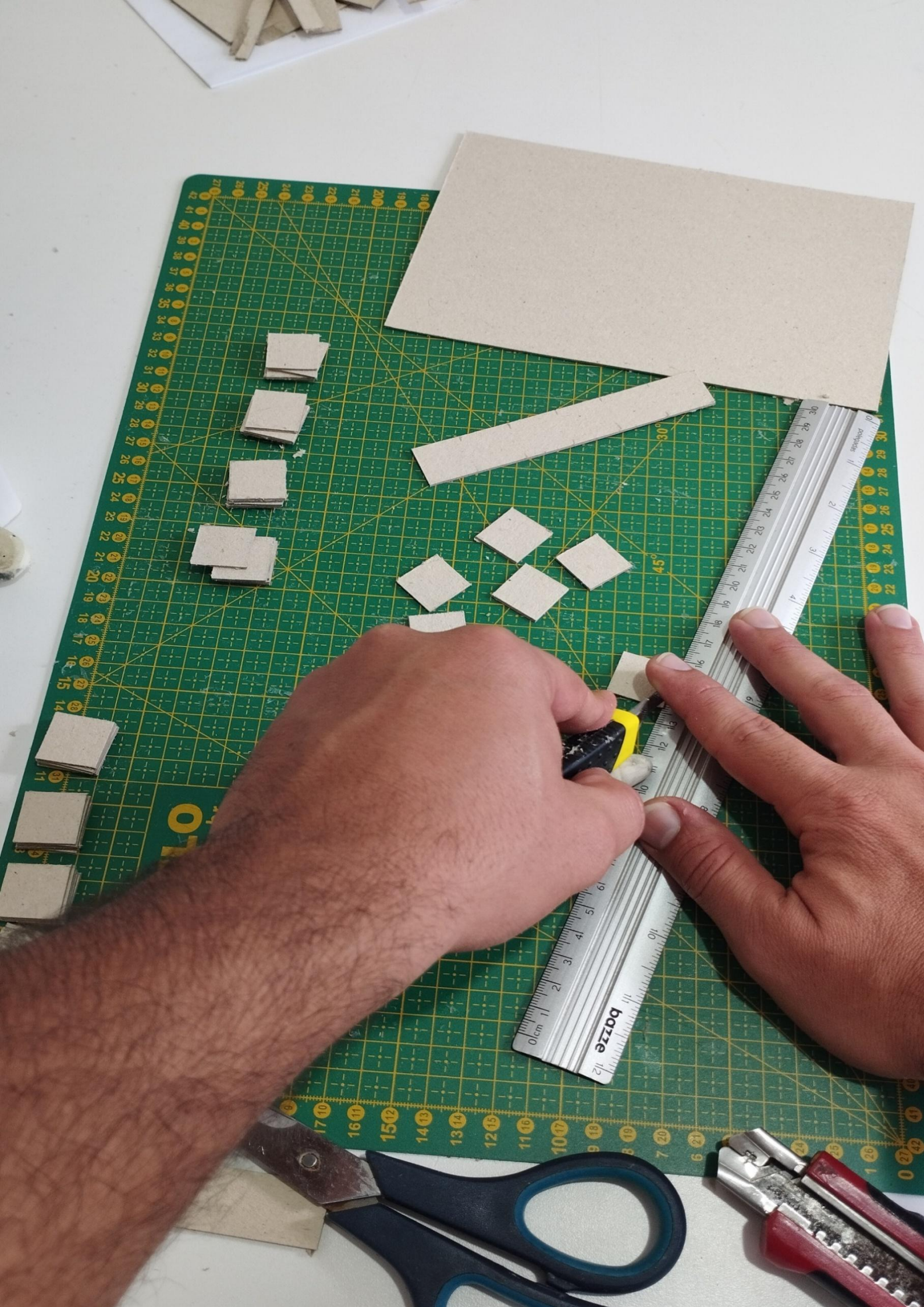
RACHA-CUCA

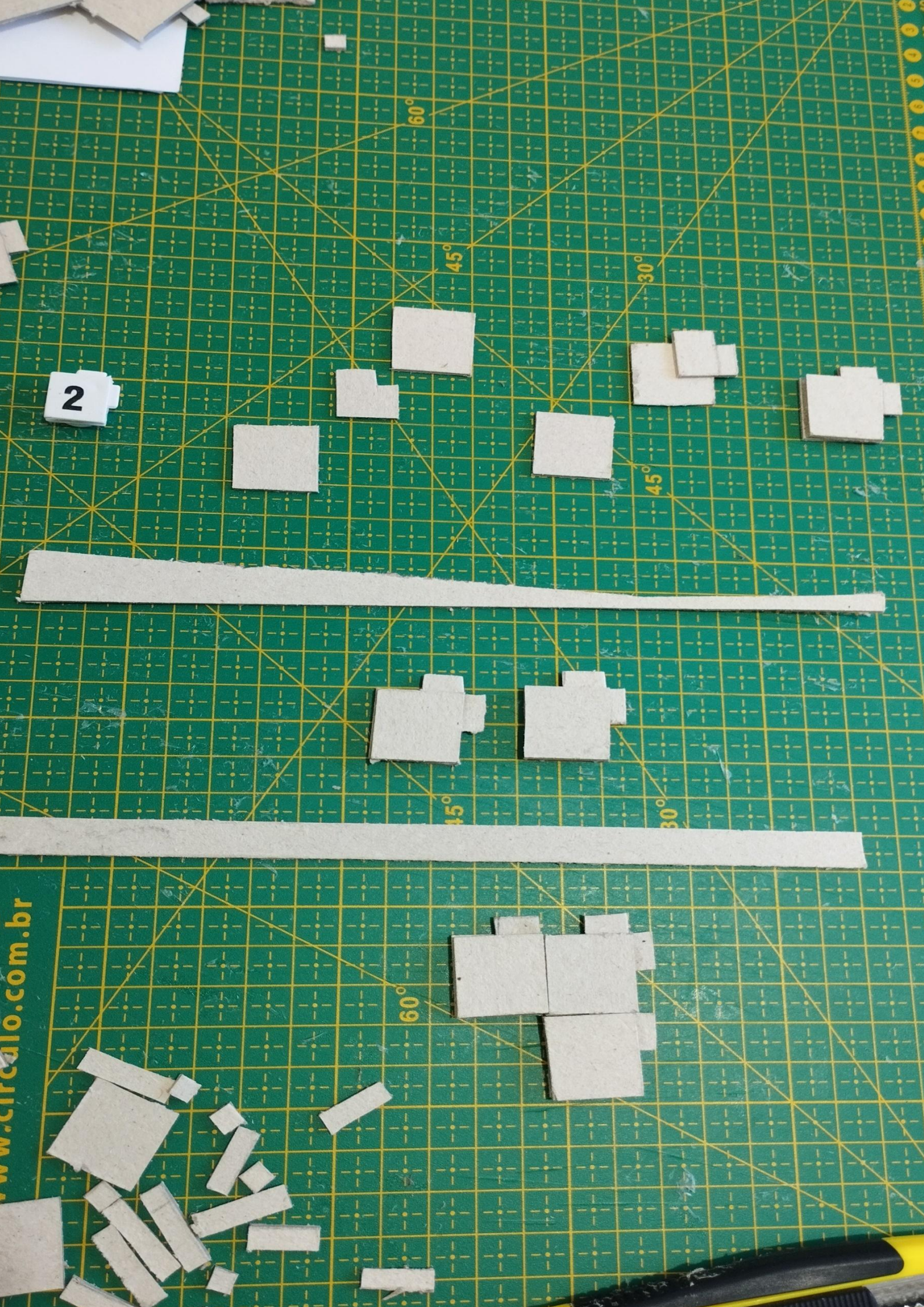
M A T O
A T A R
C U C A
A M O

M A T O
A T A R
C U C A
A M O









60°

45°

30°

2

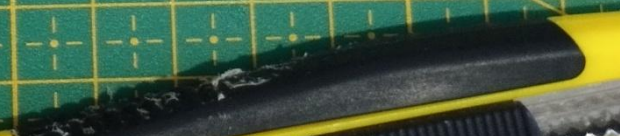
45°

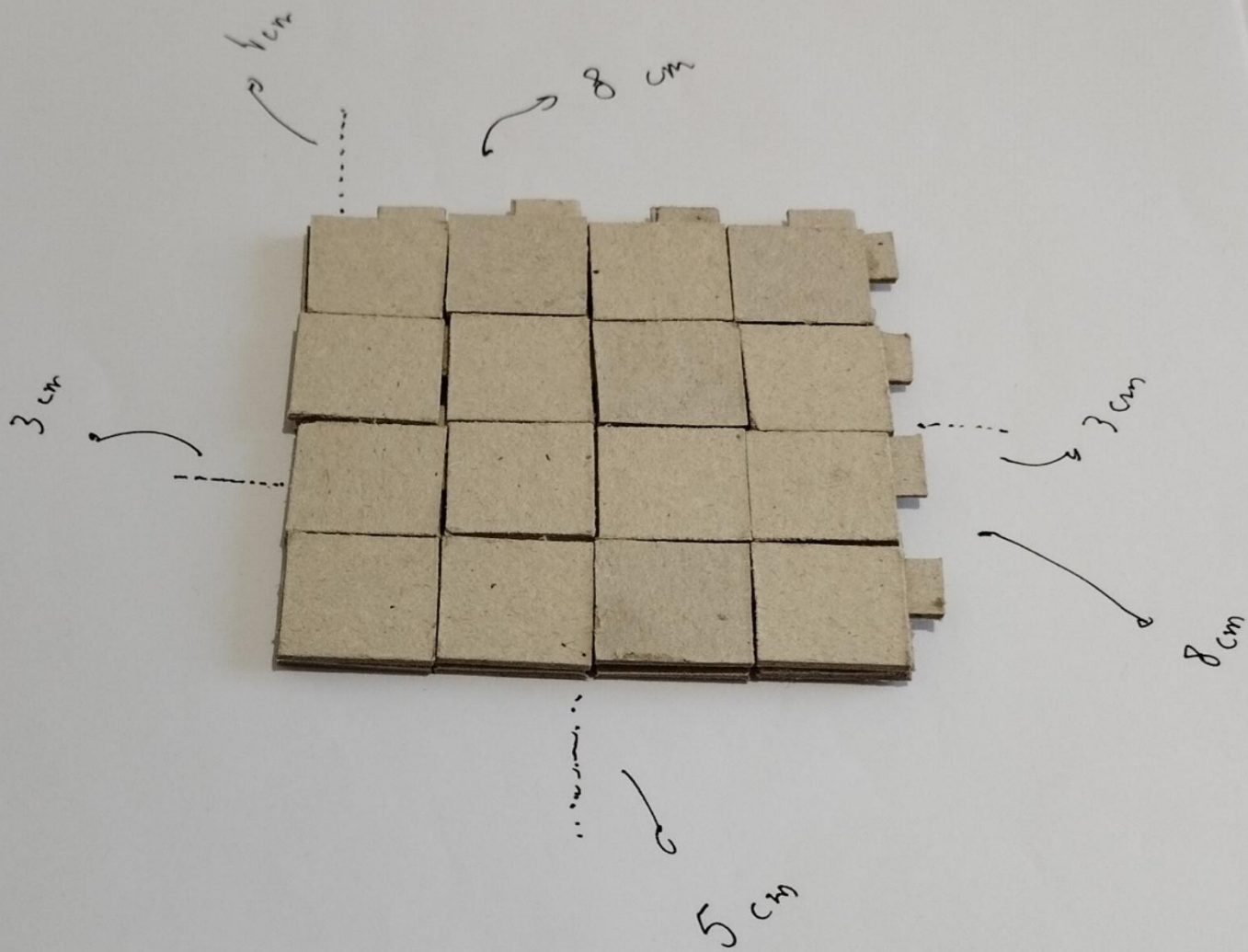
45°

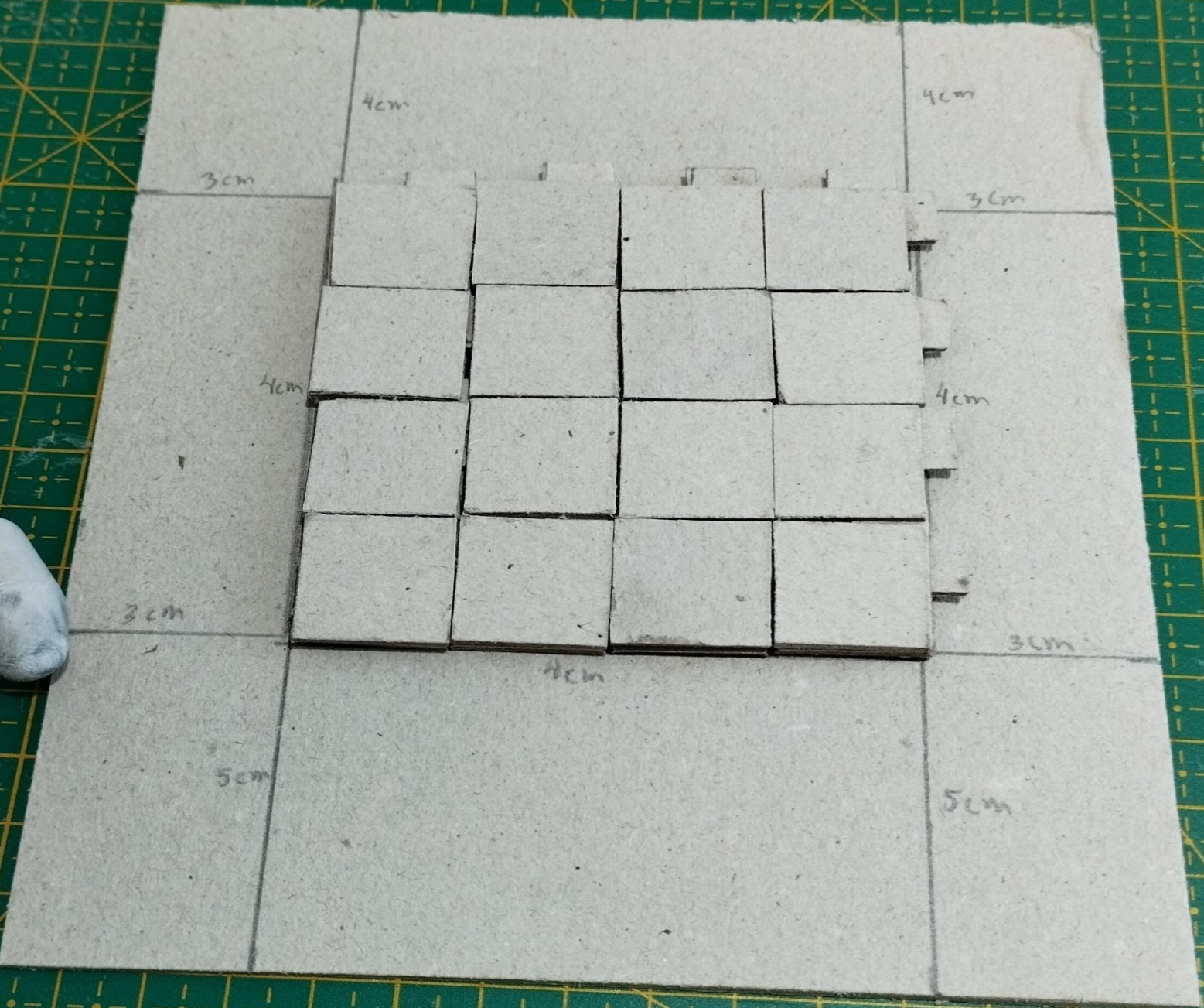
30°

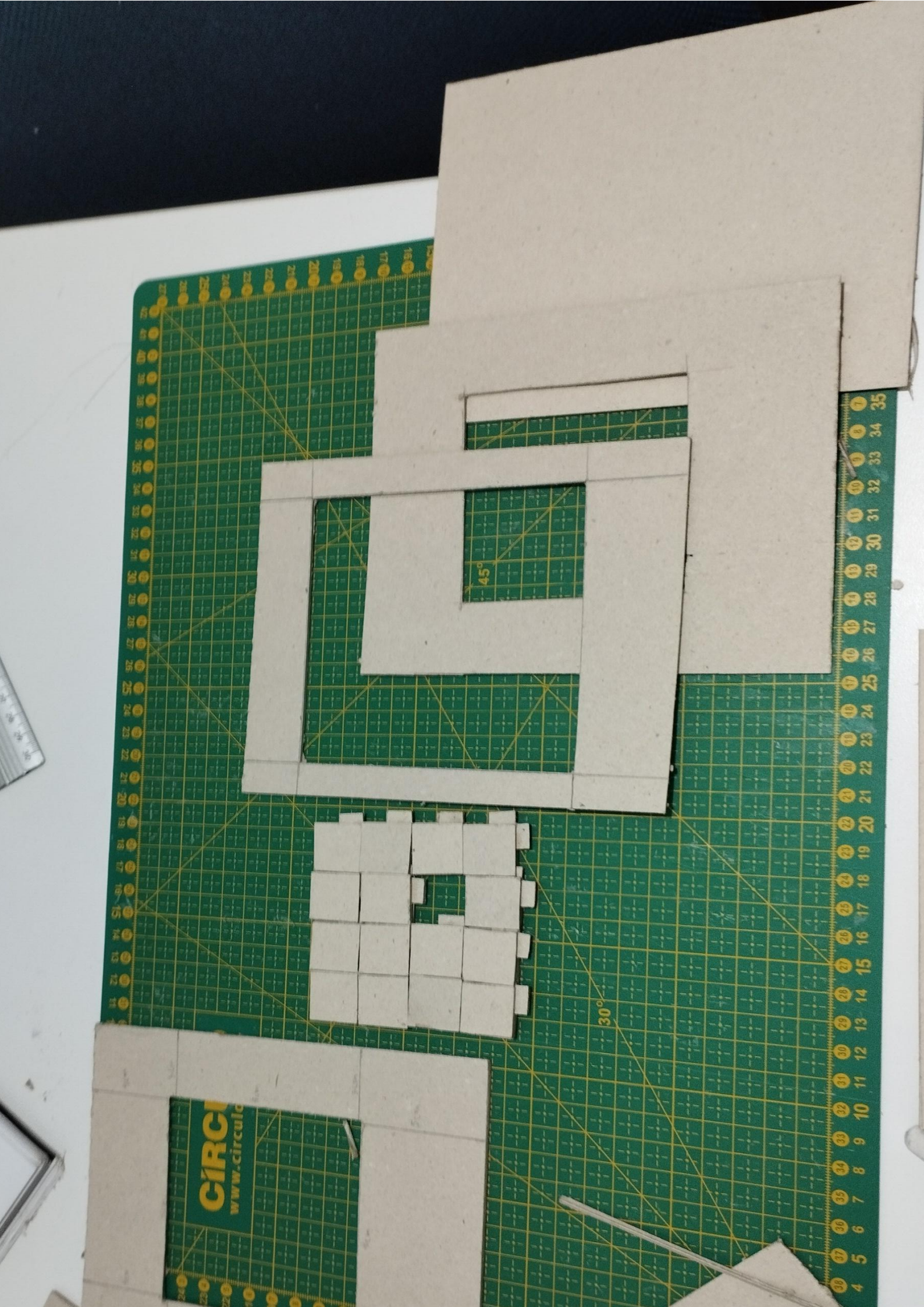
60°

www.circulo.com.br







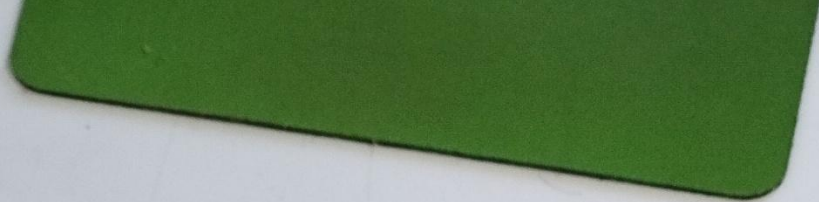
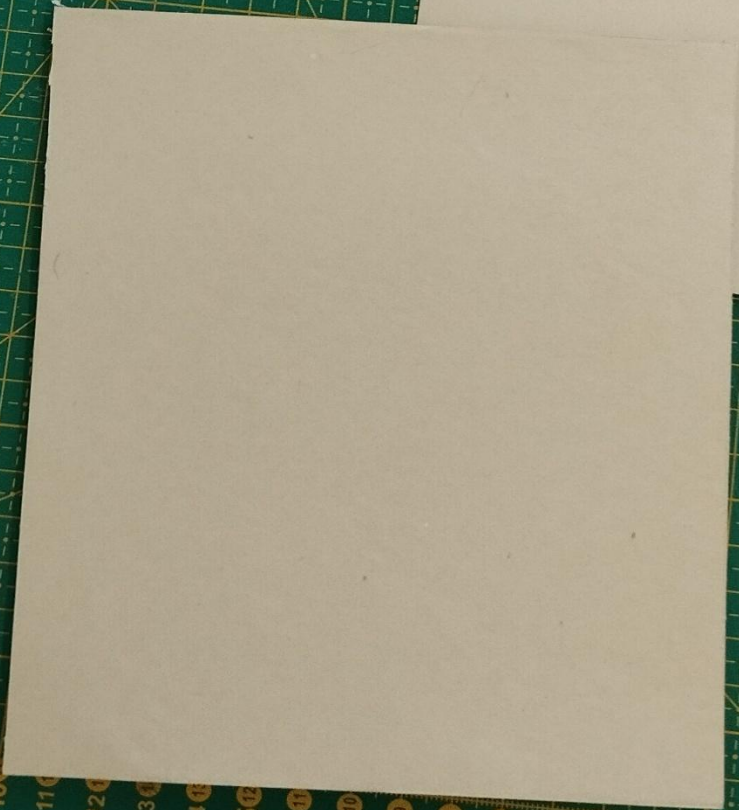
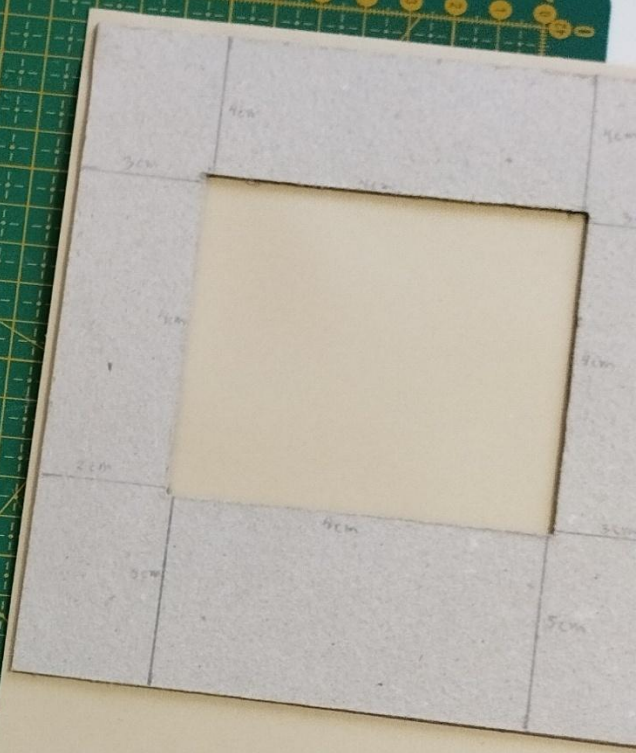
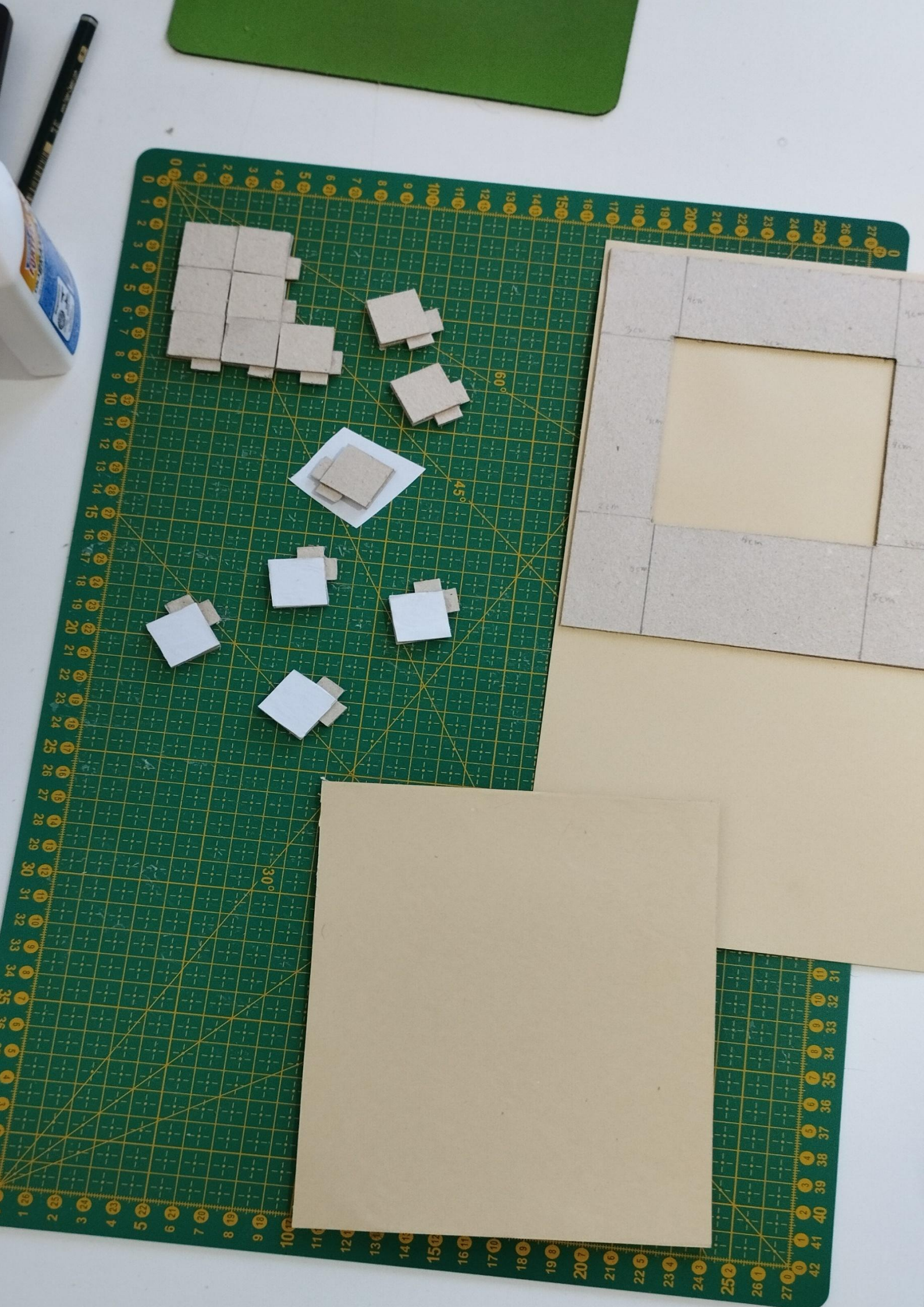


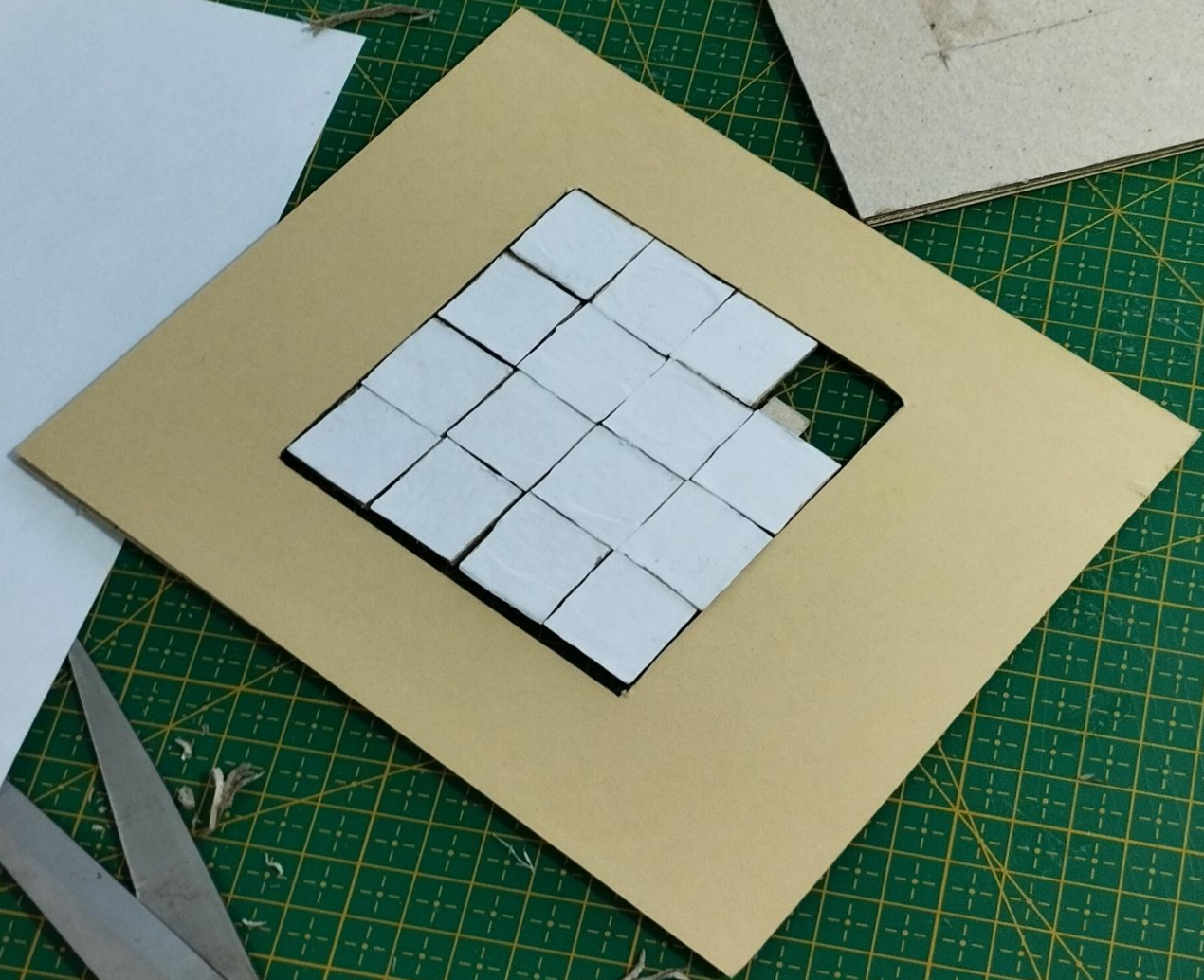
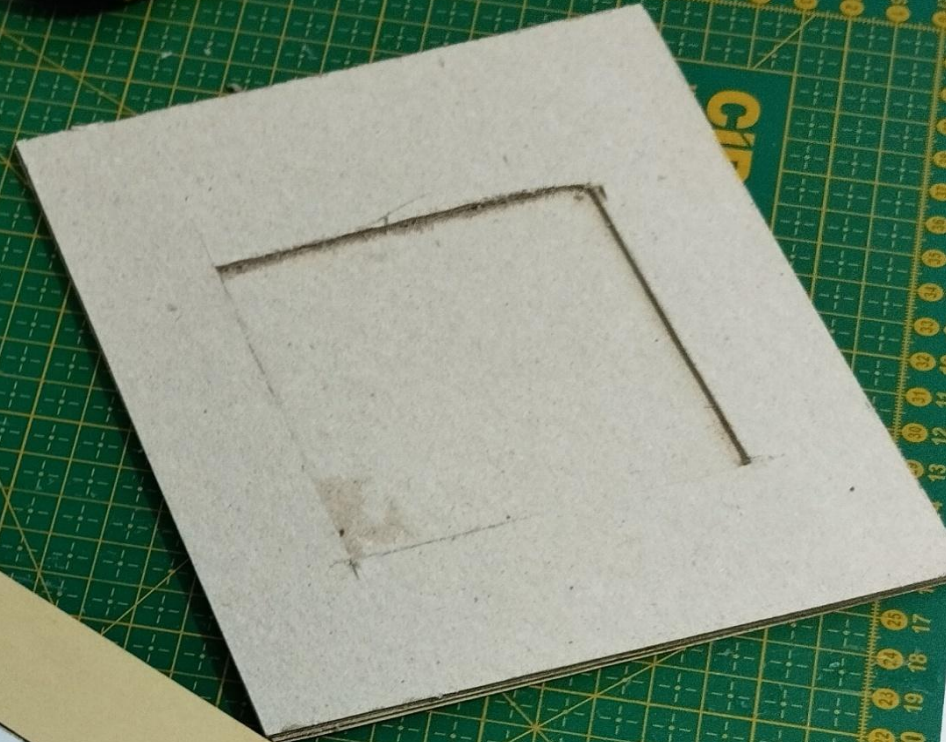
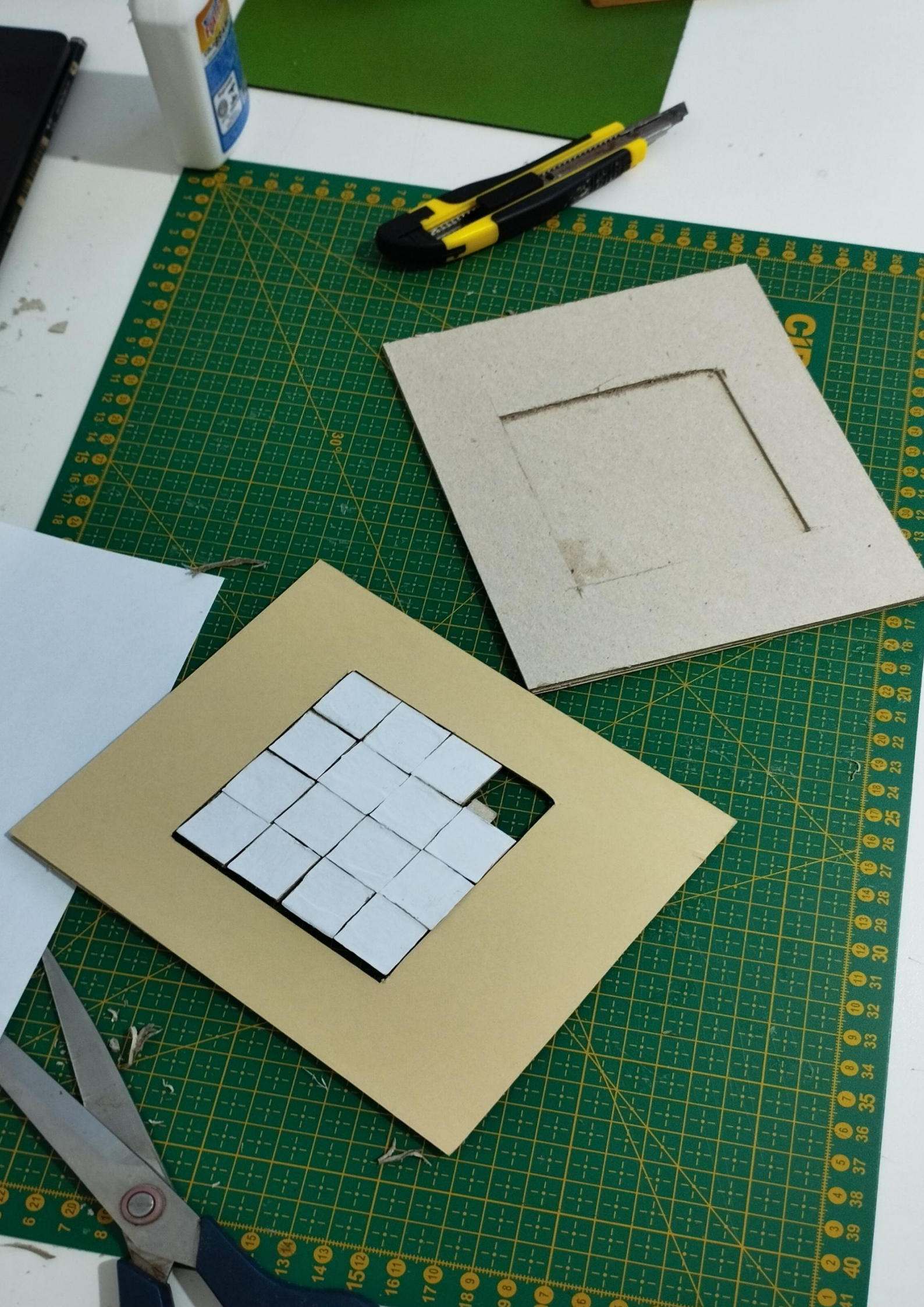
CIRC
www.circulo

45°






30°

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

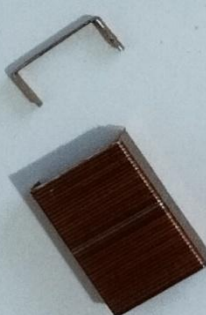




uma

É UM (A)	EXPE RI MENTAL	ALTER NATIVA (O)	
EFÊ MERO (A)			AMIA DORA
INDE PEN DENTE	OB JETO	ARTE SANAL	PARA TÓPICA
	PUBLI CAÇÃO		

defi
niçã
odez
ine



1. 8 Uma definição de zine

1.8.1 Do plástico ao papel paraná

O problema da atribuição de uma estrutura firme ao zine, através do papel, foi o primeiro dilema na criação de um racha-cuca. Afinal, este geralmente é feito de plástico, de boa ou má qualidade, e não tem como característica o fato de que amassa. Velhos e abandonados, quando tomamos um racha-cuca esquecido em mãos, não precisamos desamassá-lo para jogar, montar, desmontar. O que me ocorre, portanto, para a criação do meu Racha-cuca não é uma artesanaria incidente sobre um papel comum, mas sobre um papel de composição mais robusta, que possa dar uma forma de maior rigidez ao meu novo zine em suas partes, o corpo e as peças do quebra-cabeças.

No meio da impressão gráfica, “o papel é cada vez mais tratado como um material de engenharia e como tal deve permitir diversos tipos de ensaios que possam garantir a sua utilização sem a ocorrência de não conformidades.” (Campos, 1996, p. 50). Antes de pensar em um tipo de papel específico, tentei assimilar, o que nesse ramo se entende como propriedades do papel. Edison Campos, ao fazer uma revisão de literatura da área para a escrita de seu artigo “Propriedades dos papéis para impressão gráfica”, buscou referências em autores que se debruçaram de maneira detalhada sobre este tópico que, diga-se, é bastante amplo. Scott e Trosset, por exemplo, apontam cinco tipos de propriedade, cada uma com seus parâmetros de análise:

- a) **Propriedades estruturais** - direcionalidade, gramatura, espessura, formação, direcionalidade, dupla face, permeância ao ar e aspereza;
- b) **Propriedades mecânicas** - tração, alongação, estouro (arrebentamento), rasgo, dobras duplas e rigidez.
- c) **Propriedades de aparência** - reflectância, transmitância, brancura, alvura, brilho, transparência e opacidade,
- d) **Propriedades relacionadas à influência do ambiente** - umidade, estabilidade dimensional e permanência.
- e) **Propriedades relacionadas à penetração de fluidos no papel** - resistência do papel à penetração de gases, água, vapor de água, óleo, graxa e outros produtos químicos. (Scott; Trosset, 1989 *apud* Campos, 1996, p. 50).

Casals, por sua vez, apresenta cinco propriedades, com pontos de relação estreitos com aquelas apontadas pelos autores mencionados anteriormente:

a) **Propriedades intrínsecas do papel** - cor, brancura, alvura, brilho, opacidade, porosidade (permeância ao ar), lisura (aspereza), gramatura, densidade aparente, dureza, compressibilidade, uniformidade de espessura (espessura), estabilidade dimensional, colagem e estrutura interna (formação).

b) **Propriedades que influem diretamente na impressão** - umidade absoluta e relativa, absorvência, acidez ou alcalinidade, direção de fibra (direcionalidade), limpeza superficial, planicidade, esquadro, resistência à formação de bolhas, resistência à tração, resistência a úmido, resistência ao rasgo interno e inicial, e resistência ao arrancamento superficial.

c) **Propriedades que influem no produto impresso** - dobras duplas, resistência ao alongamento, resistência ao arrebentamento, resistência à abrasão, resistência ao deslizamento, rigidez à flexão, resistência à água, permeabilidade ao vapor d'água, permeabilidade às graxas, resistência à luz e resistência ao calor. (Casals, [s.d.] *apud* Campos, 1996, p. 50).

Destaquei dois aspectos que foram mencionados em comum pelos autores: gramatura e espessura. Scott e Trosset encaixam essas propriedades em um grande grupo daquelas que são estruturais ao papel e Casals nas que são intrínsecas. Na minha produção de zines, em momentos distintos, busquei papéis diferentes que pudessem me fazer experimentar materialmente a sua composição. Gramatura e espessura são propriedades sobre as quais adquiri um conhecimento intuitivo pelo manuseio e da prática de fazer zines. Com a pesquisa, essas noções foram ganhando um contorno mais técnico. Desde o momento primeiro em que comecei a fazê-los, o papel sulfite – também conhecido como papel ofício – não era suficiente nem supria o meu interesse material na criação de zines. Sobre a gramatura, Campos aponta:

Gramatura é definida como a massa em gramas de um metro quadrado de papel (g/m^2). Possivelmente a gramatura seja um dos parâmetros mais conhecidos do papel, visto que influi bastante sobre as características do produto acabado e devido ao fato do papel ser normalmente comprado a "peso" (na realidade o termo correto é "massa"). Na América do Norte este parâmetro denominado gramatura se substitui pelo conceito de "peso básico", o qual expressa o peso básico em libras de uma resma de papel (500 folhas) cortada à sua medida "básica". (Campos, 1996, p. 54).

As propriedades dos papéis não são independentes entre si, ao contrário, relacionam-se e, ao modificar uma, as outras inevitavelmente variam, sendo sutil o equilíbrio. De acordo com Campos, um exemplo nesse sentido é a "interrelação muito forte entre permeância ao ar, espessura, umidade, aspereza e gramatura. Praticamente, não se pode modificar nenhuma dessas características sem afetar as demais." (Campos, 1996, p. 54). Com a espessura do papel não é diferente, uma vez que ela tanto é alterável quanto altera as outras propriedades. Campos afirma que "existem propriedades que são dependentes da espessura, como a rigidez à flexão,

por exemplo” (Campos, 1996, p. 55), ou seja, uma maior espessura do papel implica uma maior rigidez. O autor fala trata da propriedade da espessura da seguinte forma:

Espessura ou "caliper" é a distância perpendicular entre as superfícies principais do papel e papelão (cartão) sob condições específicas. O controle de espessura é importante em todos os tipos de papel e papelão e, em particular, naquele cujo beneficiamento e/ou utilização exigem rigor nesse aspecto. Por exemplo, a espessura de um livro está diretamente relacionada à espessura do papel usado. (Campos, 1996, p. 54).

Em “Uma definição de zine”, pensando em gramaturas e espessuras maiores, utilizei o papel paraná – ou papelão paraná –, que geralmente é derivado do papel pinho. Dentre as características desse papel, aponto as seguintes: “ser mais fibroso, poroso, tem uma textura menos lisa e enverga com muita mais facilidade.” (Papelão Paraná, 2023). Também merecem destaque as informações sobre a sua gramatura e espessura, sendo encontrado mais usualmente em “60 g/m², tendo 1,78 mm de espessura e 180 g/m² com 0,01 mm de espessura. Vendido em resmas de 25 kg em folhas de 80×1.00” (Papelão Paraná, 2023). Tendo isso em vista, é fácil entender o porquê de o papel paraná ser um destruidor de tesouras. Quando comecei a utilizá-lo, há algum tempo, percebi que seu corte era difícil e bastante impreciso se feito com as tesouras, que machucavam o papel ao passo que suas lâminas ficavam cegas durante o processo. Até hoje não consigo encontrar esse tipo de papel no mercado em formato A4 (210 x 297 mm ou 21 x 29,7 cm), mas apenas em tamanhos superiores ao A1 (594 x 841 milímetros ou 59,4 x 84,1 cm). De forma penosa, descobri que só seria viável o seu corte com estiletes ou guilhotinas gráficas.

Minhas primeiras experiências com papel paraná foi durante a criação do zine “Lino – Fragmentos de uma existência simples” (2018), momento em que ingressei no mestrado e avancei nas experimentações com novos papéis e materiais. Na sua elaboração, lancei uso da seguinte variedade: papel *kraft*, papel paraná, papel color plus preto, papel color plus pêssego e papel reciclado. O zine traz uma narrativa em quadrinhos que conta a história do personagem-título desde o nascimento até sua morte por meio de metáforas visuais (Malveira; Oliveira Filho, 2020). O papel paraná foi utilizado nos testes de modelo de capa do zine e também na sua versão final, um uso mais convencional que geralmente é dado a ele no contexto da produção gráfica. O miolo do zine foi impresso em papel reciclado e escolhi o papel paraná para a capa para destacá-la em sua gramatura e espessura maiores.

Figura 24 - Testes de capa e versão definitiva do zine “Lino - Fragmentos de uma existência simples”



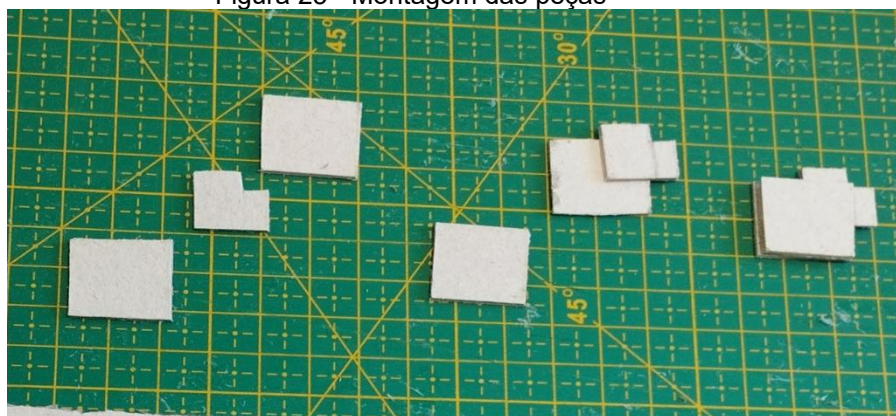
Fonte: Artigo “Zine e processo de criação: Lino – Fragmentos de uma existência simples” (2018), Ícaro Malveira e João Vilnei.

“Uma definição de zine”, diferente de “Lino – Fragmentos de uma existência simples”, propõe um uso não convencional do papel paraná, ao invés de uma capa, crio um zine-objeto com uma configuração específica de formato. Suas propriedades relacionadas a alta gramatura e espessura possibilitam criar a estrutura do meu racha-cuca que, se fosse feito em papel ofício comum, não teria tridimensionalidade necessária esse tipo de quebra-cabeças. Sem ela, o movimento deslizante das peças, que se encaixam em desencaixam, não aconteceria. Essa tridimensionalidade foi alcançada por meio da colagem, procedimento também utilizado no “Verbete Fanzine”. Todavia, as palavras e imagens ficaram de lado, e entram em evidência as partes materiais.

A criação de “Uma definição de zine” envolve duas partes: as peças e o corpo do quebra-cabeças. Cada pedaço de papel paraná recortado em um tamanho específico que chamo de lâmina. Elas estão em relação entre si em um contexto, o da montagem. Assim, cada uma delas forma um dos andares do zine-objeto. As peças são formadas por três andares de lâminas e o corpo do zine é formado por quatro andares delas. Da mesma forma que Spiegelman viu uma estrutura de andares nos quadrinhos, pensando-os de maneira análoga a uma estrutura arquitetônica, fiz o mesmo com o meu zine, assim, encontrando na expressão de andares de papel uma forma específica de colagem para a criação do zine, especialmente no que toca à sua montagem.

As medidas de “Uma definição de zine” foram pensadas de dentro para fora. Da criação das peças para a criação do corpo do racha-cuca. Cada uma delas possui 2,5cmx2,5cm, sendo formadas por dois tipos de lâmina de papel. A primeira e a terceira possuem 2,0cmx2,0cm, sendo recortadas em formato quadrado. A lâmina posicionada no centro é poligonal, formando um quadrado incompleto, com as seguintes medidas para os seus lados: 1,5cm; 1,5cm; 1,0cm; 1,0cm, 0,5cm; 0,5cm. Essa lâmina medial é colada com um alinhamento diferente em relação às outras duas, deixando sobrar duas partes de 0,5cm para fora. É essa pequena estrutura que possibilita o deslizamento das peças. Juntando os três andares de lâminas por meio colagem, forma-se uma peça.

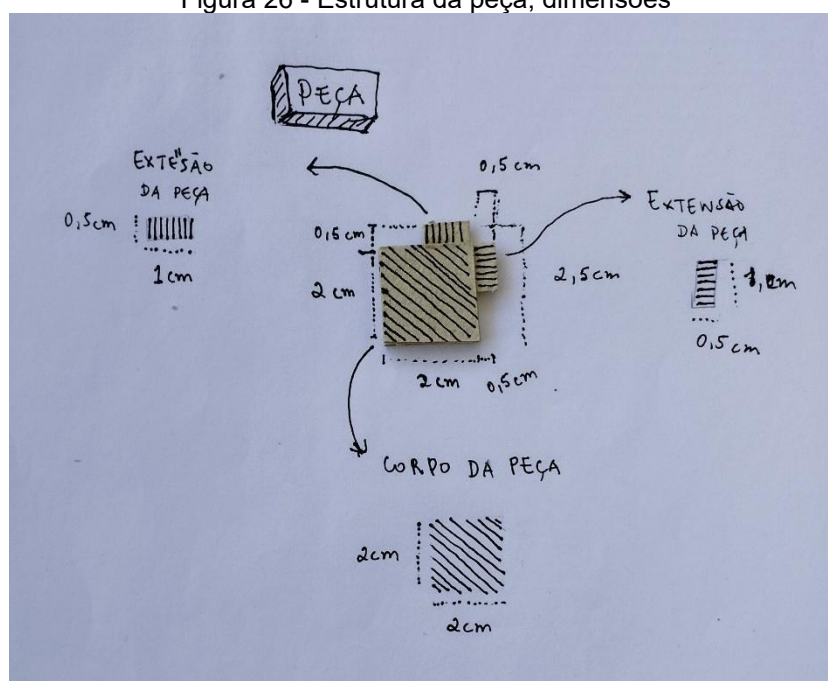
Figura 25 - Montagem das peças



Fonte: Acervo do autor.

A lâmina que forma o andar medial das peças, e que preenche parcialmente o espaço intermediário, aumenta o tamanho da peça em dois de seus lados – na imagem acima, é possível ver essa extensão de 0,5cm no lado de cima e no lado direito do quadrado formado – e, por consequência, o tamanho total das dimensões da peça, que passa a ter 2,5cm(altura) x 2,5cm(largura). A soma dos três andares de lâminas cria uma dimensão de comprimento por conta da alta gramatura do papel paraná, desse modo, cada peça passa a ter 0,4cm de espessura/comprimento. No Racha-cuca de plástico a espessura das extensões mediais é menor, algo difícil de fazer no papel paraná com precisão, porque, para isso, ele precisaria ser cortado na sua espessura.

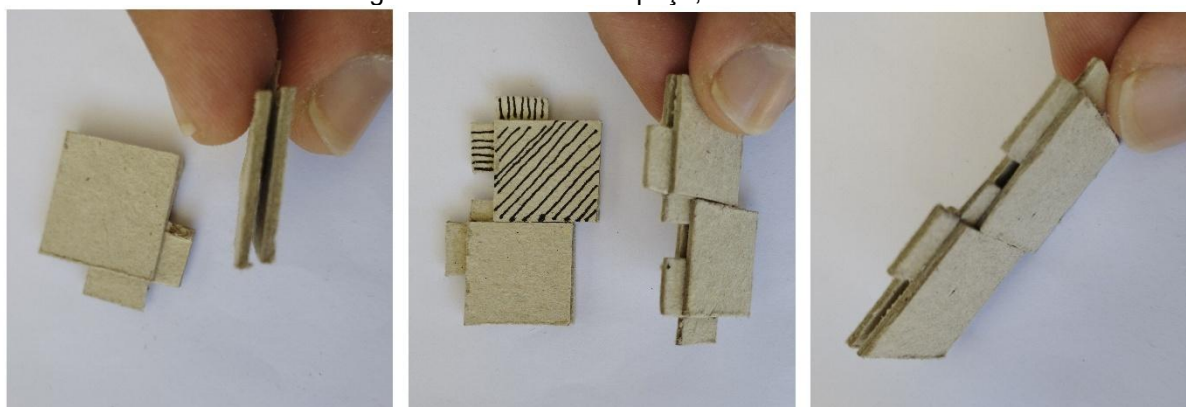
Figura 26 - Estrutura da peça, dimensões



Fonte: Acervo do autor.

A lâmina medial, além das extensões, também cria uma lacuna parcial, um espaço vazio no andar medial, o que proporciona um movimento controlado de encaixe e desencaixe por dentro dessa lacuna quando juntamos duas ou mais peças. Assim, as extensões mediais de uma peça deslizam por dentro da lacuna de outra peça.

Figura 27 - Estrutura da peça, lacunas e extensões



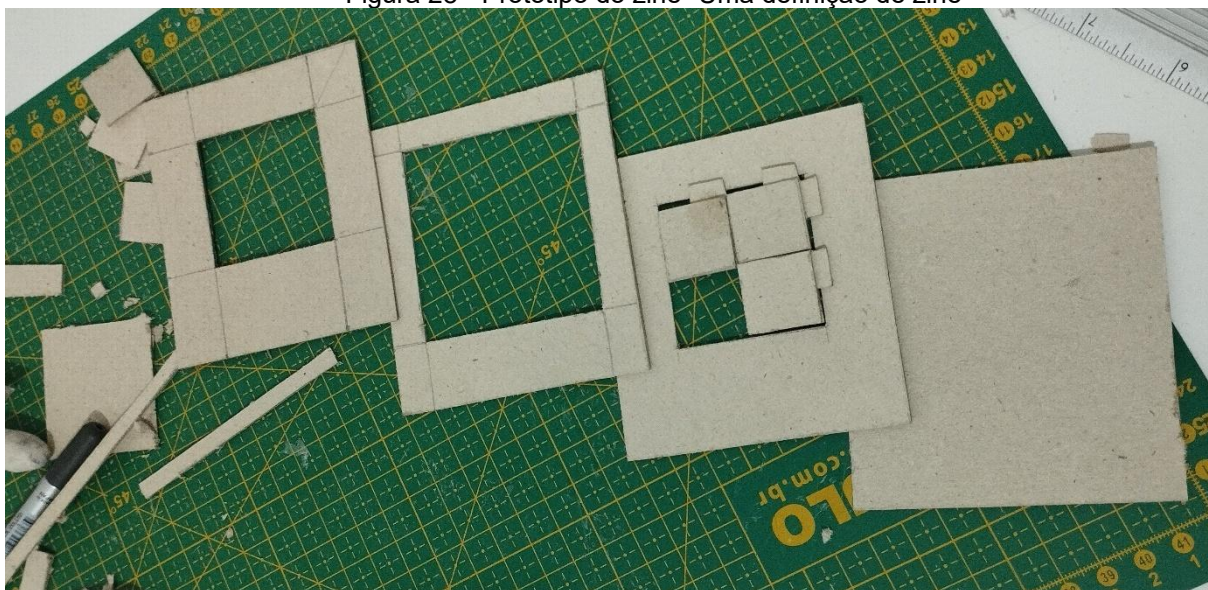
Fonte: Acervo do autor.

O uso tanto da régua quanto da base de corte ajudou a dar mais precisão nas diferentes lâminas e uniformizar as medidas, um aspecto que geralmente não é tão necessário na produção de zines convencionais no formato revista. Ao montar diferentes exemplares de uma mesma edição, é comum que a medida de cada uma varie um pouco, porque o despojamento, o improvisado e a espontaneidade em etapas

como a montagem, o refilamento e outros processos de acabamento se fazem valer, o que torna esse feito, por vezes, mambembe. Afinal, o zine não é um produto editorial comercial. E são justamente as imperfeições e as variações entre um exemplar e outro (que enfatizam o seu caráter artesanal, deixando ver as marcas e vestígios do trabalho manual empregado) que tornam tão especial ter um zine em mãos. Por conta disso, muitos zineiros não ligam para a perfeição ou minúcia nas etapas de sua criação, bem como na manualidade envolvida nela. A atenção a isso em “Uma definição de zine” acontece por uma questão estrutural, pois, sem medidas e colagem precisas, as peças não deslizam.

O corpo do zine foi produzido após o conjunto de 15 peças. Formado por quatro andares de lâminas, com 17cm(altura)x14cm(comprimento), três delas possuem um recorte interno que possibilita encaixar o corpo de peças, que possui as dimensões de 8,5cmx8,5cm. A primeira lâmina e a terceira possuem um recorte de 8cmx8cm, a segunda um recorte de 9cmx9cm e a quarta lâmina não possui recorte, pois é o fundo do Racha-cuca. A segunda lâmina possui um recorte de dimensões maiores (9cmx9cm) porque está alinhada com a lâmina medial do Racha-cuca, que possui a extensão de 0,5cm. Antes de criar o zine “Uma definição de zine”, fiz o seu protótipo em dimensões menores para me familiarizar com os processos. Enquanto a versão final do zine possui 15 peças, o protótipo possui apenas 4.

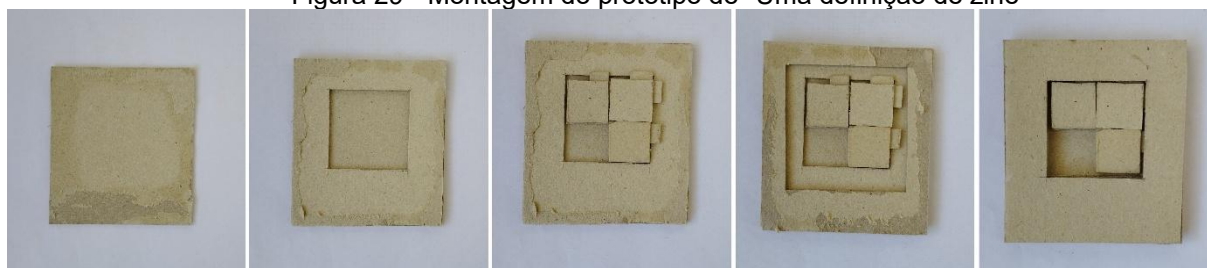
Figura 28 - Protótipo do zine “Uma definição de zine”



Fonte: Acervo do autor.

Por meio de uma sequência de registros que fiz, organizo a ordem dos andares, lâmina por lâmina, com a inclusão do corpo das peças. A cada foto, uma lâmina é incluída, até chegar à última, onde o corpo do zine e o corpo das peças estão em uma mesma superfície feita em papel paraná. A colagem agrega os andares depois de pequenos ajustes de alinhamento entre eles. O recorte de cada lâmina do corpo do zine é ampliada, caso as peças tenham seu movimento restringido por esbarrarem em uma área em que a abertura do recorte é insuficiente. Mesmo com o uso de régua e base de corte nas etapas iniciais de construção das partes, na montagem final, mínimas diferenças de tamanho se somam, podendo tornar necessário esse acabamento.

Figura 29 - Montagem do protótipo de "Uma definição de zine"



Fonte: Acervo do autor.

Na versão definitiva de “Uma definição de zine”, há uma quantidade maior de peças e isso torna mais difícil movê-las por conta de uma medida de aspereza que o papel tem em relação ao plástico. As peças, duras ao movimento, podem ser deslocadas ao imprimir uma força maior nos dedos que as tocam ou, de forma mais fácil, como pude perceber depois, ao usar a unha para desencaixar uma peça da outra. É um acaso não previsto do processo de criação. Mesmo com as medidas do corpo do zine e das peças tendo sido tiradas da forma mais precisa possível e também os corte e ajustes feitos depois, essa dificuldade de mobilidade se manteve.

Como fanzineiro, estou habituado a ver o erro, a imperfeição e o imprevisível dos processos de criação de zine como possibilidade para uma leitura poética e estética. A dureza do movimento, que resulta no enganchamento das peças e demanda esforço no encaixe, exige a força dos dedos e auxílio das unhas, deixando as peças passíveis de um maior desgaste, por conta da sujeira de algum eventual resíduo concentrada nos dedos, de um desfolhamento das camadas do papel paraná, que, ao ficarem fofas, aumentam em espessura e perdem em rigidez. Esse acaso que implica dificuldade do movimento e no esforço de produzi-lo resgata uma

característica dos zine, já mencionada no “Verbetes Fanzine”, a efemeridade. “Uma definição de zine” está fadada ao desgaste pelo uso, pela interação, quanto mais brincamos com ele, mais ele se gasta. E quando o movimento das peças não mais for possível de ser feito, o zine estará deteriorado. O mesmo acontece com as definições de zine, uma delas pode nos servir por algum tempo, podemos brincar com ela, “manuseá-la”. O movimento de trazer para perto dessa definição novos tipos de zine que se embebem de processos experimentais vai agravá-la, golpeá-la. E quando estiver deteriorada, passamos a outra. Uma definição de fanzine também pode ser um brinquedo que se gasta. Imperfeita, não precisa ser jogada fora. Guardamo-la. Porque dos brinquedos quebrados e das velhas brincadeiras podemos inventar novas coisas.

1.8.2 Cartonagem escolar, velhas brincadeiras para inventar novas coisas

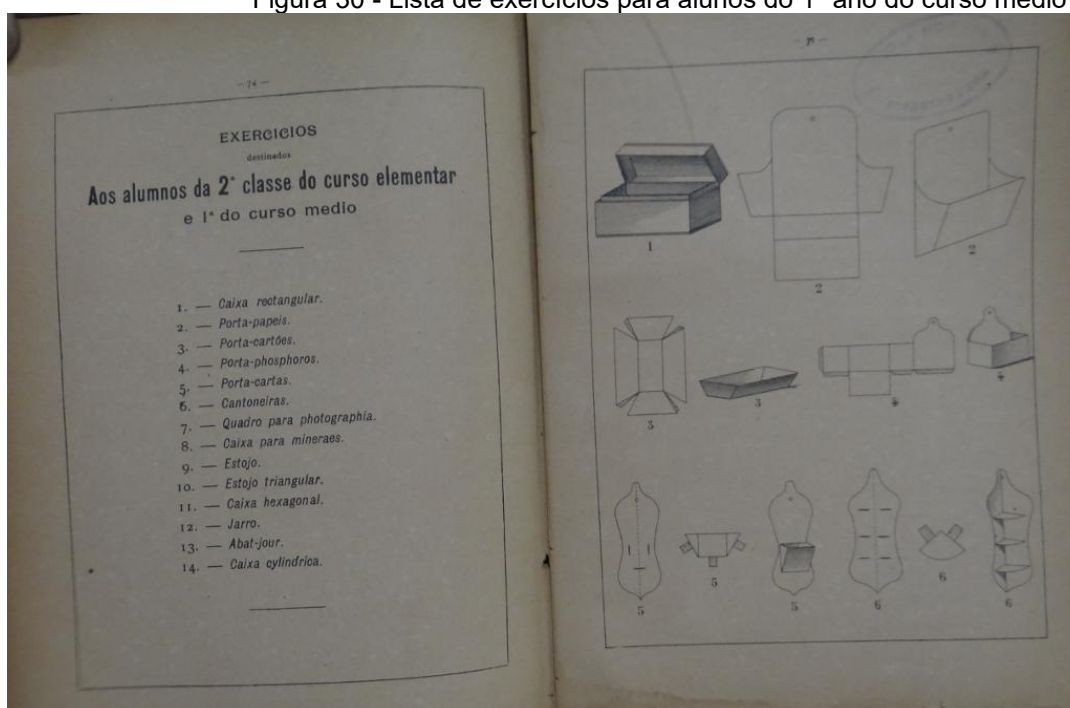
O trabalho de modelagem com o papel para formar objetos tridimensionais, que exige maior precisão nos processos, foi outrora uma atividade escolar recorrente, que se amparava em material didático ou bibliográfico. Encontrei pelo menos duas publicações nesse sentido: o livro “Trabalho manual de Cartonagem Escolar” (1897), de Vasconcellos Junior, e a apostila “Educação – órgão da directoria geral do ensino de São Paulo” (1932), onde figura o artigo intitulado “Trabalho manual de cartonagem”, sem autoria. É um material que busca, por meio da cartonagem escolar, “exercitar a vista e a mão da criança” (Vasconcellos Junior, 1897, p. 10). Os dois livros mencionados mostram num passo a passo diversos exercícios, principalmente, de recorte de superfícies e figuras planas poligonais, construção de sólidos geométricos. Vasconcellos Junior também traz informações interessantes sobre a legislação acerca da inclusão de trabalhos manuais na escola.

Foi pela primeira vez incluído no programma de ensino nas escolas de 2º gráo por decreto nº 7, 247 de 19 de Abril de 1879, mas esta medida, como muitas outras d’esse decreto, não tiveram execução. Mais tarde foi este ensino incluído no programma da Escola Normal pelo Regulamento approved pelo decreto nº 10,060 de 13 de Outubro de 1888, que reorganizou aquella Escola, sendo nomeado para dirigir a aula de trabalhos manuais o emérito professor Olavo Freire, que durante o anno lectivo de 1889 com toda a regularidade, e brilhantismo desempenhou a incumbência que lhe foi confiada, demonstrando a sua proficiência n’essa disciplina. (Vasconcellos Junior, 1897, p. 2).

Resolvi conservar a escrita original, em vez de usar exaustivamente o [sic] ao longo da citação, afinal, o livro foi redigido com o português de seu tempo. A digitalização desses livros, importante resgate histórico de publicações de outro tempo, foi feita pelo Centro de Documentação do GHEMAT – Grupo de Pesquisa de História da Educação Matemática no Brasil, e faz parte do seu acervo de acesso público.

O que me chamou a atenção nesse material foi a extrapolação que se faz para além da construção de sólidos geométricos, com inclusão de exercícios de criação de objeto cotidianos, como caixas de diversos tipos, estojos, porta-papéis, porta-cartões etc. Ou seja, a criação de Guardadouros. Para isso, a indicação que os livros fazem de materiais, em especial os tipos de papel, que podem ser exemplificados da seguinte forma: “papel encorpado” e “papel-cartão” (Trabalho manual de cartonagem, 1932, p. 225); “sortimento de papéis chitados e papelão” (Vasconcellos Junior, 1897, p. 17), uso de “papel que tenha mais espessura” (Vasconcellos Junior, 1897, p. 22), são formas de se referir a propriedades de papel que proporcionem sustentação maior aos objetos criados: gramatura e espessura. Em uma das páginas do livro de Vasconcellos Junior, há uma lista de exercícios em que figuram os objetos a serem criados pelos alunos do 1º ano do curso médio:

Figura 30 - Lista de exercícios para alunos do 1º ano do curso médio



Fonte: Trabalho manual de Cartonagem Escolar (1897, p. 74-75), de Vasconcellos Junior.

Alguns objetos são comuns tanto à publicação do livro de Vasconcellos Junior (corresponde à figura quatro da imagem acima) quanto à revista Educação (corresponde à figura trinta, trinta e um e trinta e dois da imagem abaixo), como a criação de um porta-fósforos, em dois modelos diferentes. A presença desse objeto, mostra as convergências de propostas de atividade nessas duas diferentes publicações, dando uma ideia do que os alunos produziam. Na figura abaixo, percebe-se que o porta-fósforos teve sua estrutura dividida em duas partes, para que depois pudesse ser montada por meio da dobradura e do encaixe, de acordo com as orientações: “Dobrar segundo essas linhas e passar a ourelas de um dos cartões nos entalhes do outro” (TRABALHO manual de cartonagem, 1932, p. 234).

Figura 31 - Porta-fósforos

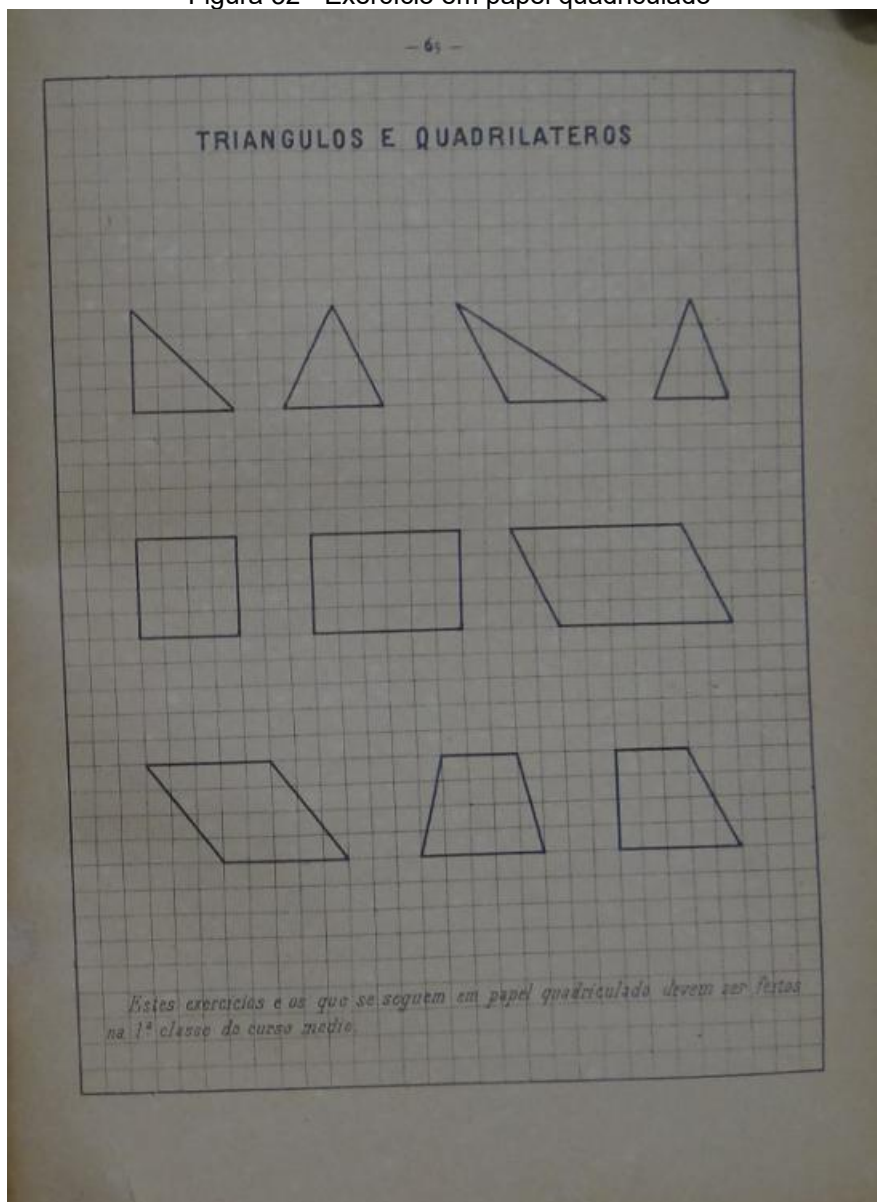


Fonte: Trabalho Manual de Cartonagem (1932, p. 234), Revista Educação.

O “Trabalho manual de Cartonagem Escolar” (1897) traz folhas quadriculadas com exemplo de exercícios em que os alunos podem se basear para desenhar formas poligonais antes de passar para os sólidos geométricos. Elas me lembram as folhas dos cadernos de caligrafia usados para treinar a escrita, um ensaio bidimensional para

o que será feito tridimensionalmente, assim, proporcionando uma familiarização com noções de tamanho, escala e proporção. O quadriculado da página funciona como uma base de medidas, com seus pequenos módulos de referência, o que associei à base de corte centimetrada que utilizei para fazer as peças e o corpo do meu zine-objeto.

Figura 32 - Exercício em papel quadriculado



Fonte: Trabalho manual de Cartonagem Escolar (1897, p. 65), de Vasconcellos Junior.

A referência bibliográfica de um material escolar se comunica diretamente com meu tempo de aluno e professor. Estudei da minha 4ª série do Ensino Fundamental I

até o 2º ano do Ensino Médio⁷ na mesma instituição, o Colégio Diocesano Pe. Anchieta. Foi o mesmo lugar em que assumi como professor as disciplinas de Literatura e Artes⁸, assim que concluí a graduação em Letras/Português – Licenciatura, na Universidade Estadual do Ceará (UECE). Lá distribuí entre os alunos os primeiros fanzines que fiz. No doutoramento, enquanto escrevo este texto, entendo que “Uma definição de zine”, em diálogo com os trabalhos de cartonagem apresentados, em virtude da atmosfera escolar a que me remete, como uma espécie de ponto de contato com o período do magistério, quando comecei a fazer meus primeiros fanzines. Todo esse período foi cheio de muitos sentimentos ambíguos: meus antigos professores passaram a ser colegas de trabalho, além de uma mudança significativa de posição, saí do lugar de discente da sala de aula da universidade para a posição de docente, na escola.

“Uma definição de zine”, a um só tempo, é um processo experimental de criação de zines que se dá enquanto a tese se escreve, portanto, uma tese por vir, assim como é um elo com um passado em que os zines surgem para mim como criação, potencial e concreta, um outrora resgatado quando leio sobre os trabalhos de cartonagem escolar. Assim, acaba tornando-se o que Block chama de “O ponto arquimédico: associar o saber não só com o passado, mas essencialmente também com o que está por vir” (Block, 2005, p. 278). Ao relacionar a mim esse ponto arquimédico – um ponto de partida, um fundamento inabalável – à minha experiência, entendo que associo antes os fazeres do que os saberes, aos quais Block se refere. Os textos “Trabalho manual de Cartonagem Escolar” (1897) e “Trabalho manual de cartonagem” (1932) são iniciáticos em relação à trabalhos manuais, especificamente com relação à cartonagem no âmbito escolar. Para criar “Uma definição de zine”, precisei inventar uma forma de fazê-lo, também uma espécie de cartonagem que aprendia enquanto fazia, enquanto manuseava os materiais.

Quando esse aprender-a-fazer um zine – num contexto de criação em que se utiliza caminhos não convencionados para uma produção experimental – é inventado enquanto se faz, aprender e inventar se confundem. Assim, o fanzineiro experimental está propenso à condição de iniciante, de aprendiz, ao espírito iniciático que se situa dentro do que ele mesmo inventa. De certo modo, ele cumpre o papel de ser iniciante naquilo que inventa e de inventar sua condição de iniciação. Eu, um fanzineiro

⁷ Período compreendido entre 2010 e 2015.

⁸ Período compreendido entre 2012 e 2021.

experimental, estou ligado aos pontos de partida e aos inícios. Estou imerso, como diria Block, “in statu nascendi” (2005, p. 278), ou seja, nos estados de nascimento daquilo que desejo produzir.

No artigo “Trabalho manual de cartonagem” (1932), há um trecho de orientação aos estudantes em que se diz “depois que os alunos tiverem feito diversos typos de caixas dessa série, poderão, em casa, imaginar e reproduzir muitos outros trabalhos de fantasia” (TRABALHO manual de cartonagem, 1932, p. 225). Após a realização de trabalhos em que há instruções precisas de criação, esta deve voltar-se para possibilidades da própria fantasia e imaginação dos alunos. “Uma definição de zine” é um trabalho da minha fantasia cartoneira/fanzineira, vem dos problemas de definição, passa pelo ponto de partida que inventei com o “Verbete Fanzine” para a invenção do ponto de partida que ele me deu de si mesmo.

1.9 Reflexões sobre zines e processos de criação

1.9.1 Quebra-cabeças, jogos e fanzines

Quando as reflexões aqui elaboradas trouxeram a imagem do Racha-uca, dos jogos e dos quebra-cabeças, vieram-me à lembrança os textos sobre jogos que li durante o período do mestrado, dentre eles, “Os jogos e os homens” (1958), de Roger Caillois. Na primeira parte do livro, o autor propõe quatro categorias fundamentais de jogos, assim expressando diferentes formas de experiência lúdica: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* (Caillois, 2017, p. 38). Antes de se estender em cada uma delas propriamente, há explicação inicial por meio do exemplo:

[...] jogamos futebol ou bolinhas de gude ou xadrez (*agôn*) ou jogamos na roleta ou na loteria (*alea*), jogamos de brincar de pirata ou jogamos de representar Nero ou Hamlet (*mimicry*), ou o jogo é provocar em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e de desordem (*ilinx*). (Caillois, 2017, p. 38).

Não tenho intenção de me estender na explicação de cada uma delas, pois essas categorias já são muito bem discutidas em outros trabalhos. Meu interesse, todavia, foi fazer um exercício no sentido de encaixar o Racha-Cuca em uma delas. Li mais detalhadamente sobre a categoria *agôn* que, entre as quatro categorias, pareceu-me a que trazia uma aproximação maior. Não obstante, essa aproximação era relativa. Alguns trechos sobre a referida categoria geravam identificação, como:

“a prática do agôn supõe uma atenção constante, um treino apropriado, esforços assíduos e a vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança.” (Caillois, 2017, p. 41-42). Outras passagens levavam para longe o que o Racha-Cuca me parece ser, por exemplo, quando o autor afirma *agôn* é: “Todo um grupo de jogos aparece como competição, isto é, como um combate em que há igualdade das oportunidades” (Caillois, 2017, p. 40). E ainda: “sempre se trata de uma rivalidade que se concentra em uma única qualidade (rapidez, resistência, força, memória, destreza, engenhosidade etc.)” (Caillois, 2017, p. 40). Parece-me que, de um modo geral e simplificado, a categoria *agôn* gira em torno de disputa e habilidade. Porém, o Racha-Cuca, como alguns quebra-cabeças, são jogados de forma solitária e isso é suficiente. Por um tempo indeterminado, movo as peças até encontrar uma ordem determinada e não há um adversário contra o qual preciso medir minhas habilidades.

Essa aproximação e afastamento do Racha-Cuca em relação à categoria que melhor pareceria se encaixar não é fortuita. A questão é que não há exatamente um consenso se quebra-cabeças são de fato jogos. Em seu artigo “What is a Puzzle?” (s/d), Scott Kim estabelece uma diferença entre jogos e quebra cabeças: “‘Ter uma resposta correta’ é o que distingue os quebra-cabeças dos jogos e de outras atividades lúdicas. Outro criador de jogos, Kevin Maroney, inclui os quebra-cabeças como uma subespécie de jogos.” (Kim, s/d, p. 4). Obras como “Art of computer game design” (1984), de Cris Crawford, também estabelecem tanto diferenças como aproximações entre os jogos e os quebra-cabeças, em especial do ponto de vista da interação:

Uma maneira de entender o elemento interativo dos jogos é contrastar jogos com quebra-cabeças e outros desafios não interativos. Compare jogar um quebra-cabeça de cubo com um jogo da velha. Compare o esporte do salto em altura com o basquete. A principal diferença que torna uma atividade um jogo e a outra não um jogo é que uma é interativa. Um quebra-cabeça de cubo não responde ativamente aos movimentos de uma pessoa; uma barra de salto em altura não reconhece os esforços do saltador. Tanto o jogo da velha quanto o basquete envolvem jogadores adversários que reconhecem e respondem às ações uns dos outros.

A diferença entre jogos e quebra-cabeças tem pouco a ver com mecânica: podemos facilmente transformar muitos quebra-cabeças e desafios esportivos em jogos e vice-versa. Por exemplo, o xadrez, um jogo, gerou toda uma classe de quebra-cabeças, os problemas de fim de jogo. Os jogos podem incluir quebra-cabeças como subconjuntos e muitos o fazem. Na maioria das vezes, esses quebra-cabeças são um componente menor do jogo geral, porque um jogo que enfatiza quebra-cabeças rapidamente perderá seu desafio assim que os quebra-cabeças forem resolvidos. (Crawford, 1984, p. 7).

Um quebra-cabeça é um desafio, disso, parece-me, não se pode fugir. Não se busca um quebra-cabeça com o intuito de produzir tédio. A impressão que passa, ao ler Crawford, é que os quebra-cabeças são unidades menores de elementos do que pode vir a constituir um jogo, como se eles fossem um dos tipos de célula, através da qual um jogo pode ser feito. De todo modo, a relação entre jogos e quebra-cabeças me parece latente, na perspectiva de Crawford. Uma discussão que tem algo de similar ao que acontece nos quadrinhos com o cartum. Este não é considerado arte sequencial, por possuir apenas um requadro, ou seja, não está presente nele a sequencialidade, mas ele se utiliza de elementos da linguagem dos quadrinhos: requadros, diversos tipos de balonamento, elementos gráficos e compositivos (McCloud, 1984).

Há, ainda, autores que defendem que os quebra-cabeças são jogos de fato. Todavia, para isso, é preciso ter em vista uma definição específica de jogo. Salen e Zimmerman, por exemplo, apresentam a seguinte definição: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável” (Salen, Zimmerman, 2012, p. 96). Embora muitos quebra-cabeças sejam jogados de forma solitária, há uma espécie de disputa, sim, mas que se dá não entre jogadores distintos, mas entre um jogador e o próprio sistema do jogo. Além desse aspecto, eles se encaixam de uma forma objetiva na definição apresentada pelos autores. Estes apresentam essa ideia da seguinte forma, ao tratar de um quebra-cabeças específico que é o de palavras cruzadas em relação à definição de jogo apresentada acima:

Um jogo de palavras cruzadas contém todos os elementos dessa definição. É um sistema de quadrados, letras e pistas, no qual um jogador segue as regras a fim de chegar a um resultado adequado. Embora o conflito seja entre o jogador e o sistema, em vez de ser entre um conjunto de jogadores, um jogo de palavras cruzadas é mais certamente um jogo. Na verdade, todos os tipos de quebra-cabeças são jogos. Eles podem ser considerados um subconjunto especial de jogos, mas atendem claramente os requisitos da definição. (Salen; Zimmerman, 2012, p. 96).

A discussão não se esgota aqui, mas vou até este ponto. Não preciso de um consenso para entender, tendo em vista o que foi dito até aqui para entender que quebra-cabeças e jogos se atravessam e relacionam, o que é suficiente. Para tentar estabelecer um elo com o zine que produzi, passa a me interessar um aspecto

específico desse debate: o que faz de um quebra-cabeças um quebra-cabeças? Em uma resposta simples, Scott Kim aborda a questão com uma objetividade clara:

Minha definição favorita de "quebra-cabeça" surgiu de uma conversa com o colecionador de quebra-cabeças e amigo de longa data Stan Isaacs:

1. Um quebra-cabeça é divertido,
2. e tem uma resposta certa.

A Parte 1 da definição diz que quebra-cabeças são uma forma de brincadeira. A Parte 2 distingue quebra-cabeças de outras formas de brincadeira, como jogos e brinquedos. (Kim, s/d, p. 1).

De um modo amplo, há vias de criar relações entre fanzines e jogos. Fernanda Meireles, em seu artigo “Zines em Fortaleza (1996-2009)” utiliza metáforas interessantes para aproximar, não necessariamente os zines, mas uma cultura fanzineira dos dominós e quebra-cabeças. A criação e a circulação de fanzines cria redes: são grupos de correspondentes, oficinas de zine, grupos em redes sociais, encontros em espaços públicos para fazer os zines ventilarem, saindo da mochila do autor, para alhures. No caso dos zines, a rede é difusa e complexa, peças de um quebra-cabeça, dentre outras coisas, geradora de desejo. Os zines produzem desejo. Muitas vezes senti desejo de produzir um zine depois de ler um. Para usar uma metáfora, quando isso acontece o zine acaba se tornando um jogo de dominó. Eu posso jogar dominó com alguém, mas também posso brincar com o dominó. Ao enfileirar pacientemente suas peças em pé, criando um caminho, um fio de peças, frente a frente, uma após a outra, fazendo-as se estender por uma reta, uma curva ou qualquer outra forma, apenas pelo prazer de derrubar todas as peças ao cutucar a primeira, não estou jogando, mas brincando. Ao criar um zine, coloco uma peça de dominó na mesa, se esse zine provoca desejo e leva alguém a criar seu próprio zine, temos um segundo dominó na mesa. Os espaços de troca, espaço de manifestação desse desejo potencializador da criação de “dominós”, são errantes, um exemplo disso é o Zine-se (2002-2008), encontro de fanzines que acontecia em Fortaleza, surgido “de forma espontânea e coletiva” (Meireles, 2010, p. 108), sendo que os encontros aconteciam em diferentes espaços públicos, peças de um quebra-cabeças que estão sempre mudando.

E voltando à imagem do jogo de dominó em pé: a regra é simples e o resultado inevitável: trata-se de afetar o outro com seu movimento. Uma reação em cadeia com natureza voltada para a criação e troca. Suspeito que o zine preferido de muitos é independente do gênero, tom e formato, mas é o zine que deu vontade de... fazer um zine – ou outra coisa! Já falando dos quebra-cabeças, imagine que o mundo dos zines é isso mesmo, mas com

peças cujos moldes são improvisados, alterados de acordo com a vontade do jogador e a imagem resultante do todo muda a cada fase de sua vida. (Meireles, 2010, p. 108).

Trago essa relação lúdica entre zines e jogos, da cultura fanzineira para o processo de criação de um zine e sua composição material. Ao criar “Uma definição de zine”, minha intenção é que o interator tenha a experiência de manusear o objeto e: a) identifique a aparência com um Racha-Cuca comum, mas também a inviabilidade de resposta b) continue manuseando o objeto para observar as diferentes configurações de definição que ele pode formar. Uma espécie de manipulação estética, sem o fim de atingir um objetivo. No zine, busco mostrar o caráter pouco estável da definição, afinal, as peças podem assumir posições distintas tendo em vista: suas diferentes posições propriamente em relação umas às outras, o movimento que proporciona essas posições e a lacuna que proporciona o movimento.

Será que os estudos contemporâneos sobre jogos, quebra-cabeças ou ludologia contemplam uma discussão sobre criações que subvertem regras consensuadas dando um lugar para elas? É provável que sim. Todavia, ao criar “Uma definição de zine”, não tenho interesse em defendê-lo como um jogo ou como um quebra-cabeças; diferente disso, busco os pontos de convergência e divergência. Se recorro a ideias dos estudos sobre os jogos de quebra-cabeças deslizantes e outras é porque elas subsidiam e me ajudam a pensar e entender a minha própria vontade de criar um fanzine que desloque sua materialidade para um lugar de fronteira em relação ao que entendemos por um zine.

Embora não ache que precise encontrar um lugar para “Uma definição de zine” no campo dos jogos, certamente, tomar o Racha-Cuca como referência em sua criação traz alguns desdobramentos interessantes. Quem o toma nas mãos acaba se deparando com um objeto que proporciona uma experiência entre a leitura, o manuseio e a evocação de uma referência já existente nos quebra-cabeças. A noção de manipulação estética cede lugar a uma experiência que está num limiar entre o ler e o brincar.

O meu zine, destinado a pensar o problema da definição, também quebra definições daquilo que se aproxima para se constituir, o próprio Racha-Cuca. Como um zine em si, também se põe em xeque. Devo lembrar que, ao produzir o “Verbete Fanzine”, identifiquei aspectos que formam a estrutura das definições de fanzine e dentre elas: a) afirmação do que materialmente um fanzine é. Quando os autores se

referem a esse aspecto material, deparei-me com as seguintes palavras: publicação, revistinha, livretos, formas impressas de expressão. “Uma definição de zine” apresenta um escape desse campo semântico que aponta para uma materialidade; é um zine-objeto, um objeto fanzineiro, sua dimensão de publicação acontece como tese, e seu feitiço artesanal não passa pela impressão ou pela reprodutibilidade técnica. Ao problematizar a definição de fanzine com a criação de um zine, “Uma definição de zine” também o faz pelo que é e como se constitui materialmente.

A definição de fanzines, ao tentar capturá-los, torna-se deslizante, à maneira de um *sliding puzzle*. Monta-se e configura-se de uma forma diferente, elementos conhecidos ganham posição diferente, elementos novos são agregados. Isso é possível por conta de um elemento essencial, a lacuna. Esta que permite o deslizamento que acontece em diferentes instâncias:

– A definição de fanzines é produzida por alguém que se utiliza de um determinado ponto de vista ou se insere em um determinado meio: da arte, da comunicação, do design, da educação, da produção independente, dos movimentos culturais. Esse movimento cria uma infiltração do *falar sobre fanzine* em um determinado meio que, mobiliza conceitos, palavras e ideias desse meio em detrimento de outros meios. Cada um escolhe as peças com que cria as suas definições, criando um *domínio da peça* e também um *domínio da lacuna*. Enquanto um é restrito o outro é amplo. O domínio das minhas *peças de definição* é formado por um campo semântico referente ao lugar onde estou inserido e de onde me aproprio do fanzine. Por sua vez, o *domínio da lacuna* aponta para o que ficou de fora do domínio de peças que escolhi, ou seja, uma inumerável quantidade de outros *domínios de peças*. Isso afeta as definições em um nível semântico, ou seja, do conjunto de palavras utilizados na sua constituição. Alguns fanzineiros podem caracterizar o fanzine como “não profissional”, outros como “amador”; alguns podem caracterizá-lo como “independente”, outros como “marginal”; o mesmo acontece, por exemplo, com “livre das amarras do mercado” e “gratuito ou de baixo custo”, ou “artesanal”, “feito à mão” e “exemplo da prática *do it yourself*”, como pode ser percebido na discussão delineada no quando tratei do “Verbete Fanzine”.

– O neologismo ou a prática neológica no meio dos fanzines inaugura novas formas de falar sobre os fanzines e a prática fanzineira. É uma maneira de inventar um

discurso que possa dar conta daquilo a que ele se refere, os fanzines. Assim, podemos pensar a prática neológica como uma metodologia para falar dos fanzines. Será que existe uma maneira de deslocar essa lógica do neologismo das palavras para o objeto, da criação de novas formas lexicais para a criação de novas formas materiais? Quando estou lidando, em meu processo de criação, com o experimentalismo no processo de criação de zines, cada vez que um deles é feito, o jeito de fazê-los é reinventado. Estou recorrendo, portanto, a “neologismos” materiais e processuais, embora a palavra “neologismo” não seja adequada nesse caso. Em um contexto em que o experimentalismo prepondera, ao invés de recorrer a um neologismo, seria mais bem colocado dizer que recorro a uma *neopoiésis* – neo/novo e poiésis/criação –, cada processo de criação de um zine experimental seria, portanto, um ato de *neopoiésis*, um modo de invenção prática que reconfigura o próprio modo de existir dessa invenção, o fanzine. No entanto, há no paralelismo traçado entre neologismo e *neopoiésis* uma imprecisão. Neologismo pode se referir tanto ao processo de criar novas palavras quanto à nova palavra criada – diz respeito ao processo, como também ao produto. E a palavra *neopoiésis* tem uma denotação predominantemente processual. Portanto, propondo uma adaptação, o fanzine que é resultado de uma *neopoiésis*, é um *neopoiético*, ou seja, um fanzine que materialmente reinventa não apenas o fanzine, mas os modos de fazê-lo. Portanto, “Uma definição de zine” é um fanzine experimental que reinventa um modo de fazer fanzines, por meio de uma *neopoiética*, bem como reinventa uma forma material através da qual um fanzine se apresenta, ou seja, é um *neopoiético*. Os modos de fazer e de constituição material mudam, inventam-se e subvertem formas convencionadas, acabam tornando-se constitutivos da lacuna que possibilita, por um lado, a ausência de uma fixidez, por outro, a necessidade constante de movimento da definição. A definição que nunca alcança o objeto, mas que deslizando em direção a ele, deixa de ser definição, passa a ser uma indicação, um vetor, que vai nesta ou naquela direção, sem se formar um núcleo duro totalizante.

1.9.2 Fanzines e jogos na margem, na borda

“Uma definição de zine” é um zine experimental, um *neopoiético*. Palavra cunhada para dar um contorno à ideia de neologismo material fanzineiro. Afinal, ela

não indica a busca por criar uma nova palavra, mas um novo tipo de fanzine. Pensei também em outras expressões que, longe de caracterizá-lo de forma absoluta, ajudam a entendê-lo em sua proposta: zine-experimental, zine-objeto, zine-definição, zine-jogo, definição-objeto. Como o Racha-Cuca ocupa um lugar central no contexto de sua produção conceitual e poética, busquei trabalhos que pudessem trazer também uma apropriação do quebra-cabeças. E é nessa busca por interlocução que encontro o trabalho seminal de Cybèle Varela.

A artista, nascida em Petrópolis, é um dos nomes proeminentes do movimento que ficou conhecido como Nova Figuração, nos idos das décadas de 60/70. De acordo com Martins (2006, p. 69), o movimento “apropriou-se com ironia ácida da arte pop, para fazer a crítica combativa” ao contexto de época. Ainda, o autor afirma que a Nova Figuração “enuncia uma nova verdade, baseada na reunião tripartite de elementos díspares – expressionismo, geometria e arte pop”. (Martins, 2006, p. 63), como uma resposta à insuficiência do Concretismo e Neoconcretismo à nova ordem de forças que se insurgiu após o golpe de 1964 (Martins, 2006). Fazer frente ao imaginário de consumo ao passo que estabelece uma crítica às gerações anteriores, é uma perspectiva do movimento que é abordada por Martins nos seguintes termos:

Foi seu achado lancetar em público o imaginário do consumo. Em suma, a Nova Figuração fez a descoberta crítica e expressiva de uma problemática até àquela hora não identificada no céu das ideias nacionais: a da parafernália das fantasias correlatas ao “fetichismo da mercadoria”, descuradas pela geração intelectual anterior – embora já se vivesse há mais ou menos duas décadas em processo acelerado de industrialização e urbanização. (Martins, 2006, p. 69).

Inserida nesse contexto da Nova Figuração, Cybèle Varela frequentou o ateliê de Ivan Serpa, e produziu de forma experimental, sobremaneira nas artes visuais. Em sua pintura, sobrevém de maneira marcante a “influência pop”, bem como os avanços “figurativos-críticos” marcantes do período (Trizoli, 2018, p. 354). Esse eco da Pop Art nos trabalhos de Varela, pode ser percebido na atenção aos acontecimentos da cena cultural de seu tempo, como o advento do Cinema Novo, que repercutiu em uma pequena parte de sua pintura. Dentre elas, “Antonio das Mortes” (1965-1956) é um exemplo.

Figura 33 – “Antonio das Mortes” (1965-1966), Cybèle Varela.



Fonte: Dasartes⁹. Foto: Ariane Varela Braga.

Em sua matéria para o site Dasartes, Paulo Miyada e Carolina Curi, atribuem às telas “Antonio das Mortes” (1965-6) e “Corisco” (1966) um caráter fanzineiro, mais precisamente de “fanzine pictórico” (Miyada; Curi, 2023, n/p). Nesse caso em especial, os autores fazem uma alusão livre ao fanzine em suas caracterizações primeiras, ou seja, um produto criado pelo fã. Uso a palavra livre porque, no trabalho de Varela, o que se percebe não é exatamente uma homenagem de fã, mas uma homenagem de artista, um resgate que a artista faz por meio de sua obra a elementos do filme “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), de Glauber Rocha.

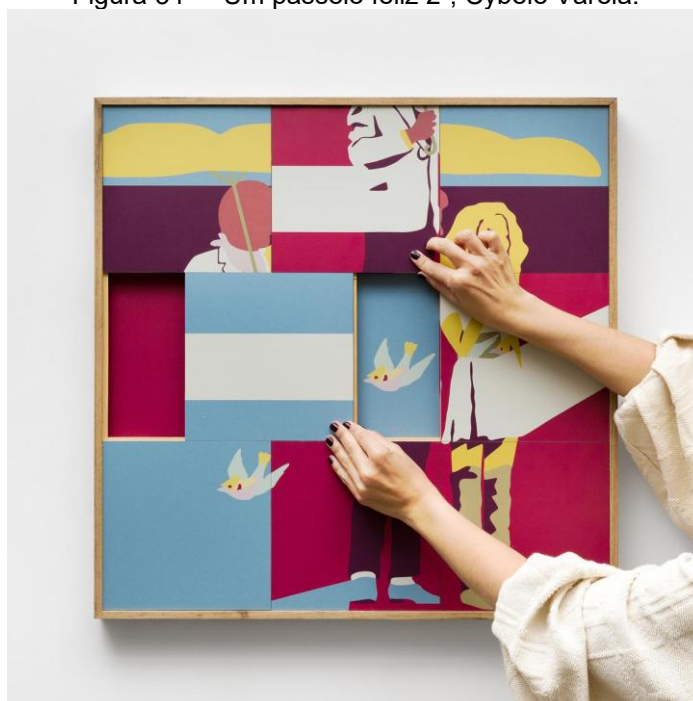
Vejamos, por exemplo, as obras *Antonio das Mortes* (1965-6) e *Corisco* (1966), compostas pela justaposição de frases, balões de diálogo, personagens e fragmentos de cena. Absorvendo diversos recursos das histórias em quadrinhos, essas obras funcionam também como uma espécie de fanzine pictórico do filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, um clássico de Glauber Rocha e do Cinema Novo. Bordões que o filme tornou célebre se juntam a um imaginário cangaceiro fantástico, em cenas a um só tempo alucinadas e sedutoras. Seja pela simbologia rebelde e marginal do cangaço, seja pela afirmação da resistência incorporada pelo personagem Corisco (“Eu não me entrego, não”), essas obras compunham, no contexto brasileiro da época, um chamado à luta contra o poder instituído. Esse chamado, não obstante, não havia chegado à Cybèle diretamente da ação política, mas por haver metabolizado algo do que então se produzia de mais disruptivo no cinema nacional. (Miyada; Curi, 2023, n/p).

⁹ Endereço eletrônico: <https://dasartes.com.br/materias/cybele-varela/>

Na produção da artista da década de 70, os trabalhos de maior força são aqueles que trazem a temática do feminino. De acordo com Trizoli (2018, p. 355), é nítido o enfoque na figura feminina, preponderante “em meio ao espaço urbano e à turba das metrópoles, salienta as práticas de deslocamento, ocupação e negociação do espaço das ruas pelo feminino”. O amadurecimento da artista ao longo do tempo tem relação com o que veio a ser um aspecto fundamental apontado em sua obra, quando Trizoli (2018, p. 355) afirma que “A questão da representação das espacialidades atravessa toda a obra de Varela”. Na transição da década de 60 para a década de 70, o trabalho da artista passou por uma “absorção do caráter fragmentário do fluxo imagético cotidiano” (Miyada; Curi, 2023, n/p), o que pode ser percebido nas suas pinturas que possuem uma estrutura de *puzzle*. Em sua série intitulada “Um passeio Feliz” (1969-1970), “duas imagens são sobrepostas em uma estrutura de madeira inspirada no jogo infantil ‘Racha a Cuca’” (Trizoli, 2018, p. 358). De acordo com Miyada e Curi, as pinturas podem ser entendidas da seguinte forma:

verdadeiros tabuleiros cambiantes compostos por duas pinturas sobrepostas – uma delas perfaz a base do arranjo, enquanto a outra é recortada em nove partes iguais, das quais se suprime uma com a finalidade de permitir que os pedaços deslizem e sejam reposicionados. (Miyada; Curi, 2023, n/p).

Figura 34 – “Um passeio feliz 2”, Cybèle Varela.

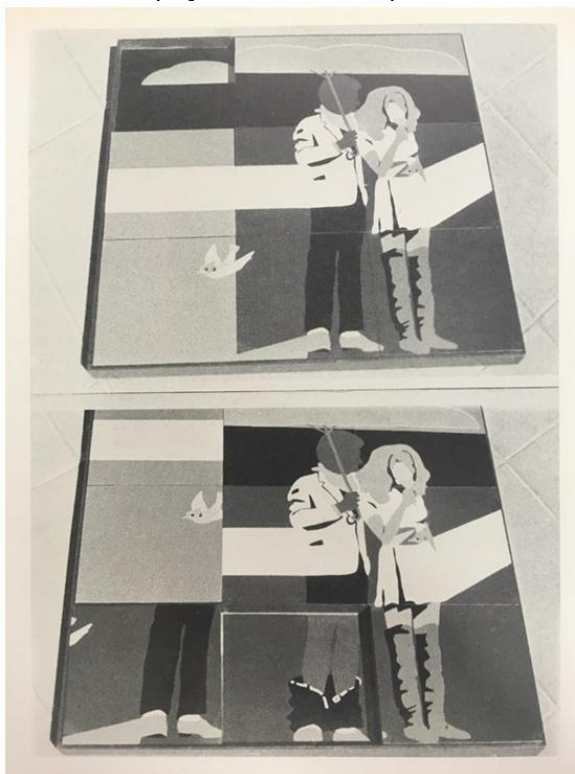


Fonte: Dasartes. Foto: Cortesia da artista.

A obra pede por uma implicação do observador, uma interação, que acontece com o mover das peças da pintura-*puzzle*. Esse câmbio de posições possibilita a construção de novos significados, a edição do que se observa, criando uma nova situação, uma nova narrativa (Miyada; Curi, 2023, n/p). Na série em questão, conceitualmente, a mistura da pintura com o *puzzle*, permite à artista brincar ou “jogar” com esse limiar tênue entre a paquera e o assédio” (Trizoli, 2018, p. 358). Essa dinâmica, possível por conta do movimento das peças, é explicada por Trizoli:

A manipulação lúdica dos quadrados de madeira pintada nesses trabalhos de Varela, revela justamente a fragilidade dos contatos e contratos sexuais. Ora essas imagens trazem “casais” em condição de trocas públicas de afeto, portanto não sexualmente explícitas, e que com a articulação das peças, transmuta-se a cena em uma “afronta” aos ditos bons-costumes e à integridade feminina no espaço público, com o arregaçamento de calças masculinas (Trizoli, 2018, p. 358).

Figura 35 – Movimento de peças na obra “Um passeio feliz 2”, Cybèle Varela.



Fonte: Atravessamentos Feministas: um panorama de mulheres artistas no Brasil dos anos 60/70 (2023), Talita Trizoli, p. 359.

Em diferentes obras, direta ou indiretamente, há uma relação de determinados trabalhos de Varela seja com o fanzine, seja com o Racha-Cuca. Sua pintura resgata elementos dos quadrinhos via herança da Pop Art e o experimentalismo com a fragmentação da imagem, no encontro com os quebra-cabeças, propõe um

procedimento de criação que reinveste em possibilidades de interação e significação. A figura feminina entra em cena e há uma tensão na ambiguidade de uma narrativa pictórica-imagética que se movimenta e se distorce entre ideias de afeto, conquista e abuso.

Apesar dessa mistura de elementos, quando olho para “Um passeio feliz 2”, tenho mais a sensação de olhar para uma pintura do que para um quebra-cabeças, e perguntei-me por quê? Talvez a resposta tenha a ver com o fato de que o quebra-cabeças, nesse contexto, seja um recurso que implica em uma singularidade material e compositiva da imagem que está a serviço da fragmentação. Ao observar a tela, o que vejo são imagens sobrepostas, quando a peças mudam de posição uma imagem se desintegra a um só tempo em que partes da imagem que está por baixo se revela, é uma segunda imagem sempre parcial, que interage e ressignifica a primeira. O observador não perde de vista a completude da superfície tabular do quadro, que está sempre preenchido, em outras palavras, a lacuna em nenhum momento revela vazio de imagem. A lacuna existente na primeira não é uma lacuna, é sempre um espaço de revelação da segunda imagem, um indício de sua existência. E a estrutura do Racha-Cuca se modifica, dando a ver mais de pintura que de quebra-cabeças.

No trabalho “Uma definição de zine”, diferentemente, a estrutura do Racha-Cuca se mantém, formalmente e visualmente. A lacuna é parte indispensável para a compreensão de que as definições se comportam de modo a não assumir uma forma fixa porque a categoria definição se movimenta de um exemplo de definição para outro, e o que permite isso é a lacuna que alude ao que ficou de fora das definições-exemplo. A lacuna é o inapreensível da definição que tanto possibilita seu movimento quanto sua instabilidade, ausência de fixação. Sendo assim, como ser definição?

“Uma definição de zine” é um neopoiético, um zine experimental. E para dizer que é um zine não recorro à intencionalidade do artista, como apregoa como argumento possível a Arte Conceitual, vide a discussão anterior sobre Joseph Kosuth. Ou seja, não recorro a um conceitualismo. O pensamento, o processo de criação e o problema da definição fanzineira deste capítulo são base atinente à caracterização fanzineira de “Uma definição de zine”. Todavia, não é um zine tradicional, que segue um processo de criação tradicional. Será mesmo possível juntar essas duas palavras dessa forma: “zine” e “tradicional”? Talvez aquilo que é marginal por natureza não dê bons frutos à tradição. Muito embora, quem sabe eu possa afirmar que há processos de criação de zines que são já estabelecidos ou convencionados. Não só eu, mas

quem sabe muitos fanzineiros possam reconhecer e identificar seus processos ou parte deles nessas etapas mencionadas por Magalhães sobre a produção de zines: seleção do material, composição e ilustração, paginação, impressão, intercalação, distribuição e venda, por fim, divulgação (Magalhães, 1993). Como o leitor pôde ver até aqui, “Uma definição de zine” tem um processo de criação bem distinto, que implica na invenção de um objeto de papel, por composição e montagem de peças. Para além disso, não se enquadra como um quebra-cabeças tradicional por não possuir uma solução, uma ordem correta das peças no quadro. Portanto, ocupa um lugar entre o zine convencional e o quebra-cabeças convencional, “Uma definição de zine” se situa em um limiar.

1.9.3 Limiares do processo de criação de fanzine

Limiar: passagem, lugar de transição, lugar entre. Antes de entrar e antes de sair, ocupa-se um lugar que não é dentro nem fora. Borda, de qual borda se fala? Está num limite? Estou a percorrê-lo. Como quem bordeja? Como quem se sustenta num fio, numa margem! Marginal. Fanzines são caracterizados muitas vezes como marginais. No meu dicionário, “Verbete Fanzine”, há uma entrada para a definição de Yuri Amaral, e uma parte dela diz: “Considerado por muitos uma mídia marginal, o fanzine traduz uma série de anseios e ideias de seus autores.” (Amaral, 2018, p. 17). Comecei a fazer fanzines em uma cidade que, em outro século, circulavam revistas de cultura, todavia não circulavam fanzines. Não havia espaços ou momentos de troca e compartilhamento de publicações que foram gestadas como fanzines, sem Zona Autônoma Temporária. Não havia eventos como o descrito por Fernanda Meireles: “na medida em que os Zine-se ocorriam, em muitos participantes era criada a expectativa em receber os zines de determinadas pessoas, ou seja, construía-se um tipo de ritual de troca que era esperado” (Meireles, 2013, p. 98-99). Essa lacuna, leve-me a ponderar: pode existir uma margem da margem? Se assim ela existir, é esse lugar que ocupo? É possível que a margem da margem não exista nos fanzines, porque sua cultura mesma não possui um centro, talvez por isso alguns de seus aspectos, tais qual a definição, não se estabilize, ou seja, não há uma localidade em que seu objeto se fixe.

Ao tratar de publicações alternativas, incluindo zines, Juliana Misumi fala que a “dimensão política, de dissidência, contravenção e contestação, sempre esteve

presente na publicação independente, manifestando-se no movimento dos Panteras Negras, em zines punk na Londres dos anos 70, na poesia marginal, entre outros.” (Misumi, 2019, p. 33). O lugar marginal que identifico, não apenas nesse trecho, mas em outros trabalhos que leio sobre fanzines, parece-me estar agregado a conotações de rebeldia e contestação. E quando comecei a fazer fanzines, meu interesse foi criar publicações com desenhos e poesias que pudessem gerar curiosidade em meus alunos acerca do desenho e da poesia, nas aulas de Artes e Literatura. O ponto de inserção do que eu fazia era a escola, e esse ponto estava dentro, portanto, de uma dimensão pedagógica. Ou essa era apenas uma desculpa que eu tinha para criar, independentemente de qualquer contexto vinculante? A questão é que “marginal” não é uma palavra com a qual eu identifique a minha prática como fanzineiro. Senti-me, na maioria das vezes, um fanzineiro solitário, desgarrado. Distante de uma postura rebelde, marginal. É possível em algum momento resgatar essa marginalidade de uma outra forma?

A língua portuguesa é curiosa. Somos pouco rebeldes na formação dos nossos vocábulos. Um exemplo é a palavra “lua”, substantivo feminino derivado do latim, *lūna*: luz, claridade. As palavras derivadas de lua, como seus adjetivos, são formadas a partir da origem latina e não da palavra primitiva em língua portuguesa. É por isso que ao invés de dizer “Eu gostaria de fazer um passeio pela superfície *luar*”, dizemos: “Eu gostaria de fazer um passeio pela superfície *lunar*”. É como se estivéssemos sempre pedindo licença ao latim. Ainda pensando nesse contexto, não é diferente no caso da palavra “marginal”, um adjetivo derivado da palavra “margem”, que vem do latim, *marginis*: borda, limite. A insatisfação com a conotação da palavra “margem”, uma insatisfação que se refere a uma questão de identificação de percurso, leva-me a fazer uma estripulia de linguagem, e a criar a palavra “margeal”, adjetivo formado pela palavra primitiva “margem”, no português, ao invés de *marginis*, no latim. É um neologismo, palavra inexistente até então em língua portuguesa. Assim, evito a rebeldia como postura/comportamento conotada da palavra “marginal”, mas abraço a rebeldia como postura/comportamento na formação da palavra “margeal”. Afinal, sufixos, prefixos e radicais, são os constituintes formais da palavra, sua materialidade morfológica.

Entendo a minha produção fanzineira, como a que a se apresenta e exemplifica, como uma produção margeal. Por formação da palavra, entendo que ela instaura uma rebeldia em procedimentos de materialidade. E o que isso provoca

exatamente no zine que produzi, “Uma definição de zine”? Para responder, poderia retomar a discussão sobre a *neopoiésis* como processo e o *neopoiético* como produto. Todavia, faço outro movimento, de retorno à palavra limiar. “Uma definição de zine” é uma criação-limiar, entre o zine convencional e o quebra-cabeças. Tendo em vista a palavra limiar, que vem do latim – *limināris*, relativo a *limen*: passagem, soleira, fronteira – trago uma outra: liminal. Esta não é derivada do português, mas do latim, *limināris*, mesma que dá origem a limiar. Voltou ao latim? Perdeu-se a rebeldia antes alardeada? – talvez pense o leitor. Acontece que liminar não é uma palavra cunhada por mim, mas por Victor Turner, antropólogo britânico.

O autor parte de uma perspectiva de estudo que chamou de simbologia comparativa, que “tende a preservar a capacidade lúdica, a capturar o símbolo em movimento, e então dialogar e ‘atuar’ com suas possibilidades de formas e significados” (Turner, 2012, p. 218). Em seu artigo intitulado “Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual. Um ensaio de simbologia comparativa” (1982), Turner uma discussão presente no trabalho de Arnold van Gennep sobre os ritos de passagem, estudados pelo autor especificamente em sociedades de pequena escala, todavia, Turner lança sobre eles um olhar guiado por pressupostos da simbologia comparativa. Como contribuição apresentada em seu artigo, Turner repensa o escopo da ideia de partida ao tentar “reverter o recente uso de van Gennep em consideração a quase todos os tipos de ritos como tendo uma forma processual de ‘passagem”” (Turner, 2012, p. 219). Ou seja, o autor busca trazer os aspectos de um estudo voltado em sociedades de pequena escala para os ritos de uma forma mais ampla.

No momento inicial do estudo, Turner retoma as três principais fases de um rito de passagem de acordo com van Gennep, que seriam: “separação, transição e reagregação” (Turner, 2012, p. 219). O deslocamento conceitual que proponho, tem por base trazer esse mencionado aspecto de transição nas formas processuais de passagem (Turner, 2012) para o contexto fanzineiro para entender o que opera na minha criação quando produzo “Uma definição de zine”. Assim, desloco a compreensão do conceito voltada para os ritos de populações para a materialidade de um objeto/publicação que se esbate dentro do próprio contexto fanzineiro ao amolecer a definição a partir da própria noção de definição encontrada. Sobre a questão da transição nas formas processuais de passagem, Turner afirma:

Durante a fase intermediária de transição, chamada por van Gennep de “margem” ou “límen” (que significa “liminar” em Latim), o sujeito-ritual passa

por um período e por uma área de ambiguidade, um rápido limbo social que tem poucos (embora muitas vezes sejam cruciais) atributos tanto nos procedimentos profanos ou na subsequência de estatutos sociais como nos estados culturais. (Turner, 2012, p. 219).

Margem. Liminar. Liminalidade. A criação de zines que esgarça e rompe a fronteira do que convencionalmente se entende como um zine, é uma criação margeal, perpassada pela liminaridade. No “Verbete Fanzine” é recorrente a afirmação do que materialmente um fanzine é: uma revista, um livreto, uma publicação, um impresso. A produção que quebra esse lugar comum pode gerar uma ambiguidade de diferentes ordens, pois gera dificuldade em situar essa mesma produção. “Uma definição de zine” é um zine? Um jogo? Um quebra-cabeças? O trabalho passa a ocupar um lugar de limbo material (Turner, 2012). Isso acontece porque ao buscar criar um zine-objeto, por efeito das necessidades específicas da ideia que tive para a criação de “Uma definição de zine”, fiz uma aproximação com os jogos e com os quebra-cabeças, o que me levou não apenas a uma nova materialidade para o fanzine, mas também a transição, um percurso que se dá entre diferentes territórios de criação. Há como característica da liminaridade esse movimento por espaços, que podem ser de fato físicos, como também subjetivos.

A passagem de um status social para outro é frequentemente acompanhada por uma passagem paralela no espaço, um movimento geográfico de um lugar para outro. Isso pode tomar a forma de uma abertura de portas ou a travessia literal de uma liminaridade separada por duas áreas distintas, uma associada ao sujeito pré-ritual ou de status preliminar, a outra ao status pós-ritual ou pós-liminar. (Turner, 2012, p. 220).

Diferente do que Turner afirma, nos meus processos criativos esse percurso entre diferentes territórios de criação não se dá sob a forma de “passagem paralela no espaço” (Turner, 2012, p. 220), mas de maneira atravessada, onde os espaços se misturam e se atravessam. Ou seja, a travessia como um lugar em que, misturados os espaços de criação, não se sabe onde um termina e o outro começa, aspectos de ambos coexistem de forma atravessada. De modo que a criação de um *objeto fanzineiro liminal*, como “Uma definição de zine”, ao mesmo tempo que aproxima, gera um estranhamento em relação àquilo que podemos entender essencialmente como fanzine e aquilo que podemos entender essencialmente como quebra-cabeças. Fanzineiro e jogador podem ter uma certa confusão ao pegá-los em mãos, pois ao mesmo tempo há presença de elementos familiares, eles estão de certo modo

deslocados de alguma maneira. Como afirma Turner ao tratar sobre essa dinâmica do familiar e do não-familiar na liminaridade afirma:

Os fatores ou elementos da cultura são recombinaados em números muitas vezes grotescos, porque são variados em termos de possibilidade ou fantasiados no lugar de combinações experienciadas – assim um monstro disfarçado pode combinar características humanas, animais e vegetais de modo “inatural” [unnatural], enquanto que as mesmas características podem ser diferentemente, mas igualmente “inaturalizadas”, combinadas numa pintura ou descritas num conto. Em outras palavras, as pessoas liminares “brincam” com os elementos familiares e os desfamiliarizam. Portanto, as novidades emergem das combinações sem precedentes dos elementos familiares. (Turner, 2012, p. 222-223).

Sinto que a aproximação inicial que traço entre as ideias de Turner e a produção de zines é ainda é muito dura. Pois enquanto Turner fala sobre formas processuais de passagem ao tratar de grupos de pessoas, eu falo dessas formas ao tratar de zines e práticas de criação. O autor está a tratar de dinâmicas rituais de pessoas, enquanto eu falo de objetos. Turner não se abstém muitas vezes de lançar um olhar muito específico, ao falar sobre a tribo Ndembu, do Noroeste da Zâmbia, enquanto eu falo sobre uma criação específica, como “Uma definição de zine”. Acredito que vale uma tentativa de estreitar essa aproximação e deixá-la mais fluida.

Lembro que minha primeira associação em relacionar a liminaridade com os zine aconteceu quando li o seguinte trecho: “A liminaridade envolve uma sequência complexa de episódios no espaço-tempo sagrado e pode, do mesmo modo, incluir eventos subversivos e lúdicos (ou jocosos)” (Turner, 2012, p. 222). Ao pesquisar na “Biblioteca Fanzine”, deixar fluir a leitura sobre zines construídas a partir de diferentes pontos de vista, percebi que de uma forma ampla, o “subversivo” e o “lúdico” são características bastante presentes nos zines. Menciono dois autores que integram o “Verbete Fanzine”: o primeiro é Diego El Khouri, ao afirmar que os fanzines têm uma “essência subversiva, livre e anti careta” (Sousa, 2022, p. 35); por sua vez, Fernanda Meireles afirma que:

A bagunça é constantemente associada a uma ideia do senso comum do que seja um fanzine. Ou de como seja o quarto de um artista – ou sua vida. Voltando ao paralelo entre criar e brincar, passando pela expressão “fazer bagunça”, encontramos ideias relacionadas: divertir (-se), subverter, transgredir, experimentar, tirar do lugar. Deslocar, forçar reinvenção, desterritorializar. (Meireles, 2013, p. 61).

Imaginei, portanto, que poderia repensar a citação de Turner da seguinte maneira: A liminaridade envolve uma sequência complexa de processos no espaço-tempo da criação e pode, do mesmo modo, incluir eventos subversivos e lúdicos (ou jocosos). Ao falar sobre definição, atribuí o movimento, característica dos zines, de acordo com Lourenço, à própria definição; ao trazer a liminaridade como característica dos processos experimentais de fanzine, atribuo uma característica desse tipo de zine ao seu processo de criação.

Há um trecho que talvez ajude na fluidez da aproximação entre o pensamento de Turner e minhas próprias ideias. Em outro momento, ao citar Roger Caillois situei a discussão no campo da cultura e dos jogos, também trouxe ideias sobre ludicidade, brincadeira e ambiguidade. Talvez seja na própria ampliação da ideia de liminaridade, que deixa de se restringir aos ritos/rituais de passagem para a cultura, onde se insere a criação fanzineira e artística, que se possa entender as formas processuais de passagem que entendemos como liminaridade como um aspecto mais próximo da prática e fazer criativo:

Alguns argumentam que a liminaridade, mais especificamente fenômenos "liminares" como mitos e rituais na sociedade tribal, é melhor caracterizada pelo estabelecimento de "regras implícitas semelhantes à sintaxe" ou por "estruturas internas de relações lógicas de oposição e mediação entre os elementos simbólicos discretos" do mito ou ritual. Claude Lévi-Strauss talvez adotasse essa visão. Mas, a meu ver, é a análise da cultura em fatores e sua recombinação livre ou "lúdica" em todo e qualquer padrão possível, por mais estranho que seja, que constitui a essência da liminaridade, a liminaridade por excelência. (Turner, 2012, p. 222).

Juntar zines e quebra-cabeças em "Uma definição de zine" propõe recombinações livres e lúdicas que se estendem para além de "Uma definição de zine". O que proponho é entender a liminaridade como uma característica própria dos meus processos de criação experimental de zines, especialmente quando essas experiências investem em novas materialidades, que é a forma como os tenho produzido e pensado. As produções que fiz ainda no período do mestrado podem ser entendidas dentro do contexto dessa reflexão sobre liminaridade. Elas dizem respeito a um processo em arte, criação e vida: de percurso artístico. São produções através das quais é possível acompanhar a minha prática de experimentação, criação e materialidade com os zines em *continuum*, estendendo-se durante o período da pós-graduação como um todo, mestrado e doutoramento.

Nesse período de mestrado, produzi o “Zine-óculos” (2018), um zine em formato de óculos que permitiam àqueles que usassem ver o ambiente à sua volta através de filtros gráficos. Cada óculos era uma “página” do zine, a imagem formada fundia o espaço a diferentes grafismos desenhados nos filtros/lentes e acetato (Malveira, 2020). Ainda em 2018, produzi o “Zine-mala”, um zine-objeto tridimensional com formato de mala, produzido também com papel paraná. Seu conteúdo constitui um conjunto de cartões, com reproduções em imagem dos objetos guardados nas malas pessoais que tenho em casa, guardadouros de memorabilia acumulada ao longo da vida (Malveira, 2020). Os processos experimentais com materialidade na criação de zines não se restringe ao momento do doutoramento, mas se estendem a esse momento anterior do mestrado.

Desse modo, lançando um olhar para a minha produção do mestrado até aqui, passando por trabalho que entendo que são a tese mesma, como “Uma definição de zine”, vejo-os como um processo que inventa objetos fanzineiros liminais. Sua marca de liminaridade é caracterizada por formas processuais de passagem em relação a materialidades no contexto da criação de zines, tendo em vista a recombinação livre ou “lúdica” de elementos materiais. São transitórios e de transição em relação ao que se entende por fanzine e a que se entende pela fronteira que os cerca em relação a outras formas de expressão criativa, artística, comunicacional e cultural.

1.9.4 Definições, zines e academia

Foi no livro “Intimate Ephemera: Reading Young Lives in Australian Zine Culture” (2008), de Anna Poletti, que encontrei a afirmação mais contundente sobre esse lugar que se ocupa ao buscar definir os zines. Ao recusar uma postura analítica, que reflete um certo tipo de academicismo, autora afirma que “é justamente como leitores, e não como executores, definidores ou assassinos, que os zines buscam nosso engajamento.” (Poletti, 2008, p. 10)¹⁰. Os definidores estão lado a lado com os executores e assassinos. Portanto, há subjacente que os definidores estão comprometidos com o fim e a destruição do que buscam definir. É um contraponto, pois a autora não quer para si o lugar da crítica, mas o lugar de leitora. O argumento

¹⁰ No original: As I discuss later in this introduction, it is precisely as readers, and not as undertakers, definers or assassins, that zines seek our engagement. (Poletti, 2008, p. 10)

tem em vista as ideias de Lejeune (1989) sobre o lugar em certa medida privilegiado do leitor, pois são para os leitores que os zines foram feitos e é aí que buscam engajamento. É o que rege seu destino. Ir parar nas mãos de um leitor, um destinatário.

Poletti, portanto, tem uma posição que vai de encontro ao crítico e vai ao encontro do leitor. E acredito que isso acontece, em parte, porque a autora busca um lugar de entrada legítimo através do qual possa falar de fanzines sem condená-los a um fim. Também porque esse movimento é uma espécie de resposta para uma perspectiva catastrofista empregada por LaBruce (1995), ao tratar dos zines *queercore* e sobre o movimento punk:

O punk não deve ser abordado por escrito, assim como os fanzines “queercore” não devem ser catalogados, historicizados e analisados até a morte, pelo amor de Deus. Eles devem ser dispensáveis. Esse é o objetivo. Jogue seus fanzines fora agora mesmo. Vá em frente. O material fotocopiado não dura para sempre, como você sabe. Ele se desfaz. Não vou escrever sobre o punk porque, às vezes, explicar é perder a força. (LaBruce, 1995, p. 20).¹¹

Quando leio o que LaBruce (1995) escreve fico dividido. Há coisas que só fazem sentido quando vividas, o que talvez faça o autor dizer que “explicar é perder a força.” (LaBruce, 1995, p. 20). Nas artes, talvez aqueles que melhor saibam sobre isso são os que se envolvem com a performance, como fez Renato Cohen: “Performance existe no presente” (Cohen, 2002, p. 110). Se eu pudesse mudar um pouco as palavras LaBruce (1995), questionaria se definir também é perder a força? Talvez definir seja atirar uma flecha e acertar a sombra do que estava ali um segundo atrás. Quase! – Talvez pense o atirador, em seguida. Dali há algum tempo, as coisas poderão ter mudado, e um passante repare na flecha e pense: “Por que raios essa flecha está aqui? Não faz sentido!”.

Confabulações à parte, o que está no centro do argumento de LaBruce nesse trecho é a efemeridade. No “Verbete Fanzine”, uma das definições, a de Assumpção (2023), autora do artigo “A inserção do fanzine em pesquisas da área de Letras no Brasil (1990-2023)”, traz em sua definição de fanzine uma ideia de publicação

¹¹ No original: Punk isn't supposed to be written about, just like 'queercore' fanzines aren't supposed to be catalogued and historicised and analysed to death, for Christsake. They're supposed to be disposable. That's the whole point. Throw your fanzines away right now. Go ahead. Xeroxed material doesn't last forever anyway, you know. It fades. I'm not going to write about punk because sometimes to explain is to weaken. (LaBruce, 1995, p. 2005).

efêmera. Ou seja, os pesquisadores e fanzineiros já estão atentos a essa característica. Nem de longe é alguma novidade. E, como pesquisador e fanzineiro, fico curioso com a seguinte afirmação do autor: “Jogue seus fanzines fora agora mesmo.” (LaBruce, 1995, p. 20). Se eu pudesse conversar com LaBruce, diria a ele que o conselho é uma perda de tempo, e acrescentaria: “Não precisa apressar a ordem natural das coisas. Um belo dia, quando menos esperar, você vai perder seus fanzines, eles vão sumir e você não vai fazer a menor ideia de como os perdeu! Tranquelize-se”. Ou seja, concordo com o autor quanto à efemeridade. Todavia, fanzines não são apenas “catalogados, historicizados e analisados” (LaBruce, 1995, p. 20) em um contexto de produção de conhecimento – acadêmico ou não – que os aborde. Poletti escolheu a perspectiva de leitora, também escolhi uma que menciono ao final deste texto.

Outra coisa interessante sobre a efemeridade e que converge com a minha experiência de fanzineiro. Em diferentes lugares, convivi com diferentes fanzineiros, presenteei, dei, troquei, doei e, muito eventualmente, vendi fanzines. Em nenhum momento, um fanzineiro chegou pra mim e me disse: “Você ainda tem aquele fanzine que te dei/entreguei/vendi/emprestei?”. Talvez porque supor que ainda existam, se é algo que passa pela cabeça dos fanzineiros, não é algo importante. Por outro lado, muitas vezes, recebi a interpelação de diferentes pessoas (amigos, ex-alunos, familiares, colegas professores etc.): “Ainda tenho aquela sua revistinha que você deu!”. E geralmente fico admirado com isso. Em suma, claro que os fanzines podem ser guardados e lembrados, até durar por certo tempo. Porém, como fanzineiro, muito pouco importa o que fica deles para a posteridade.

Em outro trecho que chama atenção, Poletti mantém uma provocação sobre o olhar crítico do acadêmico como “um árbitro privilegiado” (Poletti, 2008, p. 9). Essa postura analítica, tanto para LaBruce como para Poletti parecem ser deletérias ao fanzine, seja desconsiderar sua efemeridade e enfraquecê-lo com essa categoria de discurso, seja por criar uma centralidade de significado, em um contexto em que tanto o fanzine e a cultura que se cria em torno deles são absolutamente descentralizados, “marginalizados”, como afirma a autora. No entanto Poletti aponta um lugar específico, o acadêmico.

Não é necessário que lentes frias, bisturis e morte sejam o destino do zine quando abordado com um olhar crítico e, embora essas preocupações sejam frequentemente baseadas em receios sobre como a prática analítica aborda

textos marginalizados, elas também se baseiam em suposições sobre o papel do acadêmico como árbitro privilegiado do significado. (Poletti, 2008, p. 9).¹²

O “papel do acadêmico”, a academia ou mesmo o academicismo não são estanques ou vem carregados de um sentido único, totalizante. Esses termos não definem uma entidade, um grande bloco estático ou um monumento. A academia não prescinde de um olhar crítico sobre seu modo de funcionamento. No entanto, muito facilmente sobre ela são lançadas críticas que resvalam no senso comum e estereotipado: a academia como um espaço de engessamento, de pouca liberdade e onde se dissecam objetos de pesquisa com um bisturi. É o espantalho de mármore no quintal: como está no quintal é familiar, como é um espantalho, é bom de bater, como é de mármore, ainda sim traz algum status. Lendo o que Poletti escreve, pergunto-me: a que academia e a qual papel acadêmico ela se refere? As mesmas pessoas que recorrem a imagem do espaço acadêmico e o ele comporta como lugar engessado são aquelas, muitas vezes, que pertencem a ele, que o constituem e que deveriam construí-lo. Em que momento a crítica ao espantalho dará lugar ao senso de responsabilidade sobre ele? À ideia de que somos responsáveis por esse espaço que inventamos? E este comentário não é o lado oposto da moeda da crítica, a romantização. É uma provocação, um convite a algo mais modesto, o convite a pensar num *senso de responsabilidade*. Os cursos de pós-graduação em artes no Brasil, principalmente as linhas de poéticas e processos de criação, são lugares abertos à produção de trabalhos acadêmicos com uma liberdade temática, formal, estrutural, normativa e material.

A tese “Cartografias do Inconsciente em Quadrinhos: Ayahuasca, Respiração Holotrópica e Sonhos Lúcidos como processos criativos” (2018), de Matheus Moura Silva, traz processos de criação de quadrinhos em Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC). Na pesquisa há a indução de ENOC através, dentre outros métodos, do consumo de enteógenos, proposta que após passar por um rigoroso escrutínio do comitê de ética da Universidade Federal de Goiás, foi aprovada. Na tese “O zineiro que se expandiu a zineasta e transgrediu-se como meta-artista transmídia da incerteza” (2021), Léo Pimentel apresenta um excerto textual em que destaca

¹² No original: Chilly lenses, scalpels and death need not be the fate of the zine when approached with a critical gaze, and while these concerns are often grounded in fears about how analytical practice approaches marginal texts, they are also founded in assumptions regarding the scholar’s role as a privileged arbiter of meaning. (Poletti, 2008, p. 9).

pontos em que sua tese busca transgredir as regras convencionais da ABNT para trabalhos acadêmicos, como nas citações, nas margens e nos elementos pré-textuais, que possuem uma estrutura própria. De acordo com o autor quando as regras são aplicadas “à arte de maneira automática, faz com que cada regra, padrão e modelo, torne-se transparente à criatividade. E, se assim o for, esquecemos que tais um dia foram algo criado.” (Souto, 2021, p. 15). Na tese “Caricatas: arte-rostos-humor-experiência” (2016), Camilo Riani cria uma arte-tese, em que todo o seu conteúdo, inclusive o textual, é gráfico, a produção de tese se confunde com a produção artística mesma.

Pessoalmente, o nível de abertura permitida – ou liberdade – para a construção do trabalho acadêmico na área de artes acaba se tornando uma questão de limite individual. Ou seja, posso caminhar para onde desejar dentro do território dessa liberdade, mas em que território estou? Conheço-o o suficiente do que já foi explorado dele para tentar explorar algo novo? E escolhendo um percurso, chegarei em algum lugar ou ficarei no meio do caminho ao tentar? O desafio deixa de ser contra o engessamento de uma suposta imposição acadêmica e a habilidade de carregar um bisturi na mão – lembrando as palavras de Poletti. É justamente o contrário, o desafio passa a ser a incapacidade ou dificuldade de fugir da lógica de engessamento, pois essa fuga é o que sinto que se espera de mim no contexto de produção de pesquisa em artes. E, só assim, criar uma pesquisa com o campo de força que precisa.

Ao buscar uma definição de fanzine, o que passou a entrar em jogo foi entender como se comportam as definições de fanzine. Cada definição compreende um conjunto de produções fanzineiras até o momento em que passam a existir produções que escapam a elas. Qualquer tentativa de definição colapsa, deforma-se. Desliza. E esse deslizamento acontece entre o que já foi feito e o que se está por fazer, a lacuna sempre aberta. No entanto, na minha pesquisa, não vejo esse deslizamento como um problema – tampouco em algum momento me referi dessa forma –, não almejo com as ideias que compõem essa reflexão criar uma anti-definição, ou mesmo formular uma desconstrução da definição, mas vê-la desse outro ângulo, deslizante. Porque estou em uma posição diferente dos críticos e dos leitores, estou em uma posição de criador de fanzines. E é dessa forma, desse lugar que penso a definição. O movimento que empreendo possui uma via de mão dupla – reflexão e criação coadunadas – que é antes de tudo construtivo. Desvela uma mudança significativa: desloca uma operação de linguagem (criar uma definição) para outra operação de linguagem

(entender sobre o comportamento das definições) e, por fim, uma operação de criação artesanal-objetual-fanzineira. Os problemas da definição, e o exercício geralmente malfadado de estabelecê-las, encarados por mim como o criador que sou, culmina, não na condenação nem dos definidores nem dos fanzines, mas na maneira de repensar a tarefa dos definidores e de repensar a criação de fanzines, tendo em vista o encadeamento desta reflexão até aqui, os novos fanzines que surgem dela.

Se os fanzines ganham novas definições ao passo que vão sendo produzidos e são atravessados por novas práticas e por novos modos de fazer fanzine pedem por novas definições, talvez essas definições não estejam em disputa entre si. Como elas são incompletas, deslizantes, movimentando-se de um lado para o outro para tentar dar conta daquilo sobre o qual falam, a heterogeneidade dos fanzines e uma característica da própria definição, uma condição que faz com que a multiplicação delas se complemente como uma espécie de mosaico ou Racha-Cuca. É um movimento de mão dupla, novos fanzines tanto geram novas definições, como as novas definições, sabendo-se limitadas, expandem o universo fanzineiro, fazendo-nos olhar para ele de uma nova forma. Uma indicação de definição é uma chave que move a nossa perspectiva para um determinado recorte que integra os fanzines e a sua produção.

Então... zines? Mensagem na garrafa jogada ao mar, pequena 3x4 de papel do/de dentro da pessoa, primo urbano do cordel (primo que brincou de videogame, ouviu muito rock e gazeou aula), biscoitos finos feitos nas coxas, um tipo de carta misturada com um tipo de diário, laboratório para algo que vem depois, passatempo, arma em forma de celulose espelho e nave capaz de te levar para outros. Um zine pode ser tudo isso. Os conceitos do que seja um fanzine e para que ele serve e porque ele é feito, com o passar do tempo, se multiplicam, mas não se anulam. Pelo contrário e para o desespero dos acadêmicos, eles se sobrepõem, somam-se. E o universo se expande. (Meireles, 2010, p. 100).

PARTE DOIS - PERCURSOS, MATERIALIDADES E PROVOCAÇÕES

fanzine

fanzine

fanzine

f a n z i n e

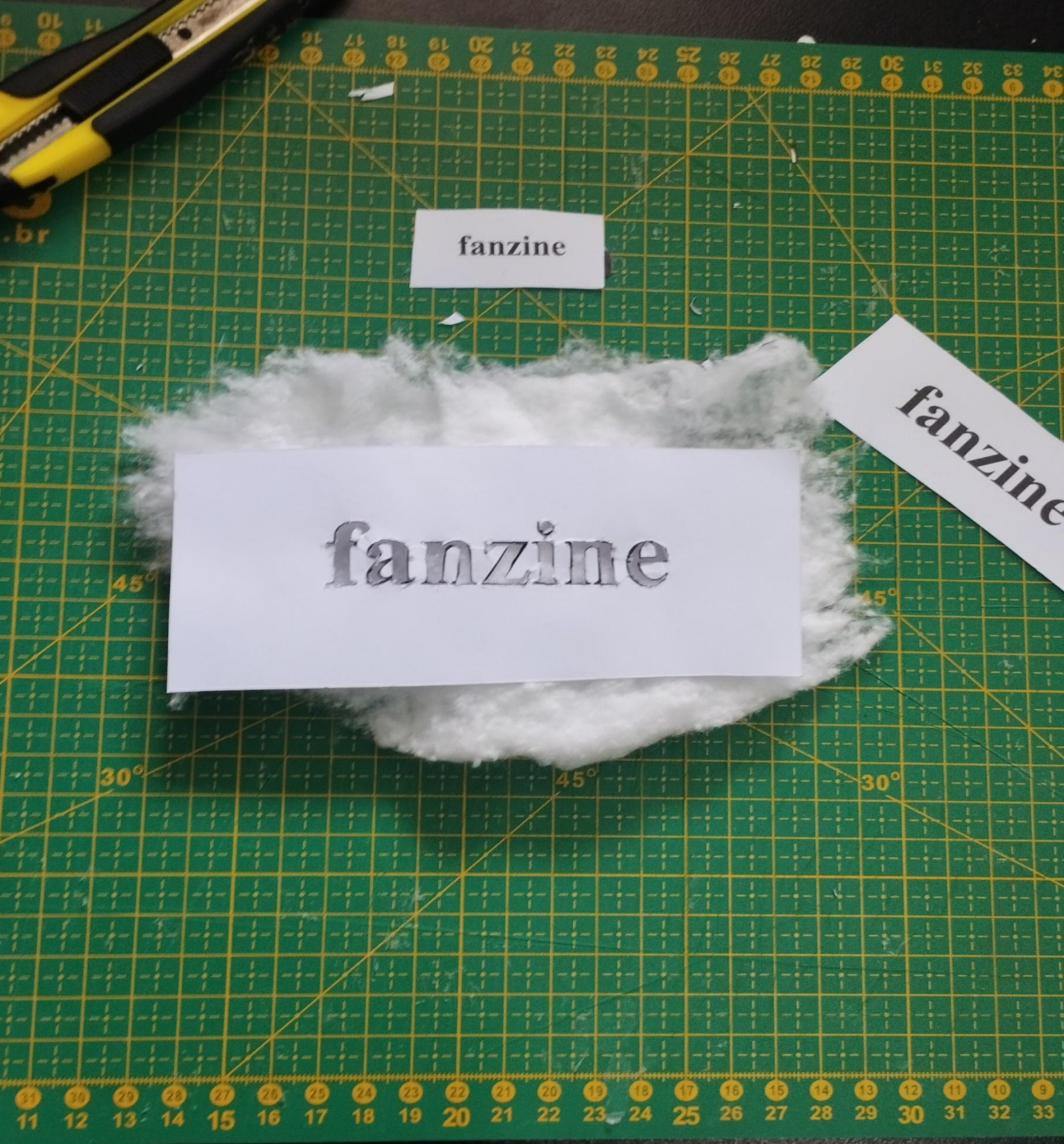




fanzine

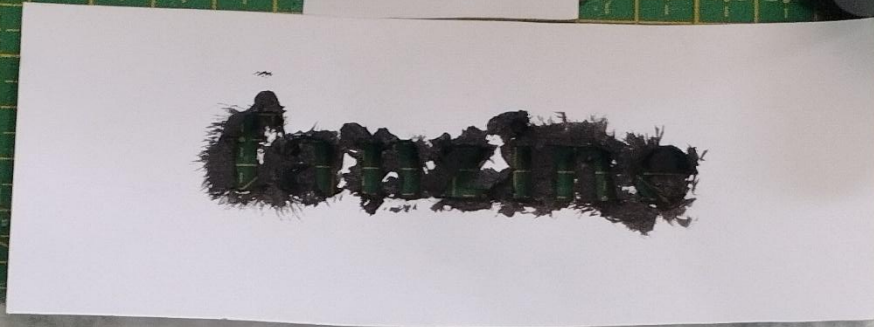
fanzine

fanzine

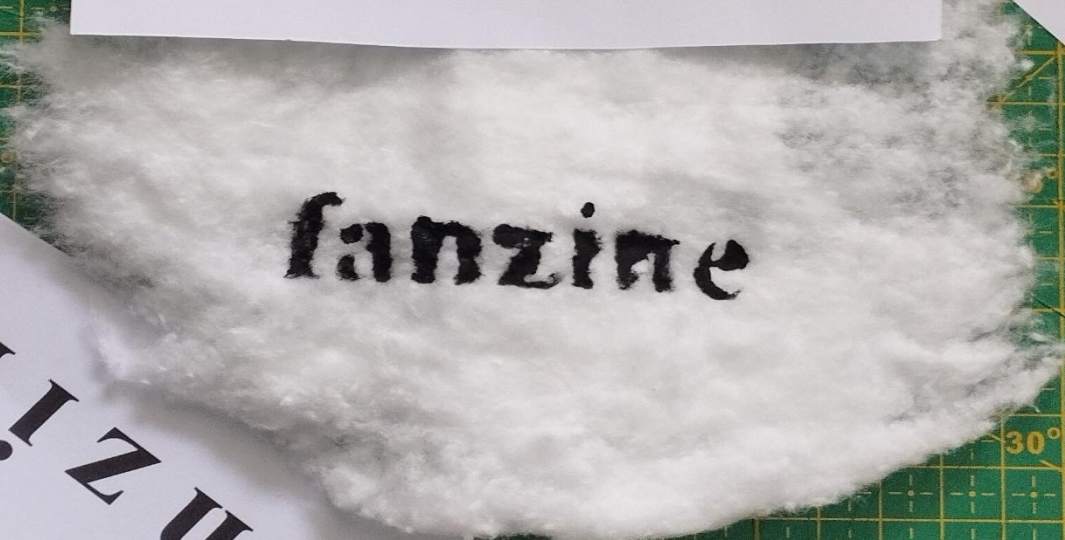




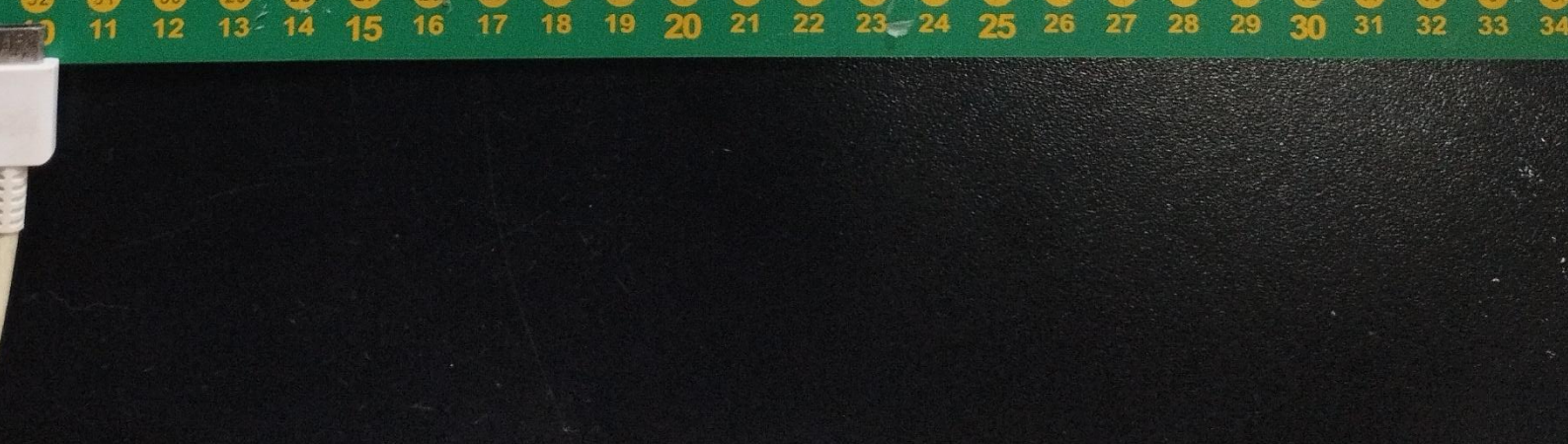
fanzine



fanzine

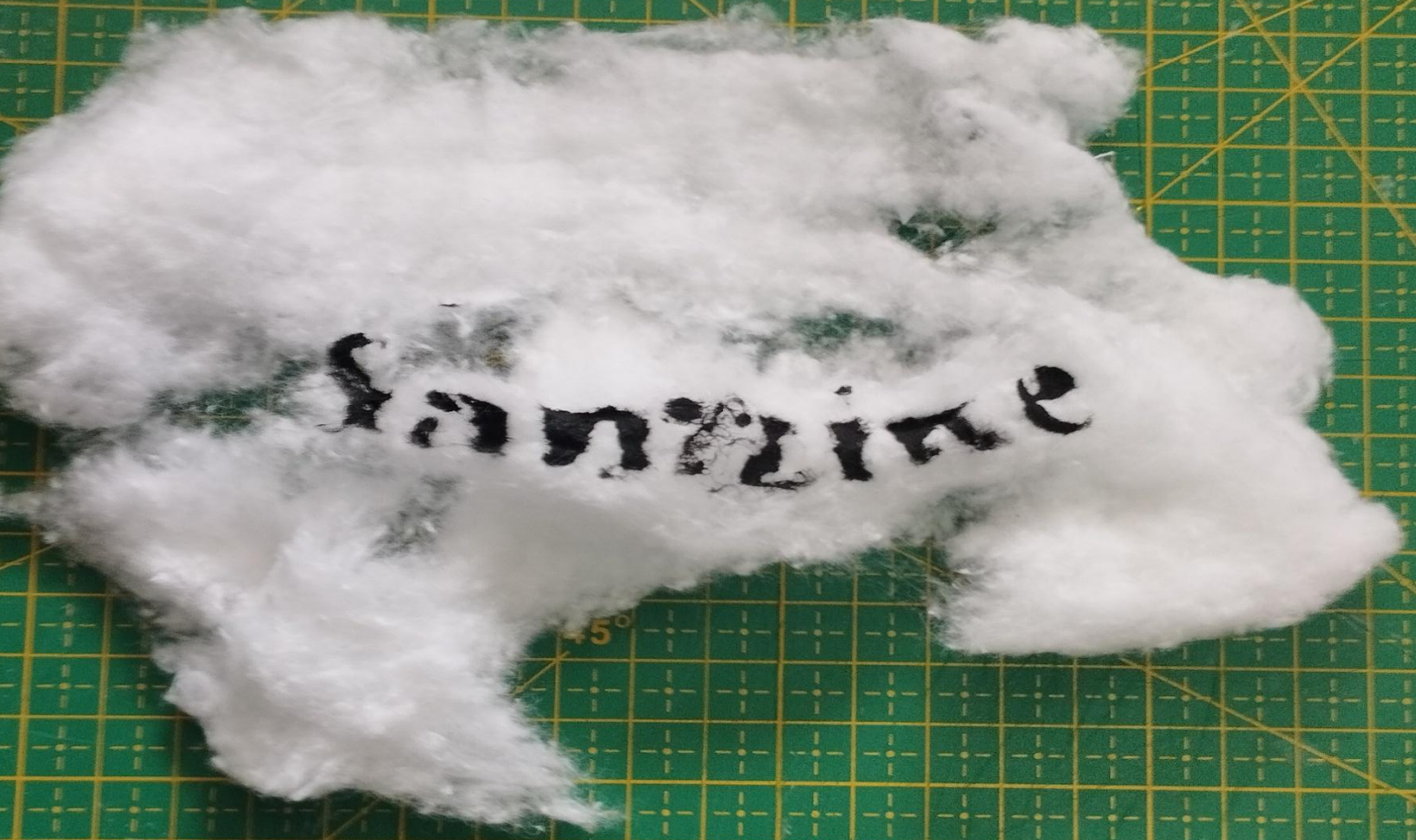


fanzine



fanzine







LO
m.br



32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

CAPÍTULO 2 – OS DESLOCAMENTOS DO PERCURSO FANZINEIRO E AS POÉTICAS EMERGENTES NO PROCESSO DE CRIAÇÃO

2.1 Uma, duas, três cidades...quantas mais?

Misturar experiências e territórios. Saber onde se está dentro de uma grande teia até não conseguir mais distinguir onde começa um fio e o outro termina. Meu rumo na pós-graduação foi se ramificando, reunindo lugares e pessoas, espaços e presenças, ligados pelo meu percurso. Durante todo o período em que estive no doutorado na UFG, participei do TEIA (Laboratório Transdisciplinar de Escrita em/com Artes), projeto de extensão do programa de Pós-graduação em Artes (UFG), coordenado pela professora Jo A-mi. Enquanto o tempo corria, minhas atividades no TEIA se entrelaçavam ou seguiam em paralelo com as que coloquei em andamento no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (UFG). Jo A-mi foi minha professora no período do mestrado e o nosso projeto trazia um gostinho daquele tempo para o doutoramento. Do mesmo modo, nunca vi de forma apartada a minha produção de zines entre os dois períodos, mas em transitividade. É uma espécie de *continuum*, pois que, quando se trata do meu percurso de pesquisa, o que aconteceu em um momento antes reverbera no que acontece em um momento agora, bem como o que acontece agora me faz olhar para o que aconteceu de uma forma diferente, transitividade. O que se aproxima de do que afirma Ostrower, ao dizer que “Evocando um ontem e projetando-o sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória de um instrumental para a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer” (Ostrower, 1987, p. 18).

A memória, que passeia nesse ir e vir, busca um vestígio de quando e como comecei a produzir zines que enviesam por uma proposta experimental de materialidade, pousando meu interesse nesse aspecto como parte integrante da minha criação. Uma investigação que é sobre processos de criação, mas também é existencial. Então, voltei meu olhar para uma das atividades do TEIA, o projeto D’Estante, que era, em síntese, um grupo de leitura. Partindo de uma literatura fora do eixo canônico, que buscasse apresentar outros tipos de universo ficcional, o projeto existiu durante algum tempo dentro do nosso grupo. A cada mês um título novo era lido. Após as sessões de leitura individual e coletiva, havia debates em torno das nossas impressões sobre o texto. O livro “Minha casa é onde estou” (2018), de Igiaba

Scego, foi posto nesse tanque de imersão que o TEIA constituía, e o livro me marcou. De cunho autobiográfico, a obra conta episódios de vida e de amadurecimento – que tem contornos tão individuais quanto coletivos – de Igiaba, a autora. Por meio de uma topografia afetiva que sobrepõe, através de diversas camadas, dois diferentes espaços, Mogadíscio, cidade Somali de onde vem a família da autora, e Roma, cidade onde ela nasceu. Aprendi com a autora que as nossas construções pessoais acerca de pertencimento precisam ser encontradas através daquilo que inventamos, e não posso me privar de uma parte especial em que essa ideia repousa e na qual pretendo me demorar: o início do livro, quando um mapa é criado.

Esta tese, como muitas outras, também é uma forma de contar uma história e, por força da imaginação e da experiência, de forma que os fios se misturem e se sobreponham e se relacionem. Muitas vezes o que esses fios ligam são diferentes cidades e espaços. Também Igiaba tem isso em conta, pois vê semelhanças nas fábulas da Europa e de África em seu livro: um exemplo é o paralelo entre Grimilda (madrasta na história da Branca de Neve) e Aarawelo (devoradora de homens das histórias somalis). É uma forma de tecer elos. Uso a palavra tecer porque diz a autora que é mais ou menos assim que todas as fábulas somalis começam, com a seguinte passagem, uma das epígrafes que iniciam seu livro: “*Sheeko sheeko sheeko xarir.. História história oh história da seda*” (Scego, 2018, p. 7). O elo entre as personagens, tão semelhantes como se apenas tivessem mudado de nome, é o primeiro que combina cidades em sua história de vida, Mogadíscio e Roma: “Nossas fábulas são mais próximas do que se possa imaginar. E talvez também nós o sejamos. Roma e Mogadíscio, minhas duas cidades, são como gêmeas siamesas separadas no nascimento. Uma inclui a outra e vice-versa.” (Scego, 2018, p. 9).

O fluxo dessas histórias, linha com que se tece, são pontos de partida para outros elos mais poderosos que se arranjam numa tessitura própria, de tão pessoais que são. Há quase sempre uma ocasião, em que se inicia um gesto, um movimento, que põe em gesta esses elos: “Entendi isso numa tarde, há quatro anos, numa cozinha bagunçada da Barack Street em Manchester” (Scego, 2018, p. 9). As condições para que isso aconteça podem ser as mais triviais, as mais pedestres e cotidianas: “Nura, minha cunhada, tinha preparado um frango suntuoso. Foi assim que tudo começou.” (Scego, 2015, p. 10). Para mim, um desses gestos quase sempre começa com arrumar o quarto, organizar arquivos e coisas, acontecimentos, datas e experiências, como os que tive na pós-graduação, desde o mestrado, e nesse processo reencontrar

o PDF do livro de Igiaba. Muito me parece que é no encontro que as coisas acontecem, entre pessoas, no meu caso, também com objetos e coisas. São lugares de interstício, onde uma brecha se abre: “E foi depois desse frango que as histórias se encontraram e se abraçaram. De barriga cheia, nos abandonamos as lembranças da nossa antiga terra, já desaparecida” (Scego, 2015, p. 10). À mesa estavam Igiaba, Abdulcadir, seu irmão, Mohamed Deq, filho de Abdul e o Primo O. Na casa, também estavam Nura, esposa de Abdul e a mãe de Igiaba. O que envolvia a todos eram “os fios das nossas viagens e pertencimentos” (Scego, 2015, p. 11). E assim a autora relata os acontecimentos anteriores à criação do mapa:

Tudo começou com uma pergunta minha. Eu era a única com a boca vazia, sem biscoitos para saborear e sem aviõezinhos para me ocupar. Ainda hoje não sei por que fiz aquela pergunta. Não sei se foi ditada pela simples curiosidade ou se eu me tornara o motor inconsciente de um destino. A pergunta não era para ninguém em particular, talvez eu só estivesse me questionando em voz alta.
“Como se chama o cemitério onde a vovó Auralla está enterrada?” (Scego, 2015, p. 16).

Até que ponto conhecemos a nossa própria casa? E a cidade em que está nossa casa? Poderia estender a pergunta e questionar também até que ponto conhecemos as outras cidades que temporariamente tomamos como casa – seus cinemas, canteiros, lojas de R\$ 1,99, postos de gasolina, cemitérios, bares, casas anônimas das quais só lembramos porque possuem um jardim de onde, por acaso, galhos e flores vicejam para além dos limites do portão. Um objeto perdido no quarto, um objeto que não lembrávamos ainda ter, equivale a um lugar que não sabíamos que existia em um território ou espaço que escolhemos chamar de nosso? Durante o período de mestrado fiz da vida um trânsito entre duas cidades, Limoeiro do Norte, minha cidade, e Fortaleza. Durante o doutorado, entre Limoeiro e Goiânia, com a diferença de que havia muitas mais paradas intermediárias antes que a distância se cumprisse. O movimento, ideia-motriz que problematiza a definição de fanzines, fruto de reflexão e criação engendradas no capítulo anterior, não é outra condição senão a minha mesma, o fanzineiro, durante o período ampliado da minha pós-graduação, que, incluindo mestrado e doutorado, vai de 2018 a 2025. Lembro que, em 24 de maio de 2019, participei de uma oficina de fanzines no Plebeu Gabinete de Leitura, mediada pela Fernanda Meireles. A oficina gerou “Um Zine Plebeu! Maior que o oceano”. Tendo descido do ônibus a poucas horas de início da oficina, não tive pudor em usar minha passagem de ônibus em dar minha página-contribuição.

Figura 36 – “Duas cidades”, página produzida para “Um zine plebeu! maior que o oceano” (2019)



Fonte: “Um zine plebeu! maior que o oceano” (2019). Acervo do autor.

Do lado esquerdo a coluna da hora de Limoeiro, localizada na Praça Capitão João Enes, do lado direito, a coluna da hora de Fortaleza, na Praça do Ferreira. Entre elas, meu corpo (?) flutua. Está preso a um balão feito da minha passagem de ônibus. O movimento causa o estado de trânsito, o estado de passagem, vestígios sempre ficam. Há duas impressões muito fortes que ficaram do período ampliado da pós-graduação. A primeira é sobre a sensação de que as cidades se sobrepõem porque as sensações do meu corpo no espaço e a memória afetiva que tenho deles se misturam. Mais de uma vez, caminhei por uma rua de Goiânia tendo a sensação espacial de que estava em uma parte específica de Limoeiro, como se por uma fissura entre o espaço mesmo e a sensação acerca do espaço, eles se misturassem. A segunda impressão é a de que, quando o deslocamento se torna a minha condição,

há uma sensação de estranhamento quando se volta aos lugares que entendemos como nossos – cômodos, casas, ruas, bairros e, sobretudo, cidades. Tanto porque eles mudam de fato quanto porque se esquece o que havia ali, a mencionada sensação de sobreposição provoca uma sensação de estranhamento. Quando Igiaba pergunta pelo cemitério da avó, há um impasse sobre a memória desse lugar, ao que Abdulcadir comenta:

Eu sim, andei muito por Mogadíscio. Eu era maroto. Não por acaso todos me chamavam bárbaro. Eu faltava à escola. Aquelas ruas eram a minha sala de aula. Aquela cidade entrou-me no sangue. Lembro-me dela melhor do que você. Poderia até desenhá-la. É isso, eu poderia até fazer um desenho de Mogadíscio para você primo, agorinha mesmo.

“Que boa ideia, papai”, disse o garotinho, tirando-nos dos eixos.

“Vamos desenhar?”

Os dois homens olharam para Mohamed Deq como se ele estivesse louco. Depois, lembraram que ele era apenas um garotinho, e bem excêntrico, entre outras coisas. (Scego, 2015, p. 17).

Quando criança, um medo recorrente que me acometia era de me perder. Uma das características mais extraordinárias que acreditava ter um adulto era a capacidade de ir de um ponto a outro da cidade sem se perder, sem morrer de fome ou sede, por atropelamento e sem correr risco de nunca mais encontrar sua família. Não muito tempo depois disso, aprendi a encontrar os lugares por minha própria conta e o medo anterior deixou de existir e também a memória de que ele se pronunciou. Todavia, ainda hoje meu senso espacial, de direção, de localização geográfica é rudimentar e pouco confiável. E apesar de gostar de desenhar, dificilmente conseguiria desenhar uma cidade. Mesmo uma das cidades invisíveis, de Ítalo Calvino. Minha imaginação não alcança elaborações espaciais de grande escala. Jamais conseguiria criar um universo ficcional, como fez meu orientador, Edgar Franco (Ciberpajé), com a Aurora Pós-Humana. Tampouco um simples mapa criaria. No romance de Igiaba, no entanto, era o que estava prestes a acontecer: “Tirei da mesa tudo o que não vinha ao caso. Abri bem o papel e perguntei: ‘Então... por onde começamos?’” (Scego, 2015, p. 18).

Para mim, fazer um mapa é uma atividade de miniaturista, de manipulação de escalas, de depurar o grande no pequeno. Quando criança, meus pais assim diziam: “Não se pode perguntar ao Ícaro sobre uma árvore, porque ele não vai falar sobre uma árvore. Primeiro, ele vai passar muito tempo falando sobre o buraquinho na casca da árvore”. Essa leitura a meu respeito, feita pelos meus próprios pais como uma graça, e lembrada também na vida adulta, faz-me perceber que gosto de manipular o

mínimo e minha amizade se dirige às pequenas escalas: os objetos, os vestígios, os pequenos achados. Imaginando-me a começar a tarefa que consiste na invenção de um mapa, perco-me e mais rápida é a pergunta: “E começar por onde?”. Porém, se fosse fazer tal como a família de Igiaba fez, começaria por listas e mais listas:

Ficamos nessa durante uma hora e ninguém demonstrou qualquer sinal de cansaço. Fizemos uma lista das escolas, outra dos cinemas, uma dos hospitais, outra dos cemitérios, uma dos monumentos, outra das embaixadas, uma dos cárceres, outra dos aeroportos, uma lista de cada coisa. Catalogamos a cidade. E para cada coisa atribuímos uma cor. Depois repartimos as listas. Cada um ficou com a tarefa de marcar no mapa os nomes de sua lista (Scego, 2015, p. 23).

Partindo dos buraquinhos da árvore, quantos tempo me custaria mapear a árvore inteira? Desenhar a tridimensionalidade do espaço sempre me pareceu difícil. Nos meus desenhos, os espaços são evocados por metonímias, parte pelo todo. No desenho que fiz para "Um zine plebeu! maior que o oceano", evoco as cidades de Limoeiro e Fortaleza por suas colunas da hora. Seria difícil fazer um mapa completo de uma cidade inteira. Isso me fez lembrar uma ironia sobre a boa cartografia que Jorge Luís Borges traz em seu conto “Sobre o Rigor na Ciência”:

...Naquele império, a Arte da Cartografia alcançou tal Perfeição que o mapa de uma única Província ocupava uma cidade inteira, e o mapa do Império uma Província inteira. Com o tempo, estes Mapas Desmedidos não bastaram e os Colégios de Cartógrafos levantaram um Mapa do Império que tinha o Tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto. Menos Dedicadas ao Estudo da Cartografia, as gerações seguintes decidiram que esse dilatado Mapa era Inútil e não sem Impiedade entregaram-no às Inclemências do sol e dos Invernos. Nos Desertos do Oeste perduram despedaçadas Ruínas do Mapa habitadas por Animais e por Mendigos; em todo o País não há outra relíquia das Disciplinas Geográficas. (Borges, 1982, p.117).

Desisto de fazer um mapa, pois concluo que, ao tentar fazê-lo, meu mapa do “Império” seria muito maior que o próprio “Império”, e o tempo para fazê-lo seria ainda maior que tempo de uma vida só. Resigno-me a acompanhar a história de Igiaba, que assim continua:

Depois de duas horas desenhando, estávamos exaustos.
Deq não. Seus olhos pareciam dizer: “Pintem, pintem mais”. Tantas cores, tanto desenho.
“Esse mapa é belíssimo”, pensei.
Estava orgulhosa. Mas não o demonstrava.
“Essa cidade existe mesmo, mamãe?” Deq perguntou a Nura.
O que dizer? (Scego, 2015, p. 25).

No trecho acima algo chama a minha atenção para além do mapa. Tiro o meu foco dele. E passo a pensar no desenho como uma forma como vestígio e atestado de existência sobre algo, sobre uma cidade. Essa observação, em minha cabeça, busca variações, como um pensamento incompleto que pensa em voz alta pela escrita. Essas variações se manifestam da seguinte forma, ajudando-me a pensar aquilo que de fato busco nesse trecho de “Minha casa é onde estou” (2015): o desenho pode ser atestado de existência de algo; a criação artística, de forma mais ampla, pode cumprir esse papel de atestado de existência vestigial; a criação, de forma mais ampla, pode se cumprir como esse atestado.

“Essa cidade existe?”

Minha mãe, chegando do cômodo ao lado, olhou-me. Depois olhou o sobrinho. Olhou meu irmão, a mulher dele. Depois sorriu como só ela sabe fazer. Com seus dentes branquíssimos.

“Existe”, disse mamãe, simplesmente. “Chama-se Mogadíscio.”

Sorri.

“É a sua cidade, tia Igiaba?”

Eu não sabia o que responder. A pergunta era repentina. Inesperada. Um contra-ataque. Eu não conseguia voltar para meu meio-campo. Embraco.

Minha mãe balançou a cabeça.

Refletia.

“Não basta” disse quase resmungando.

“O quê?”

“Isso”, respondeu, indicando um ponto entre ela e o horizonte.

“Isso o quê?” perguntei então, um pouco irritada.

“*Maabka*, o mapa”, suas palavras misturavam-se, língua materna e italiano.

“Não basta para tornar sua aquela cidade.”

“Não? De verdade?” Eu não sabia se estava fazendo uma pergunta ou uma afirmação.

“Claro que não. Aquela no mapa não é a sua cidade. Não pode mentir para a criança.”

Não quero mentir para a criança. Não poderia nunca. Mas...”

“Mas...?”

“...”

Digamos que é minha de certa forma. Mas também não é. Entende, filha?”, ela disse, e depois acariciou-me docemente.

[...]

“Você precisa terminar o mapa. Falta você lá dentro.” Eu não consegui reagir. (Scego, 2015, p. 26-27).

Quando penso nesse trecho final, já perto do primeiro capítulo se concluir, algumas coisas me saltam à vista, como fragmentos que busco costurar com minhas próprias questões de vida e de pesquisa: “Não basta para tornar sua aquela cidade” (Scego, 2015, p. 26) e “Falta você lá dentro” (Scego, 2015, p. 27). Sobretudo depois de reler este capítulo do livro pela terceira vez, destaquei uma passagem breve que me chamou bastante a atenção: “Precisávamos daquele desenho, daquela cidade de papel para sobreviver” (Scego, 2015, p. 19). Reli, anotei e repassei o que havia lido

algumas vezes, tentando depurar o que encontrei nessas páginas que se conectava comigo, tentei traduzir da forma mais simples que consegui, na busca por compreender isto: o que me afeta não é o objeto, o mapa; mas a ação de criar algo que devolva um senso de pertencimento ou invente um para o que ali estava e se perdeu. Então é com isso que me identifico? Para mim, o que se perdeu?

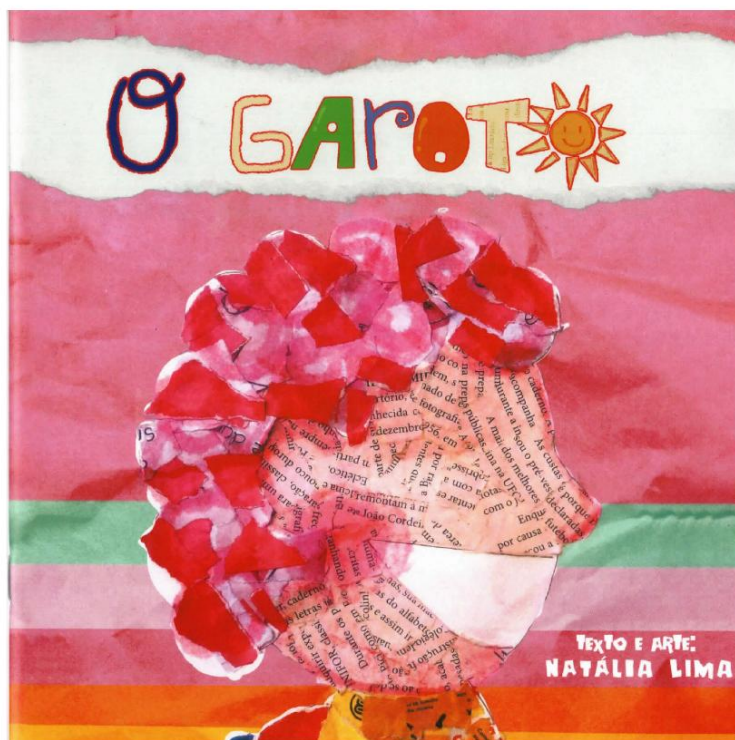
A primeira vez em que morei em Fortaleza, foi durante o terceiro ano do Ensino Médio, em 2006. E ainda hoje lembro de uma coisa que meu pai dizia: “Se você não acelerar o seu ritmo, você não vai se acostumar à cidade”. Meu ritmo não era suficiente, meu ritmo não era o ritmo ideal para uma vida na cidade grande. Talvez meu ritmo não fosse suficiente nem para a minha cidade. Antes da mudança para Fortaleza, lembro da minha letargia ao acordar, meu torpor matinal antes de ir pra escola: acordar, organizar a mochila, tomar banho, merendar, pegar a bicicleta, pedalar, entrar na escola, falar com os colegas, sentar-me na carteira, esperar a aula começar. A sensação de acordar de verdade, de estar alerta, atento ao mundo ao redor, vinha quando já estava na escola, com o caderno aberto. Muitas vezes tive a mesma sensação cinco anos depois: despertar quando estava na escola, com a apostila aberta sobre a mesa, o pincel na mão, a turma inteira à minha frente; professor da mesma escola em que estudei. É esse o meu ritmo? Uma sensação que não se restringia apenas ao rito matinal. É essa uma sensação constante: a vida acontece e me apercebo dela bem devagar; quando me apercebo, a vida mesma já está seguindo bem adiante. Uma visão generosa sobre si mesmo demora a chegar, a consciência demora a romper com a questão “Por que sou assim?”, para algo do tipo: “Esse é meu compasso musical da vida”.

Enquanto escrevia esta tese, compareci à Faculdade de Filosofia Dom Aureliano Matos (FAFIDAM-UECE), em Limoeiro, para visitar a I Mostra de Talentos, que aconteceu nos dias 2 e 3 de dezembro de 2025. Lá havia uma mesa com trabalhos artísticos dos alunos, alguns estavam apenas à mostra e outros à venda. Adquiri um livro infantil que chamou minha atenção, chamado “O Garoto” (2024), de Natália Lima. Ele despertou meu interesse não apenas pela beleza da capa, com suas colagens de fragmentos textuais, especificamente na imagem do rosto do menino-personagem que, de perfil, aparece na capa. Esse fato aconteceu justamente quando eu estava revisando o capítulo um desta tese e produzi as colagens para compor novas definições de fanzine. Enquanto minha ação consistiu em juntar pedaços de

texto para montar definições, a capa do livro mostra o rosto e identidade do menino marcada e composta por fragmentos textuais.

Quando abri o livro “O Garoto”, vi que ele não tinha ficha catalográfica, não tinha paginação ou indicação de como e em que tipo de papel foi impresso. Há nele algo que não tenho costume de encontrar em livros infantis, um prefácio. Nele há também um texto biográfico escrito pela própria autora, e uma foto. Não uma foto atual, mas uma foto dela quando criança, com amplo chapéu, vestido bufante e um ramalhete de flores nas mãos. Quando tenho o livro em mãos, ele me faz pensar no tipo de energia que o criou... uma energia cheia dessa necessidade urgente de lançar algo ao mundo apenas com a força que se tem acumulada naquele momento e sem a menor preocupação em explicar as coisas direito nesse gesto. “O Garoto” me faz lembrar de quando comecei a fazer fanzines, fez-me lembrar dessa energia que move, a energia sem contorno, urgente, orgânica e fluida, que poderia se ligar, poderia se agarrar a qualquer coisa. Eu poderia ter feito um caça-palavras, um livro infantil, um caderno de fragmentos. Mas fiz um fanzine. A sensação de familiaridade que tive com o livro tem também motivo no fato de que as suas cores de capa são parecidas com a do primeiro fanzine que fiz, “Grama de Poesia #1” (2013). Quando o concluí, não tinha indicação de autoria, numeração de páginas, data; tal como uma publicação anônima, coisa feita de dentro pra fora para ser arremessada ao mundo. Assim como na citação de Meireles na última página do capítulo um, “Então... zines? Mensagem na garrafa jogada ao mar” (Meireles, 2010, p. 100).

Figura 37 - Capa do fanzine “Grama de Poesia” (2013) e capa do livro infantil “O Garoto” (2025), de Natália Lima.



Fonte: “O Garoto”, de Natália Lima.

Natália Lima foi minha aluna no Colégio Diocesano. E seu livro, em certa medida, trata da sensibilidade desse menino, que pode ser qualquer um de nós, em desencontro com o mundo ao seu redor. Mas o livro também trata sobre o que lhe é substantivo, seu sorriso, seu ritmo, sua utopia, sua aversão, suas lembranças, sua acumulação, sua solidão, seu desejo de fuga. O garoto é diferente das pessoas à sua volta, que “correm ao encontro do nada com tanto afincio, construindo pontes que conectam abismos, abismos exatamente iguais” (Lima, 2024). O prefácio do livro anuncia “o garoto pode ser qualquer garoto” (Nunes, 2024). A parte de semelhança e identificação que a mim cabe em relação a esse garoto, abstraído de sua identidade e nome e, assim, passa a comportar tantos de nós, é o seu ritmo cadenciado. Como se caramujos fossem aquilo de que são compostos os seus movimentos. E justamente a sua vagarosidade no passar pela vida, é a mesma característica que lhe dá o desalinho com o mundo e lhe dá a amizade com as coisas ínfimas de que são fabricados os detalhes das coisas da vida. Por não conseguir ir rápido demais, repousa na natureza do ínfimo. Como lidar com esse descompasso?

Figura 38 - Página cinco do livro “O Garoto”, de Natália Lima



Fonte: “O Garoto”, de Natália Lima.

Ainda resgatando uma linha ou duas da citação de Meireles, ela aponta os zines como “pequena 3x4 de papel do/de dentro da pessoa” (Meireles, 2010, p. 100). Meu desacerto de tempo (compasso musical da vida) e espaço (transição entre territórios, cidades, espaços), foi condensada por mim em uma composição que fiz, chamada “Retrato 4x3”. Não é um fanzine, é um novo formato para minha carteira de identidade. Uma colagem: fotos, impressões de fotos, adesivos e pedaços de cordas de violão se reorganizam no intento de um documento subjetivo. A foto 3x4 foi recortada, colada e recomposta em formato 4x3. Já não caibo no espaço enquadrado, e pedaços de ombros pintados com tinta guache vieram ocupar os pedaços sobrantes da imagem, incluídos depois. Como uma moldura ou como linhas tridimensionais de destaque, as cordas de violão cortadas com alicate se distribuem na imagem. Deformados os elementos conotativos de tempo, os elementos conotativos de espaço. Todavia, ainda estou aí.

Figura 39 – “Retrato 4x3”

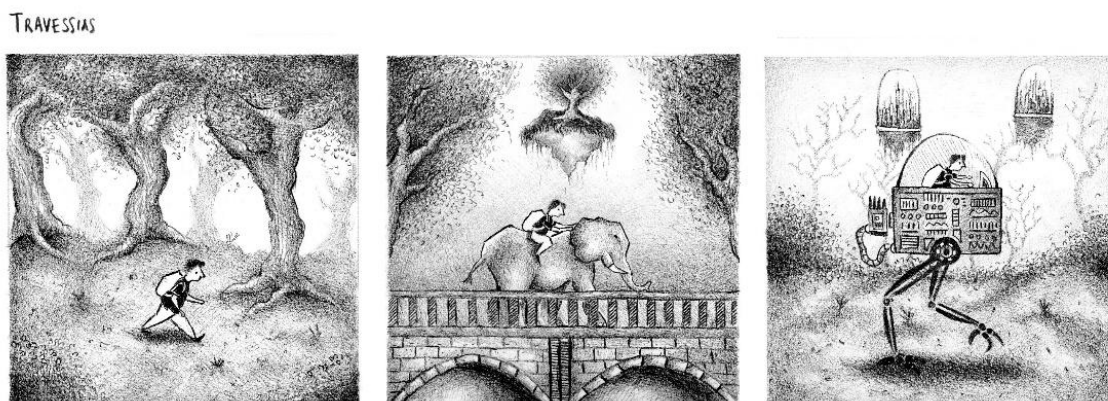


Fonte: Acervo do autor.

Essa sensação de deslocamento no espaço trouxe outros vestígios mais literais, por meio do desenho e dos quadrinhos. Durante o Festival de Artes Ciberpajelações V¹³, parte da programação incluía a V Exposição de Artes Cria_Ciber_Art [5], em que cada integrante do grupo expôs composições relacionadas às suas pesquisas. Em três painéis de 50cm x 50cm que formavam uma tirinha em grande escala, enviei um trabalho chamado “Travessias” (2024). Nesse período eu já havia concluído as disciplinas obrigatórias e já havia voltado para o Ceará. A visita a Goiânia para participar do festival foi a última vez em que estive no Centro-Oeste deste então.

¹³ O Festival de Artes Ciberpajelações V ocorreu nos dias 29 e 30 de novembro e 1 de dezembro, em 2024, no Ruptura – Espaço Cultural.

Figura 40 - Tirinha “Travessias”



Fonte: Acervo do autor.

Enquanto escrevo a tese, revisito arquivos diversos, movimento já anunciado no capítulo um. Ao organizar esses arquivos lado a lado, passado algum tempo desde que foram guardados, assim sendo possível buscar o que há de relação entre eles, percebi que há recorrência de variados personagens com mochila, tais como os que se veem na tirinha “Travessias”. Eles estão em folhas soltas, cadernos de artista, fanzines produzidos nesse período e misturados com anotações de leituras e fichamentos. Outras variações de deslocamento e movimento surgem como: personagens alados, flutuantes ou em fuga. Sua organização me mostra coisas que não estava percebendo enquanto os fazia, o quanto esses aspectos atravessam de maneira forte minha experiência na pós-graduação.

Figura 41 - Desenhos variados – desenho produzido em um encontro do projeto de extensão FAVZine (esq.); desenho produzido para o criaciberzine “Minotauro: Labirinto” (dir. sup.); desenho produzido em um caderno de artista (dir. inf.)



Fonte: Acervo do autor.

Do mesmo modo, só depois de revisitar meus arquivos percebi o que o desenho “Duas cidades”, que está em “Um zine plebeu! maior que o oceano” (2019), diz sobre o tempo. No meu desenho, em seu motivo temático – as colunas da hora –, representei as cidades, não é apenas sobre o espaço delas que meu corpo flutua, mas sobre o que me coube mostrar para representá-las, seus relógios, seu tempo. E o tempo que é o meu, onde está? Flutuando, não me sinto num tempo ou num espaço reconhecível. A cabeça que acelera o próprio ritmo para dar de conta de tantos deslocamentos, perde-se do corpo, funcionando juntos, mas desencontrados. Minha casa onde está? Ela não existe mais como uma sensação. Durante o período da minha pós-graduação, deslocar-me e adaptar-me tirou de mim um senso de tempo pessoal e de espaço exterior em que possa me reconhecer como parte. Tirou-me o senso de pertencimento.

Perdi a sensação de que em algum lugar estou em casa e perdi a capacidade de ver casa em Fortaleza, em Goiânia ou em Limoeiro, que é “minha cidade”, que é “minha casa”. Pensando no que diz Bachelard, “(...) todo espaço verdadeiramente habitado traz a essência da noção de casa.” (Bachelard, 1978, p. 200), talvez o que falte em mim seja o “verdadeiramente”. Faltava-me tempo para me amparar das sensações e modos de habitar que levam ao verdadeiramente. E quando me sobrou tempo, já estava acostumado sem essas sensações e modos. Construí uma subjetividade de “não-lugar” para os lugares que deveriam ser os meus lugares de habitar; segundo Augé, não-lugares são “(...) espaços constituídos em relação com certos fins (transporte, trânsito, comércio, tempos livre), e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços” (Augé, 2005, p. 79). Mesmo estando em casa, por exemplo, na Travessa Aloísio Alves de Freitas (Luíz Alves de Freitas – Limoeiro do Norte/CE), não tenho uma relação experiencial com esse espaço como se fosse minha casa. Se estou em uma casa temporária, como minha quitinete na Rua Carlos Gomes (São Judas Tadeu – Goiânia/GO), tampouco aí essa relação se ajusta.

Portanto, o que Augé entende por “não-lugar”, deixa de ter para mim uma dimensão espacial e relacional. A tipologia espacial objetiva do que se entende por casa passa a ser um regime de experiência (afetiva, existencial e habitacional). Todo espaço que deveria ser casa passa a ser um lugar de transição; estou ali, mas não vou ficar tempo suficiente. E mesmo que fique, não é essa a sensação experiencial que tenho. Toda suposta casa vem acompanhada da mesma marca deixada por aeroportos, hotéis, autoestradas, “não-lugares” para Augé. É um deslocamento

analítico este que faço, ao entender o não-lugar como regime de experiência. O não-lugar passa a ser interno, espaço de passagem sem relações de deslocamento imediata. A noção de passagem torna-se existencial, temporal e psíquica.

Quando li o livro de Igiaba, sobretudo o capítulo que aqui referencio, foi a necessidade de criar um algo (no caso da autora, um mapa) que me chamou a atenção, e a necessidade de criar um algo que produza uma sensação de pertencimento. E é como percebo minha própria prática fanzineira. Práticas de inscrição materiais através das quais, apropriando-me e transformando o que o espaço à minha volta carrega, posso criar algo que algo me devolva: uma sensação de pertencimento. Juntar materiais que encontro no meu entorno, organizá-los, reorganizá-los, combiná-los, gestualizar sobre eles, deixar neles as marcas de fundição em uma forma fanzineira, são a inscrição que me coube fazer em um período que compreende o tempo do mestrado e do doutorado.

2.2 O quarto

Os olhos no teto, a nudez dentro do quarto; róseo, azul ou violáceo, o quarto é inviolável; o quarto é individual, é um mundo, quarto catedral, onde, nos intervalos de angústia, se colhe, de um áspero caule, na palma da mão, a rosa branca do desespero, pois entre os objetos que o quarto consagra estão primeiro os objetos do corpo (Nassar, 2005, p. 7).

*Em algum lugar de Limoeiro do Norte acontece o seguinte diálogo:
- E Ícaro onde está? – Alguém.
- Ícaro tá em casa, no quarto dele, na caverna dele! – (Diálogo travado por Ramiro, meu irmão).*

Durante o doutorado peguei gosto pela leitura de ficção científica e o gosto pelo gênero veio como uma onda. Uma que começou em clássicos como “Fahrenheit 451” (1953), de Ray Bradbury, estendendo-se a trabalhos mais contemporâneos como a trilogia “O Problema dos Três Corpos” (2006), de Cixin Liu. Talvez essa preferência encontre alguma base no fato de que fiz quatro vezes a disciplina Tópicos Especiais B – Arte e Tecnologia, ministrada pelo meu orientador Edgar Franco, ou talvez pelo entusiasmo de Edgar em falar sobre o tema em diversos momentos, dentro e fora da esfera acadêmica, ou porque os fanzines quando surgiram, estavam muito atrelados a contexto da ficção científica. Russ Chauvenet apadrinou os fanzines, foi associado ao The National Fantasy Fan Federation, criando o neologismo “fanzine”, no ano de 1940-1941. Acredito ser provável que muitos outros nomes similares ou expressões

já fossem utilizados para referenciá-los, termos que foram aparecendo organicamente no fandom da Ficção Científica, e Chauvenet apenas o popularizou o termo fanzine. O grupo de Chauvenet publicava com regularidade um boletim informativo, que se chamou primeiramente “Bonfire” e, posteriormente, “The National Fantasy Fan”. No volume três, datado de dezembro de 1941, Chauvenet aparece como presidente da fundação. É uma edição em que palavra fanzine já aparece de forma corrente.

Figura 42 - Página inicial do volume 3 de “Bonfire”, boletim do The National Fantasy Fan Faderation

B O N F I R E		
Vol. 1	Bulletin of the National Fantasy Fan Federation	No. 3
OFFICERS OF THE NFFF		
L.R. Chauvenet, President	R. Studley, Vice-President	
E. Perdue, Sec'y-Treas.		
ADVISORY BOARD	PLANNING COMMITTEE	FINANCE COMMITTEE
M. A. Rothman, Chairman	E. E. Evans, Chairman	J. Spear, Chairman
J. Gilbert	D. Brazier	G. Kuslan
R. W. Lowndes	J. J. Fortier	P. Schumann
P. Bronson	A. Vidner Jr	
J. J. Fortier	E. Jenkins	
	H. G. Gray	
	D. B. Thompson	
	J. Unger	
	D. Sarr	

Fonte: The National Fantasy Fan Federation (<https://tnfff.org/wp-content/uploads/2021/02/TNFF194103.pdf>).

A leitura do volume três da obra de Cixin Liu, “O Fim da Morte” (2010), marcou-me em minhas reflexões sobre matéria e materialidade. Neste ponto do enredo, a civilização humana já conquistou o espaço, a capacidade de edificar em outros planetas e a tecnologia para viajar na velocidade da luz por meio dos motores de dobra, mas a terra será destruída por uma arma dimensional, que reduz em grande escala o espaço tridimensional a um espaço bidimensional. O planeta Terra e outros planetas circunvizinhos tornar-se-ão lâminas bidimensionais. No afã de uma última realização em nome da humanidade, buscou-se criar um planeta-epitáfio da raça humana, onde constariam informações, marcas, vestígios do quem fomos, um legado cósmico. Inicia-se, portanto, uma discussão sobre matéria e materialidade: onde gravar essas informações de modo que elas viessem a durar bilhões de anos? É uma discussão fundamentalmente sobre suporte. A resposta veio na forma da pedra, apenas a pedra gravada, inscrita, com marcas e informações incrustadas poderia durar pelo tempo desejado (Liu, 2017). Difícil não reparar na ironia, no livro, o momento em que a humanidade chegou em seu estágio mais desenvolvido é aquele

em que ela precisa recorrer ao suporte mais rústico para passar qualquer marca à frente, na história do universo.

O que me interessa na reflexão – ou talvez se pudesse chamar de prospecção – presente no livro “O Fim da Morte”, de Cixin Liu, é aquela que me faz pensar sobre o suporte e sobre a durabilidade. O que me leva a um trecho interessante de um outro livro que li há bastante tempo chamado “Notre-Dame de Paris” (1831), de Victor Hugo. Na obra, a cidade de Paris é o foco principal que converge para o protagonismo da catedral de Notre-Dame. Não à toa, Victor Hugo, em seu romance, cria passagens que são absoluta minúcia de descrição da cidade em seus aspectos arquitetônicos. Em determinada passagem um arqui-diácono profere o seguinte: “Isto matará aquilo. O livro matará o edifício” (Hugo, 2015, p. 213). Ao dizer isso, o personagem estava atravessado pela seguinte questão:

O pavor e o deslumbramento do homem da Igreja diante da tipografia luminosa de Gutenberg. A catedral e o manuscrito, a palavra falada e a palavra escrita se alarmando com a palavra impressa. Algo próximo do estupor de um passarinho que visse o anjo Legião abrir seis milhões de asas. (Hugo, 2015, p. 213).

Victor Hugo não se priva de dar uma interpretação filosófica para as palavras do arqui-diácono criando um breve histórico de como a arquitetura pode ser entendida como escrita mesma. Tal como ele anuncia: “até Gutenberg, a arquitetura foi a principal forma da escrita, a escrita universal” (Hugo, 2015, p. 217). Nesse movimento complexo, há nitidamente etapas e mudanças de paradigma, em que podemos identificar, por exemplo, o próprio caráter de monumento associado à letra até a palavra em si inscrita no monumento. Tornando mais claro, em certo momento “A arquitetura começou como qualquer escrita. Foi primeiramente alfabeto. Plantava-se uma pedra de pé, e isto era uma letra.” (Hugo, 2015, p. 214), em outro, “[...] cada raça escreve sua linha no livro, rasura os velhos hieróglifos românicos no frontispício das catedrais [...]” (Hugo, 2015, p. 216). De acordo com Hugo:

[...] a arquitetura foi, até o século XV, o registro principal da humanidade, sem que nesse intervalo aparecesse no mundo um só pensamento mais complicado que não se tornasse edifício. Ou seja, toda ideia popular, assim como toda lei religiosa, teve seus monumentos e o gênero humano, enfim, nada pensou de importante que não fosse escrito na pedra. (Hugo, 2015, p. 218).

Acredito não ser necessário descrever um sentimento geral que existe na escrita do autor em relação à arquitetura e à imprensa, a objetividade de seu tom é inconfundível. Ao que me parece, a imprensa esvazia a arquitetura, tira-lhe seu caráter de arte total, empobrece sua expressão e a expressão do monumento. Em uma gradação de passagens, podemos identificar uma animosidade. O autor afirma já no início do trecho que “a imprensa matará a arquitetura.” (Hugo, 2015, p. 213), em seguida nos diz, “O livro impresso, esse verme roedor do edifício, suga-lhe o sangue e o devora” (Hugo, 2015, p. 220) e, por fim, “a arquitetura definitivamente está morta, morta pelo livro impresso, morta por durar menos, morta por custar mais.” (Hugo, 2015, p. 221). Portanto, fazendo o caminho oposto da historiografia em torno da palavra – falada, escrita, gravada, impressa –, traçada por Hugo e descrita por ele, percorrendo-a de trás pra frente, chega-se novamente à pedra.

Imagino que os cientistas-cosmonautas que desejam construir um epitáfio para a humanidade deveriam começar suas pesquisas lendo o trecho inteiro do livro de Victor Hugo que referi aqui. Os dois textos me despertam principalmente duas reflexões. A primeira delas é um gancho para relacionar os espaços às inscrições, o monumento à escrita, o quarto ao fanzine. Outro é sobre a natureza e durabilidade, dos espaços, dos suportes, dos objetos. Como foi discutido no capítulo um, os fanzines são efêmeros, um sopro, uma ventilação, estão fadados a isso, e é absolutamente desnecessário jogá-los fora, como sugeria LaBruce. Todavia, para mim, eles estão associados a um espaço, ao espaço do meu quarto. Dos meus quartos. Se o pertencimento fosse um músculo, ele não alcançaria uma cidade inteira para que eu pudesse me sentir parte dela, mas conseguiria perfeitamente alcançar o tamanho de um quarto. O quarto, espaço possível de pertencimento. No mínimo, consigo pertencer ao meu próprio quarto.

2.2.1 Três notas sobre o quarto

2.2.1.1 Quarto e sala 109

A sala 109 foi o lugar onde mais estive e mais tive experiências no mestrado em artes da UFC. É um espaço de pensamento, criação e experimentação em artes,

a sala é a pesquisa de pós-doutorado¹⁴ do professor e artista-pesquisador Wellington Junior (Tutunho), intitulada “DA AULA... ou sobre desterritorializações estético-científicas nos híbridos contemporâneos de comunicação, educação e arte”. No segundo semestre, a sala era um cubo branco, um espaço institucional e formal de educação de uma Instituição de Ensino Superior, como todas as outras do Instituto de Cultura e Arte. Wellington Júnior (Tutunho)¹⁵, João Vilnei¹⁶ e Eliezer Nogueira¹⁷ começaram a nela intervir junto com aqueles que ali passaram, tanto da comunidade não acadêmica quanto com pessoas com diferentes níveis de formação – ensino médio, graduação e pós-graduação – tendo vínculo ou não com a UFC. Passeando pelo currículo lattes de Tutunho, encontrei o texto intitulado “Sala 109 - Instituto de Cultura e Arte”, que diz o seguinte o que o visitante desavisado encontra na sala 109:

Ao entrar na Sala 109, o visitante se defronta, antes de tudo, com o acúmulo, o excesso de materiais, instrumentos, dispositivos tecnológicos, adereços cênicos, textos e obras resultantes ou referentes ao trabalho de pesquisadores, técnicos, professores e alunos de disciplinas diferentes, em nível de graduação e pós-graduação durante quatro anos. Ele não encontra um ambiente pronto, “montado”, o resultado já acabado do processo, mas integra as ações continuamente desenvolvidas ali. Esse é o sentido maior do *environment* proposto: criar uma obra viva que domina o espaço, como um ecossistema, com a qual o indivíduo possa interagir, imergir corporal e sensorialmente e, mais importante, interferir nela, modificá-la. (Oliveira Junior; Oliveira Filho; Nascimento Junior, 2021, p. 268).

A sala 109 me causou forte impressão. Não existiria doutorado se eu não tivesse tido a oportunidade estar na sala 109. Se eu não tivesse convivido com Wellinton Jr. e João Vilnei, se eles não tivessem me arrastado para dentro da sala 109, tese não existiria também. Uma das primeiras coisas em que reparei ao entrar foi o acúmulo que lá existia e a pintura de uma artista de Limoeiro chamada Márcia Mendonça. E lá estava Limoeiro, de alguma forma dentro da sala 109. A pintura sacra de Márcia pode ser encontrada na catedral de Limoeiro, na Igreja do Sagrado Coração de Jesus, em Fortaleza, e em muitos outros lugares do Brasil e do exterior. E também estava ali na sala 109. Como Tutunho adquirira a pintura? Em algum momento de sua

¹⁴ O pós-doutorado de Antonio Wellington de Oliveira Junior, institucionalmente, foi realizada no Departamento de Comunicação e Artes (DeCA), da Universidade de Aveiro, Portugal, com supervisão do Prof. Dr. Paulo Bernardino das Neves Bastos.

¹⁵ Wellington Junior é professor Associado III do curso de publicidade e propaganda do ICA-UFC e professor do Mestrado em Artes da UFC (PPGArtes).

¹⁶ João Vilnei é professor Adjunto II do curso de design digital da UFC (Campus de Quixadá) e professor do Mestrado em Artes da UFC (PPGArtes).

¹⁷ Eliezer Nogueira é formado pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ).

infância, como ele me contou, sua família morou em Limoeiro, e o pai de Tutunho, que fazia atendimento odontológico na cidade, recebeu a pintura como um presente, dado por Márcia, após um tratamento dentário. Na pintura, a cabeça do Cristo flutua sem corpo em um fundo sem cenário, tema utilizado mais de uma vez pela artista. A que lugar e a que espaço pertencem essa cabeça com olhos cerrados, que sonha? Ou devaneia? Ou se penitencia? Todas as vezes que entrava na Sala 109 aquela cabeça de Cristo atraía o meu olhar, era uma forma de esquecer que estava fazendo um mestrado enquanto trabalhava dando aulas, precisando viajar e, embora fazendo o que queria e desejava, tudo acontecia sob um regime de exaustão. E assim se movimentavam meus olhos muitas das vezes, da pintura para um fanzine em forma de chaveiro que eu fazia, da pintura para um fanzine em formato de mala que eu fazia, da pintura para um fanzine em formato de óculos que eu fazia. Testando materiais, colando o tridimensional, buscando soluções, formas, amalgamações entre o que foi pensado para ser papel e o que foi pensado para ser um objeto no espaço habitado. A primeira frase deste capítulo: “Misturar experiências e territórios”. Goiânia, a UFG, esta pesquisa sobre fanzines que se rebelam contra suas próprias fronteiras... tudo era embrionário em minha passagem pela sala 109.

Figura 43 - Pintura da cabeça do Cristo (1972), de Márcia Mendonça, em posse de Wellington Junior



Fonte: Acervo do autor.

A sala, que me atravessa dessa forma que contei, acabou se tornando muito maior do que um projeto de pós-doutorado de Tutunho. Nela, também havia muitas outras coisas para se olhar, na verdade, havia ausência de espaço vazio onde o olho pudesse descansar. Das tantas vezes que escutei Wellington Jr. falar sobre a sala 109, passei a criar, pensar nela por meio de um campo semântico próprio onde figuram algumas palavras: palimpsesto, obliteração, hibridismo, colagem, acúmulo.

Figura 44 - Atividades na Sala 109



Fonte: Acervo do autor.

Com o passar do tempo, passei a me sentir confortável para escrever sobre a sala. Na dissertação, há uma passagem relativamente longa, da qual extraí um trecho que representa de certo modo minhas impressões sobre ela:

Em suma: que não fosse só uma sala onde o aluno assiste à aula, nem só museu que as pessoas adentram e visitam por causa de suas obras, nem só despensa onde se encontram objetos de toda sorte. Para aqueles que a frequentam, passa a ser muitas coisas, como são muitos os nomes ou alcunhas que podem ser a ela atribuídos: “sala superlativa”, “sala ao avesso”, “Sala Precisa”, “Sala Cidade”. Estas foram as alcunhas que já escutei em referência à sala 109.

A sala 109 mudava de configuração a cada vez que nela se entrava. Todo semestre os alunos desenvolvem trabalhos, atividades e acrescentam novos objetos, transformam o que lá está, tomam-nos emprestado, criam, deformam e alteram a anatomia de um espaço que é orgânico. A sala é um palimpsesto, uma provocação. No final da semana a encontrávamos como os alunos da graduação em Comunicação a tinham deixado e, no início da semana, eles a encontravam como nós, alunos do mestrado, a havíamos deixado.

A sala, movente em sua essência, deixava ver as marcas dos últimos que por lá passaram e daquilo que fizeram. Assim, bem parece mais ser um lugar de errância dos processos, como se ali eles se constituíssem mais no ir, do que no ficar. Parte dessa impressão surge pela dinâmica da sala, espaço em trânsito polivalente, onde, a cada encontro, viam-se as coisas mudadas de lugar, o que transformava a configuração da sala. Dito isto, entende-se que a sala também é uma grande colagem, onde a justaposição e a sobreposição dos objetos alteram seu significado no espaço. (Malveira, 2020, p. 44-45).

O que opera por sobreposição em determinado momento é consciência de ver na Sala 109 o meu próprio quarto ou o meu quarto na Sala 109. Meu quarto de acúmulo, que na infância se amontoava de bonecos de dinossauro que até hoje guardo, que trazia as formas para abrigar os livros de fantasia e ficção que comecei a ler na adolescência, assim como as pilhas de quadrinhos que comecei a comprar depois da faculdade, que tinha espaço faltante para as tantas provas de alunos e apostilas escolares de anos anteriores que formavam pilha, do meu tempo de professor; quarto tinha em seus cantos os violões, escaletas, flautas, maquinário de som que fui adquirindo, também uma enorme quantidade de papéis comprados, material de escrita, de desenho, apostilas xerocadas, malas velhas que guardei, óculos obsoletos que não serviam a ninguém, velhos papéis, brinquedos, fotos, lembranças de infância; xícaras, presentes recebidos, desenhos meus, desenhos feitos por alunos, colecionadores, fanzines, tubos de linha, agulhas de costuras, estiletes, luminárias, álbuns de fotografia, estantes, quinquilharias, guilhotina de cortar papel, tubos de cola em profusão, móveis velhos que não serviam à casa e que ali quase encontravam espaço. De tudo eu guardava e perdia no meu quarto. Lembro de um dia sair para comprar uma tesoura, porque não encontrava no quarto as três outras que eu sabia que tinha. Não sei se todos os quartos são assim e a minha subjetividade torna o meu quarto digno de nota. Mas meu quarto, desde que me lembro, foi se

fazendo cheio ao longo da vida até se poder dizer dele que fosse um lugar completamente atulhado.

Essa característica de atulhamento fez-me sentir não no meu quarto quando estive na sala 109, mas num quarto que funciona como o meu quarto funciona. E assim como a sala 109, meu quarto era movente. Fazer um fanzine no meu quarto tornava-o outro, inteiro se movia e muitas vezes parecia que voltava a ser construção, coisas se espalhavam e eu precisava caminhar nele escolhendo cuidadosamente o lugar onde colocar os pés. Meu quarto, que já foi três cômodos e depois virou um apenas. Quarto que hoje não tem mais piso. Quarto que odiei como um cárcere na pandemia, que odiei como uma roda onde se exaurem os ratos, onde os roedores se exercitam sem escolha. Quarto que virou o quarto da minha avó. Quarto que abandonei para mudar para Goiânia. E, curioso, quando retornei a ele depois de tudo que aconteceu, era um quarto que, depois de usado por meu pai, foi reorganizado para mim. E quando nele entrei e passei esse tempo de escrita de uma tese, já não era mais meu quarto, perdeu-se. Porque meu quarto eram os meus objetos, meus acúmulos, minha desorganização, minhas desorientação, minhas perdas, meus esquecimentos sob formas físicas de coisas.

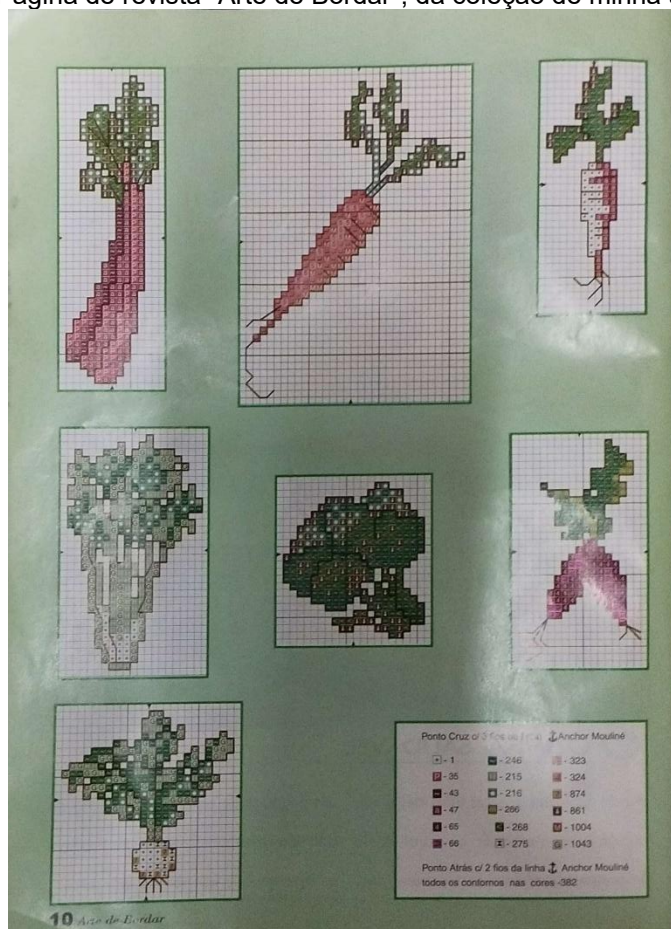
2.2.1.2 Minha avó

Quando estava escrevendo a primeira versão documento de qualificação, texto que deu origem a esta tese, minha avó chamou meu nome enquanto eu trabalhava no último capítulo. Ela havia levado uma queda da altura do chão. Quebrou o fêmur e, depois de um longo tempo de internação, faleceu. Minha avó era uma acumuladora, na verdade, talvez esse não seja o termo correto e isso será discutido ao longo dessa passagem. Quando minha família foi reorganizar suas coisas após o seu sepultamento, era incrível a quantidade de objetos que ela guardava. Ficou em minha cabeça particularmente a quantidade de sacos de chita e pedaços de tecido que havia. Também a quantidade de tubos de linha de todos os tipos e tintas com os quais ela pintava panos de prato para vender. Mas também havia objetos de toda a sorte, memorabilia de família, latas de alumínio e outras, revistas de artesanato, roupas que já não usava há décadas, pentes, tesouras e utensílios diversos de sua época de cabeleireira. Se por acaso, minha avó, andando pela casa, encontrasse um fio perdido no chão, independentemente de que fio fosse, de que tamanho, material,

proveniência, ela o guardaria e, se perguntada, ela saberia exatamente onde ele estava, mas não posso dizer que ela poderia dizer se sabia ou não sabia porque o guardou, porque nunca perguntei. Ao escrever esta tese, pela primeira vez me veio a pergunta: Por que ela guardava tudo aquilo? Supus que fosse porque era uma mulher organizada, apenas; todavia, o que posso dizer é que ela guardava, sem nenhum critério aparente ou mesmo seleção. Lembro que um dia, tempo antes de falecer, estava no meu quarto e minha avó me chamou, disse que queria me dar algo. Quando fui ao seu encontro e pôs na minha mão uma pedra, enquanto me dava, disse: “É incrível como é muito redondinha!”. Minha avó me deu uma pedra por uma característica que ela entendeu como singular da pedra mesma. O valor do objeto está nele próprio como algo *a posteriori*, a sensação que tenho é que o seu valor intrínseco está no encontro que se tem com ele. Minha avó sabia onde estava cada coisa da casa. Ao menos as suas e as de uso comum. E, quando ela faleceu, mudar suas coisas de lugar, muito se parecia com desfazer de vida um segundo corpo, o corpo da ordem pessoal que ela criou, o monumento dos seus sistemas, seus sistemas de objetos que, de grandes, apenas conseguimos reorganizar em partes. Em muitos pontos da casa eles se mantiveram intactos, pois sobreviveram ao ímpeto e ao cansaço familiar de se fazer uma nova organização total, sobreviveram a um novo sistema de organização que guardava o que era importante e descartava o que já não era necessário guardar, para deixar fluir uma nova dinâmica no lugar.

Minha avó fazia crochê, costurava, pintava panos de prato, fazia bordado e artesanato. Quando ela faleceu, dentre as coisas que ficaram, estava a sua máquina de costura, ao lado do móvel onde estava sua televisão. Também as cadeiras, a mesa e o armário, móveis antigos que ela conseguiu levar consigo de casa em casa, em suas várias e sucessivas mudanças até que eles vieram parar aqui. Mexendo nas gavetas, foi lá que encontrei suas revistas de ponto-cruz e artesanato. Durante tantos anos, comprando livros e colecionando fanzines, apenas depois de tanto tempo fui folhear as revistas que ela tinha guardadas, as revistas que traziam linhas quadriculadas, o suporte didático para ensinar onde os pontos de diferentes cores deveriam ser dados para criar a imagem de cenouras, cebolas e batatas. A página chamou minha atenção porque é similar à página quadriculada dos exercícios do livro de cartonagem escolar.

Figura 45 - Página de revista "Arte de Bordar", da coleção de minha avó Francina.



Fonte: Revista Arte de Bordar, s.d., p. 10.

Muitas vezes, estando na sala 109, lembrei-me de minha avó ao escutar Wellington Jr. falar sobre sua mãe. Pois esta, assim como minha avó, era cabeleireira. Em um movimento que une arte e vida, no esteio da performance, Tutunho nos contou como trazia os objetos dela, como as tesouras de sua época de ofício, para os seus programas performáticos, em trabalhos tais qual "A Paideia de Tutunho", de 2013. Algumas vezes me perguntei o que aconteceria se minha avó fosse deixada sozinha na sala 109. Decerto ela organizaria a sala, sem jogar absolutamente nada fora e deixando algo dela por lá. Não deixaria de ser a Sala 109, mas seria uma versão dela da Sala 109. Minha avó tinha a capacidade de transformar em casa e em um espaço dela todo lugar que ela habitasse. Seu músculo do pertencimento tinha uma força tão concentrada que, mesmo com as constantes mudanças de casa que ela passou antes de morar conosco, ao visitá-la, dava a força e a marca de sua personalidade a todo lugar que ela resolvesse chamar de casa.

Minha avó e eu éramos muito diferentes, mas o acúmulo nos conectava. Em seu acúmulo, ela era organizada, metódica, sistemática. No meu acúmulo, eu sou desorganizado, caótico, assistemático. Minha avó organizava por cores e tamanhos as sacolas de papel que ganhava das boutiques, enquanto eu comprava papéis caros e garimpados das papelarias que se perdiam misturados com outros amontoados gerais. O acúmulo dela era natural, buscava dar ordem ao mundo, o meu era uma busca insaciável por algo que eu não sabia o que era, nem sabia dar nome. Minha fixação pulava de coisa em coisa, objeto em objeto, sempre substituindo e esquecendo o que veio antes. Nosso acúmulo como característica em comum, era dual, dicotômico, antitéticos. Aprendi sobre a natureza do meu acúmulo observando, para usar uma metáfora, o negativo fotográfico, que era o acúmulo da minha avó.

Parte desse aprendizado aconteceu ao perceber que esse comportamento que descrevo recebe o nome de acúmulo. Antes imaginei que eu era um mero colecionador. No texto “Desempacotando minha biblioteca, um discurso sobre o colecionador”, Walter Benjamin busca dar uma “ideia do relacionamento do colecionador com os seus pertences” (Benjamin, 1987, p. 227). É em seu texto que entendo o que cabe ao colecionador que se faz uma parte completamente distinta de mim, se tenho como referência tudo o que cabe no quarto como uma suposta coleção ampliada. Quando Benjamin diz que “O fenômeno do colecionar perde seu sentido à medida que perde seu agente” (Benjamin, 1987, p. 234), entendo que, como agente, transito perdido ante o quarto que se mostra: o que ali dentro figura não perdeu seu agente, mas é o agente mesmo que se perde por própria conta. Assim, não deixo de achar curiosa a passagem: “a virtude do colecionador em relação aos seus pertences provém do sentimento de responsabilidade do dono em relação à sua posse” (Benjamin, 1987, p. 234) e lembrar que meus livros e objetos estão acabados, cercados por teias de aranha, perdidos, desgastados. Vale comentar o caso de quando fui abrir a caixa do meu violino que, depois de algum tempo guardado entre outros instrumentos, estava completamente comido por cupins. Como colecionador, se não tenho responsabilidade, não tenho virtude, então sou um colecionador? Meu entendimento de que Benjamin não fala coisas que dizem respeito a mim está na seguinte passagem:

O maior fascínio do colecionador é encerrar cada peça num círculo mágico onde ela se fixa quando passa por ela a última excitação – a excitação da compra. Tudo o que é lembrado, pensado, conscientizado, orna-se alicerce,

moldura, pedestal, fecho de seus pertences. A época, a região, a arte, o dono anterior – para o verdadeiro colecionador todos esses detalhes se somam para formar uma enciclopédia mágica, cuja quintessência é o destino do seu objeto. (Benjamin, 1987, p. 228).

Apesar da minha indiferença sobre a quintessência do destino do objeto (Benjamin, 1987, p. 228), o que Benjamin fala sobre os colecionadores me atrai e se desloca para minha identificação, se substituo o viés do colecionador pelo viés do criador-acumulador: “a existência do colecionador é uma tensão dialética entre os polos da ordem e da desordem” (Benjamin, 1987, p. 228). A intensificação do atulhamento e da desordem do quarto encontra eco em uma ordem de sentidos quando um fanzine que começou a ser produzido finalmente fica pronto. Uma ordem que se espreme gota a gota quando não pode mais o espaço se mostrar em uma versão mais caótica. A vertigem maior da criação: deslocar de lugar toda a ordem existente. E Benjamin complementa: “[...] toda ordem é precisamente uma situação oscilante à beira do precipício” (Benjamin, 1987, p. 228). O autor está a falar das demandas do colecionador, o que converge para um pensamento de Corbin quando afirma que o quarto é “templo da vida privada, espaço de intimidade construído como abismo no centro da esfera doméstica” (Corbin, 1982, p. 269). O meu quarto e a minha acumulação são o abismo/precipício para onde se olha e é na vertigem da criação que os meus fanzines nascem.

Entre o que posso depurar do que diz Benjamin e da memória em torno de minha avó, consigo encontrar um caminho para entender meu próprio movimento como criador, que aqui se desenrola também como quem busca explicar para si. Num lugar dividido entre o colecionismo e o acúmulo, penso que situo tanto a mim quanto minha avó em um lugar híbrido. Assim como os colecionadores, minha avó organizava, dava sentido, narrava e salvava os objetos; diferentemente dos colecionadores, ela tinha critério implícito ou explícito sobre o que guardar, pois o ato de guardar era imperativo em relação ao que encontrava, não havendo uma lógica de serialização, tampouco avaliava proveniência ou raridade. Assim como os acumuladores, minha avó não conseguia não guardar o que encontrasse; diferentemente dos acumuladores, ela sabia onde os objetos estavam, organizava-os em relação aos demais, criava sistemas e ordens, mesmo não totalmente conscientes. No meu caso, também há uma tensão entre o colecionador e o acumulador: eu buscava uma ordem embora não conseguisse manter, fazia-me começar a organizar os objetos embora essa organização se desfizesse, guardava embora perdesse ou

sequer lembrasse que existiam. Enfim, o valor simbólico das coisas existia, mas, temporariamente, havia o ímpeto de posse, o desleixo de manter e a dificuldade em se desfazer. Enquanto minha avó era uma acumuladora contingente – organizava os objetos a partir do acaso do encontro, e não a partir de um esquema de atribuição de valores –, ou uma colecionadora tangente – organizava mesmo sem que tenha um critério de escolha, sendo colecionadora de forma colateral –, eu me entendo um colecionador contingente – que busca colecionar, mas não possui projeto prévio de coleção, ou seja, um sistema de organização –, ou um acumulador tangente – desorganiza-se mesmo possuindo critério de escolha, sendo acumulador de forma colateral. Se o colecionador organiza o mundo através dos objetos e o acumulador é organizado (ou desorganizado) por eles, ao perceber o que me acontece, ou com minha avó, vejo que esses lugares se bagunçam, se misturam, tal como foi descrito, e é daí que vem esse lugar híbrido, também mencionado como dividido entre o colecionador e o acumulador.

Quando minha avó me presenteou com a pedra, fiquei menos fascinado com a pedra e mais com a atenção, concentração e sentido que encucaram nela ao dizer: “É incrível como é muito redondinha!”. Depois entendi que me despertava imensa curiosidade e admiração o encontro que ela teve com a pedra, o encontro com o objeto. Guardei a pedra, com menos interesse por ela do que nesse encontro, que foi dela e que, imaginei, estendia-se para muitas outras coisas que se revelavam em seu caminho. Confusão, perda, fixação temporária e inacabamento marcam minha relação com minhas coisas, e passei a buscar investigar o meu próprio encontro com elas, tal como minha avó os tinha, e tentar, ao longo deste capítulo, entender como ele acontece.

2.2.1.3 Meu quarto

Meu quarto não é um ateliê. Meu quarto foi o meu quarto, abrigando as réplicas da coleção “Descobrimo o Mundo dos Dinossauros”, da Salvat; na adolescência, quando pus na parede uma maquete completa da pirâmide de Quéops, apresentada em feira de ciências de Colégio Diocesano; depois de formado, quando comecei a acumular instrumentos, materiais de desenho, livro e materiais didáticos; na pós-graduação, quando comecei a olhar para as formas de fazer fanzine e para as coisas do quarto como duas coisas que poderiam se misturar. Houve também os momentos

em que meu quarto deixou de ser meu quarto, quando fiz minha graduação em Letras/Português na UECE (2007-2011), em Fortaleza, quando passei a morar metade da semana fora de casa para fazer o mestrado em Artes na UFC (2018-2020) e quando fui fazer o doutorado em Arte e Cultura Visual na UFG (2022-2023). Também houve os momentos em que meu quarto pertenceu a outras pessoas: de meu avô, que morou conosco, de minha avó, que depois do falecimento dele juntou-se a nós, e de meu pai, que depois do falecimento de minha avó, mudou-se para o meu quarto, quando meu irmão e sua esposa tiveram uma filha, Serena, e voltaram de Mossoró para morar em Limoeiro novamente. A história do quarto passa também por uma história de movimento afetivo e familiar, cronologicamente falando. Sobretudo meu quarto deixou de ser meu quarto quando as minhas coisas que nele estavam foram retiradas ou diluídas entre outros cômodos. O meu quarto não é exatamente o seu espaço físico, as suas dimensões, suas paredes e janelas, o meu quarto são as minhas coisas, ou as coisas que, pelo meu gesto, busca ou procura amontoei em um mesmo espaço. A sensação de ter um quarto é uma sensação de poder observar o que dele se fez ao reunir coisas, vestígios e marcas. É possível montar meu quarto em um outro quarto, porém, quanto precisaria deslocar para isso? Até então, em nenhum momento consegui fazê-lo. A perda do quarto, acarretou a perda do espaço mínimo de pertencimento, ao longo do tempo, uma e outra vez. Retomá-lo é uma ação que passa pelo envolvimento e manipulação das minhas coisas.

Da minha falta de pertencimento no espaço das cidades, ao meu centro de pertencimento no quarto, ao meu gesto de retomada de pertencimento no quarto pelas coisas, pelos objetos, pelo conteúdo guardável, acumulável. Como uma troca gasosa entre o ar e os alvéolos, é que se dão as dinâmicas entre o “fazer” que incide sobre as coisas e o senso de pertencimento. Um movimento antes de tudo, existencial. E ao mobilizar as coisas, não sei o que encontrarei, assim, não sei se, quando encontrar, estarei encontrando de fato, tampouco sei o que farei. Preciso desse amontoado de coisas, meu quarto, que pode ser mais quarto ou menos quarto, tanto quanto mais ou menos coisas há, para que se inicie esse movimento de tomar as coisas em mãos para, só depois, algo encontrar, por meio de algum gesto de que me valha. É preciso esse espaço do quarto, que são as coisas, assim como o gesto que incide nas coisas, é o “si” (eu) nas coisas que se faz fazendo. As coisas são por si mesmas, mas ainda não são algo por mim mesmo, serão (talvez!). O meu quarto é uma caixa de coisas zináveis.

Figura 46 - Meu quarto em Limoeiro do Norte



Fonte: Acervo do autor.

Se o quarto é uma caixa de coisas zináveis (Mireles, 2013), ele passa a ser um quarto de coisas zináveis. Deixa de ser um conjunto de vestígios e ideias potenciais, inacabadas, incompletas que caminham na direção do vir a ser fanzine e encerradas em um objeto caixa, e passa a ser um espaço com coisas mesmas e objetos mesmos com natureza potencial de vir a ser fanzine. Como Mireles afirma, em citação já utilizada nesta tese, a caixa de coisas zináveis é uma “caixa de peças de montar, caixa de sentidos esperando ressignificação”, um quarto de coisas zináveis

é constituído por objetos de montar, de certo modo, peças cujo encaixe eu mesmo fabrico, ou seja, é uma caixa de objetos esperando, antes mesmo de uma ressignificação, uma rematerialização. Do quarto de coisas zináveis, surgem fanzines-objeto, fanzines tridimensionais, fanzines que agregam materialidade de papel tanto quanto materialidades além do papel, do objeto, das coisas. São os fanzines que tenho produzido durante a pós-graduação e onde acredito neles se encerrar uma dimensão experimental, presente em trabalhos como “Uma definição de zine”. E contar sobre como surgem e que atravessamento os revela, em contexto de processo de criação, é contar também sobre o quarto, pertencimento, encontro e desencontro com os objetos e coisas.

2.3 Os materiais e os objetos – exercícios preparatórios para instauração de poéticas

Viver o quarto para habitá-lo. Encontrar uma medida para esse viver atrelada à existência sensível de suas coisas e materiais, seu conteúdo, como a única possibilidade de ver, no quarto, um quarto. Até que a experiência mesma com esses materiais se torne a medida de experimentar o quarto como quem lá vive. Uma experiência desperta minha curiosidade, por oposições e semelhanças, é a construção do quarto impossível, na pesquisa de doutorado de João Vilnei de Oliveira Filho, a tese intitulada “A Casa Impossível: a ação performativa e a idiorritmia na construção de relações com a cidade” (2016). João foi meu orientador de mestrado e membro da banca deste trabalho que ora aqui se defende. Em muitos momentos diferentes, tive oportunidade de escutá-lo falar sobre a construção d’A Casa. O aspecto central da pesquisa está “no desenvolvimento de ações na cidade, especialmente no campo da performance, que promovam o surgimento de relações de intimidade.” (Oliveira Filho, 2016, p. 4). Quando menos, “Uma cidade que precisa transformar-se em casa para ser trabalhada” (Oliveira Filho, 2016, p. 4) acaba por requerer do artista a capacidade de viver e desenvolver ações por uma casa-cidade ou seria uma cidade-casa? Ambos? O terceiro e último capítulo de sua tese chama-se “33 dias para a casa impossível” e trata de suas ações que ocorreram nesse tempo de mais ou menos um mês.

[...] nos 33 dias não saí de Aveiro e realizei todas as atividades da ação dentro dos limites da cidade – outros possíveis quartos, casas de banho, cozinhas e salas e, com eles, costurar uma casa que reunisse em volta de si a experiência acumulada nas ações realizadas até aquela altura. (Oliveira Filho, 2016, p. 87).

Chama a minha atenção em especial o “dia 04 – Colchão insuflável”, em que João apresenta detalhes sobre o seu quarto impossível, parte da casa impossível. Em sua tese, percebo que há intenção de reconstruir, em outra cidade, Guimarães, o seu quarto, por meio da recomposição de medidas, a disposição de objetos que foram levados e o isolamento de lugares onde a mobília que não foi levada deveria estar. Nesse caso, a dimensão afetiva de criar o quarto está, a meu ver, também nos objetos pessoais que se leva, o que passa a haver dentro do quarto, mas principalmente nas ações que levam à sua reconstrução física e espacial, mesmo que de forma quase simbólica, com marcações no chão e fita-cola.

Transportei, em sacos plásticos do Pingo doce e numa mochila, tudo o que consegui carregar do meu quarto em Aveiro e o transferei para o interior de um edifício desabitado, transformando uma pequena parte dele no meu quarto em Guimarães. Limpei o espaço e dispus o que trouxe, de modo a respeitar a mesma disposição delas em Aveiro.

Defini os limites do meu novo quarto a partir das dimensões do quarto de Aveiro, e utilizando como referência o meu corpo (a parede mais comprida tinha 11 pés) reproduzindo-o para recriar, nas dimensões e no desenho, o espaço que tinha disponível em Guimarães. Como era um salão bastante amplo, “reconstruí” as paredes com fita-cola branca no chão e procurei sobrepor zonas comuns entre os dois espaços, como a parede e as janelas. Na marcação que fiz no chão, também defini onde ficava algum mobiliário do meu quarto que não pude levar pra Guimarães. O guarda-roupa era um deles. Por cima dessa zona onde estaria o guarda-roupas, deixei a roupa que levei, dobrada, e alguns cabides que havia levado. (Oliveira Filho, 2016, p. 106).

Enquanto João busca construir seu quarto em um lugar da cidade que não é seu quarto, tento encontrar o meu quarto no meu próprio quarto. Mais importante que encontrar o meu quarto são os movimentos de criação que nele passo a fazer. Movimentos que, embora diferentes dos de João, também são ações: esquadrihar os móveis, gavetas, pilhas de coisas, vasculhar guarda-roupas, averiguar estantes e caixas cheias de objetos. Encontrar o quarto, sentir-me dentro dele como se fosse meu, está em relação direta com movê-lo a partir do que dentro acumulei, guardei e perdi. Como se tudo começasse com uma espécie de exploração, uma arqueologia doméstica. Destaco a seguinte passagem: “Aquele espaço foi realmente transformado em quarto pela ação do meu corpo nele, mais que pelos itens que lá estavam dispostos” (Oliveira Filho, 2016, p. 106). E aqui reside uma diferença entre meu

trabalho e o de João, que incide sobre o olhar para a experiência de pertencimento em relação aos espaços. Entendo que essa sensação é particularmente mais significativa quando estamos a deixar fluir o gesto que age sobre as coisas e objetos – por menores e mais insignificantes que sejam – que cabem no espaço de um cômodo, mais que a ação do corpo sobre o espaço mesmo. Uma diferença, no entanto, que aponta para o que é inerente e significativo ao processo de cada criador e artista, que está mais no que há de singular nas qualidades dessa diferença, do que qualquer que seja uma quantidade, de valor ou o que valha.

Como alguém que repara nos objetos e que vai dedicar o restante desta parte textual a eles, é inevitável reparar em um trecho final do “dia 04 – Colchão insuflável”, onde João observa o seguinte sobre a construção do quarto impossível: “A interação mais rica que acompanhei foi num momento em que uma criança resolver brincar com os bonecos que havia levado. Tentou inclusivamente levar um deles, mas o pai não a deixou fazê-lo.” (Oliveira Filho, 2016, p. 109). Embora no texto “Desempacotando minha biblioteca, um discurso sobre o colecionador” Benjamin trate sobre o colecionador, há um trecho interessante, e quando li a passagem acima, retirada da tese de João, lembrei-me dele:

Crianças decretam a renovação da existência por meio de uma prática centuplicada e jamais implicada. Para elas, colecionar é apenas um processo de renovação; outros seriam a pintura de objetos, o recorte de figuras e ainda a decalcomania e assim toda a gama de modos de apropriação infantil, desde tocar até o dar nome às coisas (Benjamin, 1987, p. 229).

Nada me parece tanto com brincar do que algo que se faça que promova a “renovação da existência por meio de uma prática centuplicada e jamais implicada” (Benjamin, 1987, p. 229). Pus-me a imaginar se a criança que brincou com os bonecos do quarto impossível, a criança que quis levá-los para si, estava buscando fazer uma coleção de brinquedos adquiridos em quartos impossíveis. Algo que pouco importa, se ela estivesse, antes de qualquer coisa, a brincar. O que acontece é que o estranhamento que o brincar produz está relacionado também a uma forma de produzir intimidade. Surgimento de relações de intimidade é algo justamente que está colocado no resumo de sua tese, algo que se busca com as ações na cidade de Aveiro, e bem me parece que o quarto impossível foi feliz nesse intento, especialmente na dimensão material que o compõe. O capítulo um desta pesquisa passa pela produção de um fanzine que se confunde com os jogos e brinquedos. E se a

imaginação mobiliza o brincar, e brincar mobiliza a intimidade, e a intimidade mobiliza sensações de pertencimento, é pensando nessa lógica que acontece na dubiedade entre o intrincado e o natural, que começo meu devaneio sobre os materiais do quarto.

2.3.1 Modos de estar no quarto

Por um quarto pode-se passear os pés, embora seja uma incursão em que os pés sejam uma forma de cumprir tal passeio da maneira mais rápida e improdutivo. O caminho mais longo e proveitoso talvez seja com os olhos e com a imaginação. Uma exploração que alcança detalhes em que é preciso se deter como quem faz um estudo particular e subjetivo. Os pés alcançam os objetos e as coisas muito rápido. Os olhos podem explorá-los com a ajuda das mãos. Pressuposto que a arqueologia doméstica fosse um estudo inventado para meu uso, todavia não é o que parece, é um termo de estudo da arqueologia contemporânea.

A arqueologia doméstica surgiu no final da década de 1970 e início da década de 1980 como um desenvolvimento tardio da arqueologia social em ambos os lados do Atlântico. O objetivo da arqueologia doméstica é criar um contexto no qual uma reconstrução humanizada do passado possa ser cultivada, por meio do estudo das relações intra-assentamento. Tal investigação em microescala envolve o registro intensivo de observações arqueológicas e a escavação detalhada de uma área suficientemente ampla para incluir características arquitetônicas e outras do ambiente construído. A crítica a esse esforço é que ele produz uma imagem isolada de uma parte de um grupo social — talvez apenas uma família — que não fornece uma extrapolação estatisticamente válida para o restante de um assentamento, ou de um assentamento para a escala regional. (Tringham, 2001, p. 6925).

Insatisfeito, busquei reelaborar, para mim, a arqueologia doméstica como conceito, notas para configurar movimentos primários do que viria a ser um processo de criação: um estudo situado, uma arqueologia em primeira pessoa, que estabelece a existência material como condição mínima. Esta pressupõe a existência de coisas e objetos no espaço doméstico, no espaço íntimo, o quarto. As condições para se possa aplicar a minha arqueologia doméstica possui pressupostos: pressupõe que nesse espaço haja coisas, objetos e acúmulos que foram comprados, adquiridos, roubados, emprestados, retidos, apropriados etc. Também que essas coisas todas se tornem indistintas entre si, por acúmulo, desordenação, aleatoriedade de disposição. O terceiro pressuposto é que esse conteúdo material e sensível, não sendo de uso diário e rotineiro, esteja flutuando entre a lembrança e o esquecimento. “Estar lá!” é a diretriz

máxima de presença e existência das coisas, num primeiro momento, que dispensa complementos: o que está? Onde está? Como está? Por que está?

Partindo daí, posso colocar em prática a arqueologia doméstica em si, que assim se apresenta:

- Desejar estar e sentir-se ali.
- Entre o ato ativo de olhar e a natureza inerente de se distrair, observar o que há ao redor.
- Usar as mãos para se aproximar com o intuito de tocar, manusear, mexer, movimentar, estimular, ativar.
- Lembrar de novas coisas tendo em vista o que foi achado, procurar de novo, encontrar ou não.
- Em qualquer fluxo, deixar virem os pensamentos sobre o que se encontra: como aquilo chegou ali, como foi adquirido, qual foi a última vez que vi, se é algo de que lembro ou algo de que não faço ideia de porque existe no quarto.

Nasce daí uma dimensão relacional com os objetos, mas é desse escrutínio material que vem a intenção não de organizar, mas de reinventar o que se encontra. Resignificar criando. Destituir função, desvirtuar função, resignificar função, reconfigurar função para dar forma. Exploração dá lugar à imaginação e intenção, vontade e desejo de criação, que se desdobra em uma nova exploração, desta vez guiada pela busca da forma. Uma dimensão que é, sobretudo, da criação que pede e solicita. Isso me leva a outro conceito, ou uma combinação de conceitos: uma arqueologia doméstica em transitividade com uma arqueopoética (arqueologia + poética).

Embora o termo esteja no do título do livro de Mandy Bloomfield, professora Associada de Literatura Moderna e Contemporânea – Universidade de Plymouth –, que se chama “Archaeopoetics: word, image, history” (2016), sua abordagem é fundamentalmente diferente da que me proponho aqui. A noção de uma poética na discussão da autora está voltada para o estudo de poesia e não para os processos de criação. Quando entrei no mestrado em artes da UFC, estava envolvido com a atividade docente na disciplina de literatura disciplinar na escola, portanto, uma das primeiras ressignificações importantes deu-se em torno da noção de poética para as

artes. Foi no contexto do mestrado que me aprofundei nessa assimilação do que seria a poética para a artes e o que há de específico no que tange à significação atrelada, antes de qualquer coisa, a um campo operatório, ligado ao fazer, à produção da obra. Em uma das aulas do mestrado, o professor Wellington Jr., ao tratar do termo “poética”, explicou que ele pode ser entendido de uma forma mais abrangente. Por exemplo, na Grécia Antiga, os recursos materiais e de pensamento, bem como toda a dimensão processual implicada na criação não apenas de uma obra de arte, mas também de um teorema matemático, era uma poética. Embora haja uma diferença de fundamento entre Poíesis (ποίησις) – o ato de produzir, o processo, a prática, o fazer, a produção da obra – e Poiētiké (ποιητική) – a reflexão sobre o produzir/sobre a poética, a análise da produção, o saber fazer –, em minha tese, o que busco é o imbricamento dessas duas dimensões, em um movimento dinâmico que se retroalimenta. O capítulo um e o que nele se apresenta de um percurso que a um só tempo pensa e produz “Uma definição de zine” é uma forma de fusionar Poíesis (ποίησις) e Poiētiké (ποιητική) através da tese. Quebra-cabeças, racha-cucas, livros infantis, revistas, objetos, coisas e materiais compõem o quarto, em diferentes momentos dele, são conteúdo encontrável ou memória atrelada a ele.

Tal como fiz com a arqueologia doméstica, guiando uma prática por pressupostos que me ajudam a entender meu movimento dentro do quarto, tento aqui fazer o mesmo com relação à arqueopoética que, no contexto em que me utilizo dela, é o ensaio para um esboço geral de uma poética que visa entender a interação com as coisas e com os materiais como uma forma de estabelecer novos movimentos, como os de criação. Nesse esboço, que diz sobre modos de criar, penso que práticas gerais me ajudam a estabelecer uma noção pessoal para arquipoética, sem a necessidade encerrar pressupostos definitivos ou bem-acabados.

- Imaginar e olhar enquanto move as coisas nas mãos, mover as coisas nas mãos enquanto olha e imagina. Abrir espaço para vir a metáfora, devaneio, a associação, a desassociação, a sobreposição, a justaposição. Mover coisas e objetos em relação com a imaginação (comigo!) e entre eles.
- Procurar ativamente, a partir de uma, por outras coisas. De forma assistemática, sem objetivo, causa, propósito.
- Usar as mãos para se aproximar com o intuito de: combinar, associar, dobrar, encaixar, modificar etc.

- Inventar novas coisas e objetos a partir das coisas e objetos antigos.
- Por ter inventado e criado, sentir-se ali verdadeiramente.

Estabelecidas essas noções primárias do que seja a arquiopoética, o que virá a seguir também diz respeito ao quarto, mas, mais ainda, às coisas que lá estão. Depois de tantas idas e vindas, algumas cidades depois, foi nele que parei para concluir a tese. É nele onde estou e de onde escrevo com o intuito de resgatar trabalhos e composições já feitos em outros momentos, mas pensando-os através do que entendo ser o meu processo de criação. Uma incursão crítica, reflexiva e prática que, neste momento em que escrevo, implica olhar de novo o já feito, para pensar de forma nova sobre isso e sobre o que entendo como minha forma de criar, que é minha, mas diz respeito a uma criação de conhecimento e modos de fazer para outros criadores, fanzineiros e artistas.

A arquiopoética mostra-se como uma confluência de um gesto arqueológico pessoal e de um gesto criador. Diz respeito ao momento em que as coisas começam a se transformar. Talvez não necessariamente em obra ou composição acabada, tampouco é apenas um recorte do vestígio ou acúmulo de onde as coisas e os objetos foram tirados, é matéria em estado de passagem, envoltas em estados limiares, liminais através do imaginar e do fazer. Amplia-se o que podem vir a ser. Assim, a arquiopoética é um intervalo sensível entre o encontrar e o inventar, um regime de atenção e de ação no qual os objetos deixam de ser apenas aquilo que foram — restos, memórias, inutilidades, fragmentos — e passam a ser operadores de pensamento e de forma em si mesmos. Assim, a arquiopoética não organiza, não classifica e não resolve. Quando muito, ela suspende. Suspende função, uso, hierarquia, sentido estabilizado e abre campo para uma a relação que se dá em experimentação com as coisas. A forma, sempre transitiva, emerge provisoriamente do contato continuado com as coisas, deixa de ser um fim. Assim, a arquiopoética opera como uma prática de transformação recíproca: ao mesmo tempo que os objetos são deslocados de seus regimes anteriores de sentido, o próprio sujeito que cria se reinscreve no espaço, passando a habitar o quarto — e o processo — de outra maneira. Criar, nesse contexto, não é produzir algo novo a partir do nada, mas instaurar novas possibilidades de relação entre o que já existe, permitindo que as coisas, ao se transformarem, também transformem quem com elas opera.

2.3.2 Às voltas pelo quarto: devaneios sobre os materiais

Observar os objetos e coisas como de formassem pequenas paisagens que se pode modificar com as mãos, mudar de configuração organizar e reorganizar. Estão em repouso, mas o olhar e a imaginação que observam, procuram e devaneiam começam a dar contornos para as microtopografias dos objetos que se formam nas várias direções por onde se distribuem no quarto. Minha avó, que também foi costureira, tinha coisas que embora não misturasse com as minhas, eu misturava ao tomar por empréstimo: linhas de costura, tintas, materiais de corte e costura. Minha avó sempre me dizia “sim”! Em algum momento, por mão nervosa e espírito ansioso, deixei de pedir e simplesmente pegar. Se ela dava pela falta e certamente dava, não perguntava por seus pertences, talvez por não precisar saber onde estavam certas coisas, supondo estarem comigo. Entre linhas e agulhas, encontrei aquilo, o que vim a descobrir depois: chamava-se colchete de pressão.

Figura 47 - Materiais na estante



Fonte: Acervo do autor.

Colchetes de pressão são fechos metálicos, geralmente feitos de latão, com o intuito de evitar ferrugem, compostos de duas partes (macho e fêmea) que se encaixam por pressão. É comumente utilizado no artesanato e na costura para juntar pedaços de tecido ou outros materiais. Quando pesquisei por eles, vi que seu tamanho

variava, embora fossem de pequenas dimensões no geral. Pequeninos entre os dedos e fáceis de perder, o seu fecho com um clique é suave e com as unhas voltamos a descolar uma parte da outra. Os pequenos orifícios em seu centro permitem que sejam costurados, embora isso tire sua versatilidade.

Figura 48 - Colchetes de pressão encontrados no quarto



Fonte: Acervo do autor.

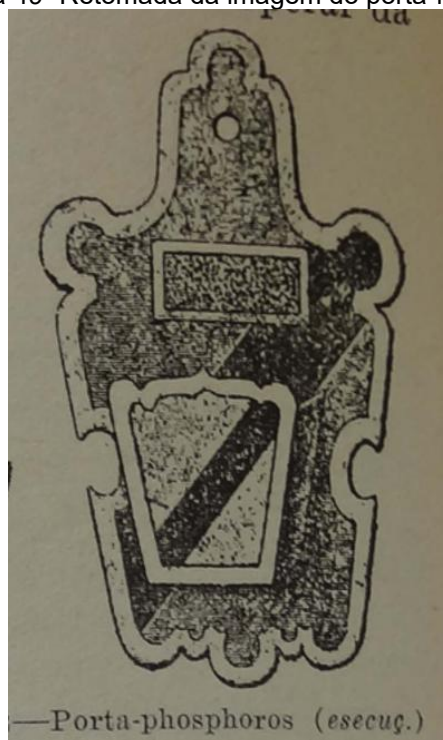
Olhando-os com calma, pareceram-me pequenas calotas de um carro minúsculo. Se os habitantes de Lilliput¹⁸ tivessem chegado a um estágio tecnológico que permitisse um maior desenvolvimento e democratização automotiva, certamente iriam andar em carros com calotas parecidas com colchetes de pressão. Por suas dimensões, são eficazes em prender e soltar superfícies muito finas, como tecidos leves. Pergunto-me se seriam capazes de atraparhar voo, caso presos a uma única asa de uma borboleta. Conseguiriam voejar ou teriam seu equilíbrio descompensado? Colchetes também proporcionam um bom exercício de presença, ao encaixar e desencaixar suas partes de forma concentrada, para que, escapulindo dos dedos venham a se perder no chão, o que proporciona um prazer inútil similar ao de gastar tempo estourando plástico-bolha. Em um momento ocasional de inquietação e ansiedade, é possível restituir a tranquilidade se me ponho a fechar trezentos colchetes abertos sobre uma mesa. Enquanto escrevo a tese, e busco transformar a tese em tese, criando relações e elos entre as ideias e conceitos de diferentes partes textuais, o momento em que o esforço é recompensado por um *insight* que junta duas

¹⁸ Lilliput é uma terra/nação fictícia do livro “As Viagens de Gulliver” (1726), de Jonathan Swift.

coisas, é como o clique de um colchete. A escrita acadêmica e o trabalho em torno do fazer e do pensar, também é uma forma de colchetear. É a materialidade imaginativa do colchete agindo como ferramenta metodológica para a construção de uma pesquisa.

Durante meu exame de qualificação, foi-me dito que as partes de uma tese devem dialogar entre si, ou seja, deve haver uma costura entre elas. É essa costura que, na prática, concretiza-se com a construção de elos e relações internas. Assim, a estrutura de uma tese pode se distanciar de uma construção plana e passa a se aproximar de uma construção tridimensional, pois suas camadas passam, por pontos de pressão, passam a conectar-se. Esse juntar, esse colchetear, na tese, é uma ação mecânica que executa um exercício crítico-reflexivo e subjetivo de dobra. A tese vai ganhando tridimensionalidade com a dobra, tal como pedaços planos de papel podem ganhar a feição de uma caixa de fósforos em um trabalho de cartonagem escolar.

Figura 49- Retomada da imagem do porta-fósforos



Fonte: Trabalho Manual de Cartonagem (1932, p. 234), Revista Educação.

Tal como a caixa de fósforos uma tese feita por um fanzineiro também “montada por meio da dobradura e do encaixe” (Trabalho manual de cartonagem, 1932, p. 234). Ao relacionar trechos do capítulo um com trecho deste capítulo dois, ao criar pontos de pressão, o subtítulo “Cartonagem escolar, velhas brincadeiras para inventar novas coisas” e o subtítulo “Objetos e materiais no quarto”, estou operando através de uma

mecânica subjetiva geral de junção para chegar a uma mecânica subjetiva específica de dobra. Algo que elaboro não apenas por uma descrição de caminho de pensamento, reflexão, mas também de prática, por meio dos colchetes.

Figura 50 - Exercícios com colchete



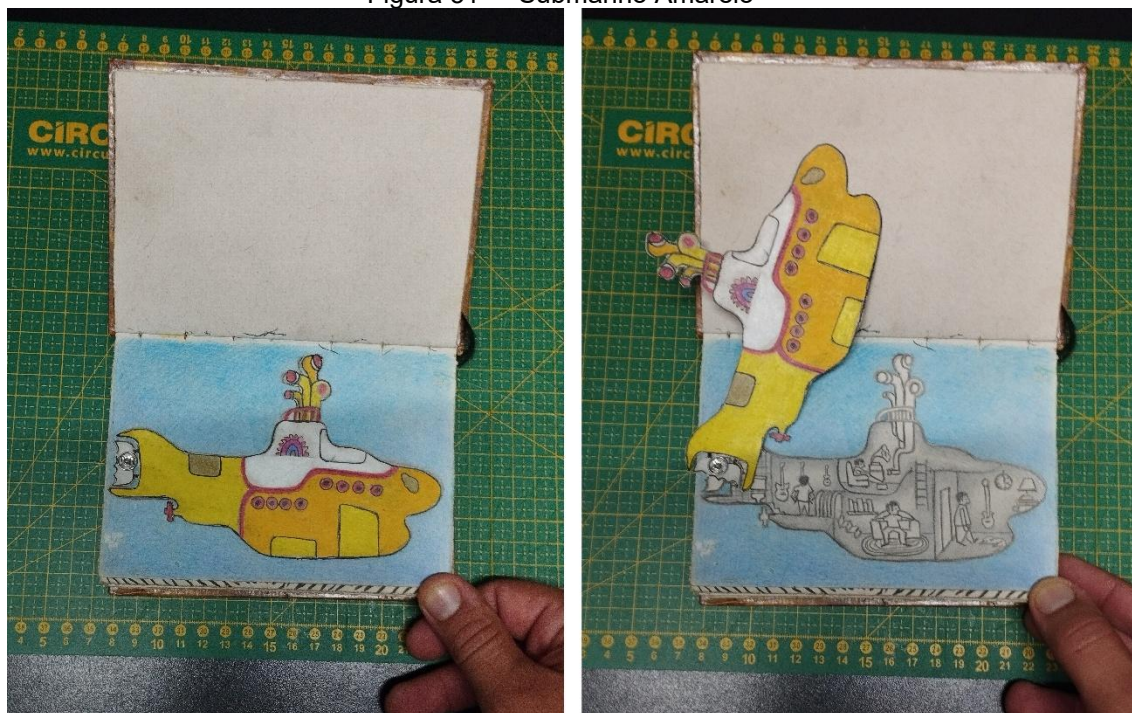
Fonte: Acervo do autor.

Ao juntarem-se duas superfícies diferentes, como pedaços de tecido e lâminas de papel, elas passam a ter uma funcionalidade de dispositivo mecânico. A experiência manual que se tem com os materiais que se organizam pode ser em dinâmica de rotação e de dobra. Na criação de zines, os colchetes podem ser utilizados em substituição, por exemplo, do grampo. Sua mencionada versatilidade permite, porém, algo que os grampos, com dois pontos de fixação não permitem, o rotacionamento. Essa dinâmica não acontece, na maioria das vezes, quando os colchetes são presos a tecidos, porque a articulação não depende apenas do conector, mas também do suporte. Isso acontece por conta das propriedades do papel em relação ao tecido. Enquanto o primeiro possui significativa rigidez planar, baixa espessura efetiva, formação de fibras entrelaçadas; o tecido possui baixa rigidez planar e é constituído por uma rede têxtil.

Esses gestos, reflexões e observações me fizeram pensar que juntar coisas, dobrar e rotacionar são maneiras de criar camadas. Camadas que podem mostrar perspectivas diferentes em cada uma delas. Feito um desenho em lâminas de papel conectadas por um colchete, por exemplo, a representação por meio do desenho nos pode trazer diferentes subjetividades a partir dessa ideia de formação de camadas. Por ter o quarto em mente, não necessariamente como tema, pensei em alguns operadores subjetivos, tendo em vista uma noção de espaço, que relacionam essas

camadas: interior e exterior, dentro e fora, imerso e circundante, íntimo e público, endógeno e exógeno. A composição que fiz com o colchete reflete minha leitura na época, “The Beatles - A Biografia” (2005), de Bob Spitz, e eu lembro disso porque seu título, “Submarino Amarelo”, tem uma dimensão temática vinculante a essa leitura.

Figura 51 – “Submarino Amarelo”



Fonte: Acervo do autor.

Grandes submarinos podem fazer imersões no mar, pequenos submarinos podem fazer imersões no quarto. As lâminas que juntei com o colchete mostram duas facetas do pequeno submarino amarelo, seu exterior e seu interior por meio de um corte longitudinal, e esse corte é feito pela rotação da primeira lâmina, que retira a casca do submarino para mostrar a vida pacata dos Beatles no interior do seu submersível. A composição foi feita no caderno que resolvi chamar de Laboratório Romã, e tem esse nome porque sua capa foi produzida com pigmentação natural da casca de romã, foi um presente do amigo Jocilone Jr., que produz esses cadernos artesanalmente sob o carimbo de seu ateliê, Feitio Arte.

Figura 52 - Laboratório Romã



Fonte: Acervo do autor.

Não tenho costume de chamar meus cadernos de cadernos de artista, são apenas cadernos, lugares de vir a ser dos fanzines misturados com todo tipo de anotação sem propósito, sendo também espaços de criação e experimentação. Se crio neles, entendo que eles têm suas limitações, pois, a depender dos materiais agregados às composições, a tridimensionalidade em que convergem aumenta o volume dos cadernos e dificulta o seu uso. Às vezes, consigo utilizar os cadernos para registrar o resultado de explorações pelo quarto, portanto, são suporte possível de criação tendo em vista uma prática arqui-poética. Volta e meia acabam recebendo composições ou arremedos, anotações e prospecções do que pode vir a ser criado, inventado. E mesmo sem categorizá-los como cadernos de artista, fica a aproximação em torno do que se diz sobre eles:

Cadernos são, sem dúvida, colaboradores e ferramentas para a elaboração da frágil arquitetura das certezas. O maior legado desse pequeno objeto é o fato de proporcionar um território de experimentação, quase sempre livre de controles, para propósitos sensíveis (Guaraldo, 2012, p. 660).

Nenhum dos cadernos que tenho está preenchido até o final. Os cadernos, em sua maioria, são abandonados e perdidos, são objetos-suporte de criação, mas também são simples objetos do quarto, fadados à perda e ao esquecimento. São utilizados em um fulgor. Todavia, seu uso e o que lá está, dá-me uma sensação de fazer um resgate de um lugar seguro e reconhecível da minha subjetividade, por haver neles uma marca, fruto de gestos, elaborações e de um pensamento e um fazer sobre

o manejo das coisas que entendo como meus. Os cadernos são objetos que criam um espaço íntimo. Ao escrever sobre o Laboratório Romã, entrei em expedição pelo quarto para encontrá-lo. Estava perdido. Não queria recorrer a fotos que dele tirei em um outro momento, então, dediquei tempo a achar seu paradeiro. Ao encontrá-lo, reparei em uma de suas composições, “Retrato 4x3”, sobre a qual já falei neste capítulo. Está em uma de suas páginas e me fazem perceber que o espaço íntimo que o caderno provoca, não está apenas no encontro com ele, mas em como ele é usado, nas composições que carrega, também para me reconfigurar subjetivamente. Em especial o “Retrato 4x3” é uma experimentação com materiais que mostram como o caderno é propositivo em um “processo de ‘auto-organização da personalidade’, através de registros e necessidades de armazenamento e articulações de signos, o que fica evidente, ao longo da ocupação das páginas” (Guaraldo, 2012, p. 660).

De volta à microtopografia dos objetos do quarto, é seguro dizer que há coisas difíceis de dar nome e dizer o que são. E quando penso nisso, ao olhar para os objetos do quarto, recordo uma passagem do livro “Palavra por Palavra – instruções sobre escrever e viver” (2022), de Anne Lamott. A autora ensina a importância de ligar para as pessoas para perguntar o que não se sabe; e descreveu o dia em que fez uma ligação para uma vinícola com o intuito de descobrir o nome do ferro que ficava preso nas bocas de garrafa de champanhe: “– Ah! – exclamou ele quando perguntei o que queria saber. – É o lacre de arame.” (Lamott, 2022, p. 125). Dentre minhas preocupações, as palavras precisas ou nomes que o mundo lá fora deu para esses objetos são de vaga importância. O manuseio distraído e o devaneio que posso conceber a partir deles é o que me move. Da estante onde estão os colchetes, parto para as gavetas do guarda-roupas onde também há coisas guardadas. Abro-as e lá estão essas pequenas borboletas de ferro, misturadas a outras quinquilharias: copo de café usado para colocar tinta, broches, brinquedo, penduricalho.

Figura 53 – Materiais da gaveta



Fonte: Acervo do autor.

Os insetos de ferro, ora dobradiças em miniatura, podem ser feitas de aço, latão ou bronze, mas o mais comum é que sejam feitas de materiais como Zamac – liga metálica que é formada por Zinco, Alumínio, Magnésio e Cobre. Seu uso é feito com frequência em trabalhos de artesanato. Não porque as adquiri, mas lembro do costume de, ao visitar papelarias e lojas de R\$ 1,99, as conhecidas lojas de variedades, comprar coisas que me chamavam atenção sem que delas estivesse precisando. Apenas para ter. Nessas incursões por lojas de bugigangas e tecnologias ordinárias tive oportunidade de conversar com os lojistas sobre essas miudezas que estava comprando, afinal, existe um conhecimento material por trás das quinquilharias. Todavia, despreocupado em recorrer a fontes bibliográficas, os registros sobre informações materiais, apresento-as aqui como um registro de parte dessas conversas e de informações colhidas com o olho na embalagem.

Figura 54 – Dobradiças encontrados na gaveta



Fonte: Acervo do autor.

As dobradiças dão uma impressão rude, de cor encardida amarelada, pouco têm a ver com suavidade no seu aspecto ou no toque, parecem-se com insetos que escavam pra baixo da terra. Encontro resistência quando tento dobrá-las de um lado para o outro, como se fizessem força para que isso não acontecesse, e algo mais de força do que parecem aguentar precisa ser empregada para que suas duas abas se juntem ou se afastem completamente. São rígidas, opacas, produzem barulho audível quando jogadas ou deixadas cair ao chão e, principalmente, quando postas em contato com outros metais. Fundidas dariam boas moedas, desfeitas uma da outra pareceriam peça rudimentares de um quebra-cabeças, mesmo feitas hoje, parecem um pouco com algo antigo. Seu movimento é limitado e quando as duas partes se juntam é preciso procurar uma fresta onde, pondo as unhas e forçando num movimento de abrir, cedam e se desprendam, cada lado na rotação do seu eixo.

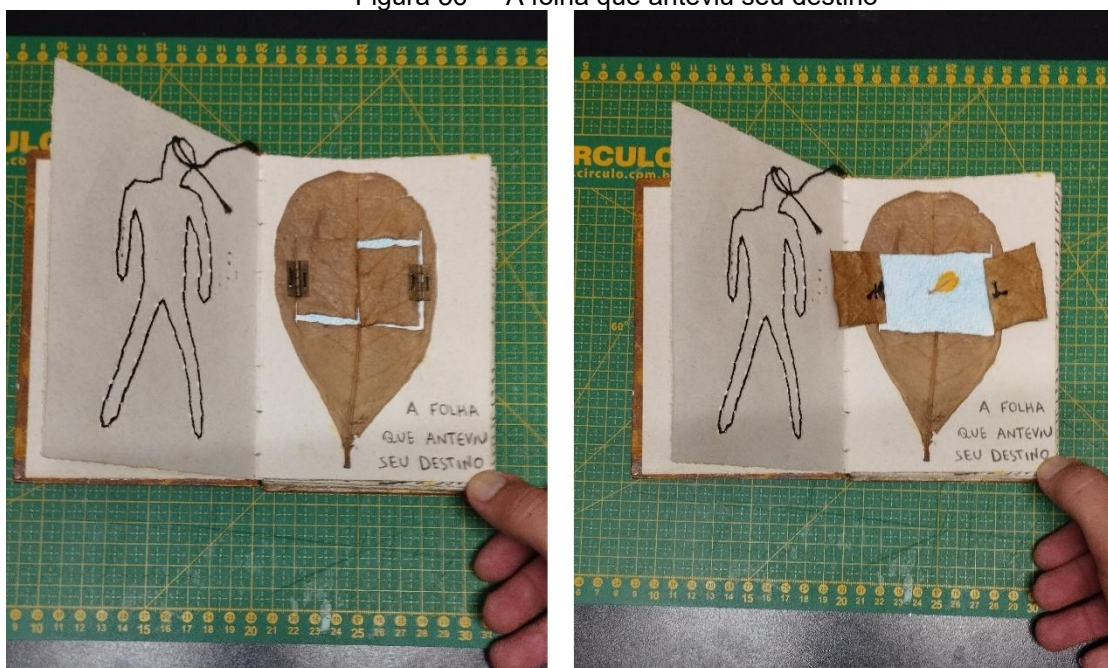
Figura 55 – Exercícios com dobradiças



Fonte: Acervo do autor.

As dobradiças são dispositivos mecânicos em que o movimento de dobra está explícito e é imperativo. Todavia não se pode dizer que são um recurso autônomo, nos exercícios que fiz, as dobradiças foram fixadas no papel com linha de costura, ou seja, foram costuradas junto ao papel. Elas precisam ser mediadas por outro material para se fixarem, e seus quatro orifícios indicam os pontos onde esse mediador deve ancorar. O gesto de dobra necessário nas fixações por colchete substitui a mecânica de dobra das dobradiças. O gesto, quando muito, acompanha o dispositivo mecânico. Como elas não rotacionam e, uma vez fixadas, precisam ser descosturadas para ser retiradas, são menos versáteis que os colchetes. As páginas unidas pelas dobradiças e o movimento possível a partir delas, lembrou-me a obra “Os Bichos” (1960-1964), de Lygia Clark. A fixação de dobradiças, em cada lado da lâmina de papel, poderia ser feita de modo diferente de como fiz, mais experimental, de maneira a possibilitar jogos de dobras em diferentes posições.

Figura 56 – “A folha que anteviu seu destino”



Fonte: Acervo do autor.

A composição chamada a “A folha que anteviu seu destino”, recorre à subjetividade mais transparente a que se pode chegar através da dobradiça, aquela mobilizada pela imagem da janela, da fenestração: o abrir e fechar, o dentro e o fora, interior e exterior. Muito similares às subjetividades provocadas pelo “Submarino Amarelo”. As folhas de castanholas recebem a costura que fixa as dobradiças em suas janelas recortadas. Foram apanhadas do chão, provavelmente no pátio do Colégio

Diocesano, onde há uma castanhola centenária, que todos os dias, ainda hoje, deixa cair centenas de folhas de um variado matiz de amarelo, vermelho e verde. Para além da composição, é a lógica da dobra, por gesto ou por dispositivo mecânico que se impõe, através de um registro feito no Laboratório Romã. De fato, a folha que tenta premeditar seu destino, virou uma composição do meu laboratório de papel e virou haicai:

Antevisão da folha

Pousou na terra, no chão
Após voejar suave da copa da árvore
Próximo destino: minha mão

Enquanto não conseguimos construir um motor de dobra (*warp drive*), manipulando o tecido do espaço-tempo para viajar na velocidade da luz, utopia possível no livro de Cixin Liu, talvez um bom lugar por onde começar seja a imaginação e gesto que operam pela via do devaneio e do movimento das mãos a junção de coisas, a conexão, a dobra. É a dobra das composições, a dobra dos materiais, a dobra da tese, a dobra dos objetos. A dobra é o devaneio primeiro do gesto fanzineiro. É o sonho, intuição e vertigem onde bebem os que estão a *buscar*. É onde eu bebo, ao buscar a criação, seja fanzineira ou de outra natureza.

No princípio há uma dobra, antes do fanzine e antes da criação. A dobra como o sonho do gesto por vir, pois que os dedos que manuseiam, só podem fazer um manusear se os dedos se dobram. Não somos tesos, retilíneos, planos e contínuos, somos criaturas articuladas, com articulações que permitem o corpo em dobra, se há mesmo uma primitiva conexão (perdida?) entre corpo e mente, não seria o pensamento tão dobrável quando a articulação que nos permite rotacionar um braço em tantos pontos diferentes e possíveis, em um movimento que, muitas vezes, parece o mais sublime absurdo? O que mais é a metáfora senão uma dobra? Dobra, do latim – *Duplicāre*: tornar duplo, duplicar, dobrar. Se dobro o corpo, duplico-o em corpo e mente, ou sobreponho corpo e mente pela dobra, criando sobreposição? Pela dobra, funcionam juntos ou separados? Criar dobra é criar dois que são um, ou um que são dois? Onde se situa o dois, o duplo da dobra, onde nasce? No vinco? Ou o vinco é a apenas a linha do Equador da dobra? Vinco, do latim vulgar: *Vinculum*: laço, ligação, atadura. Talvez o vinco seja o atestado de não estranheza entre uma parte e sua parte

dupla, dobrada. Sim, existe uma ligação, uma relação. Todavia, o mais espantoso é que a dobra pode ser simplesmente desdobrada, não é dobra se não puder se desdobrar. E desdobrar pode ser deixar de ser o duplo para voltar a ser um, sendo o vinco como o vestígio do elo, desdobrar como fundir de dois para um, mas talvez desdobrar traga outra conotação, desdobrar como desdobramento, da mesma forma que uma viagem no tempo que possui um destino pode se desdobrar em outros destinos, uma dobra pode ser desdobrada em muitas outras dobras. A dobra pode ser intangível, insondável, ambígua, inapreensível. A dobra como um modo operante de corpo e mente. A dobra é uma dimensão existencial. E nesta pesquisa, o umbral da borda é o gesto, o gesto fanzineiro.

E mais uma vez a tese se dobra. Se dobra sobre outra tese, intitulada “O zineiro que se expandiu a zineasta e transgrediu-se como meta-artista transmídia da incerteza” (2021), de Léo Pimentel Souto. Talvez seja mais acurado dizer que a tese de Léo se dobrou sobre a minha, pois estou em vinco com as suas dobras. A leitura da tese de Léo é difícil de acessar em suas diferentes camadas e me faz lembrar da seguinte passagem do livro de Anne Lamott: “E. L. Doctorow uma vez disse que ‘escrever um romance é como dirigir um carro à noite. Você só consegue enxergar até onde a luz dos faróis alcança, mas pode fazer a viagem inteira assim’” (Lamott, 2022, p. 36). Substitua-se “escrever um romance à noite” por “ler a tese de Léo”, e a citação de Doctorow pode ser dobrada de forma válida. Pois bem, que a luz do farol encontre aquela página em que se fala do gesto zineasta, caracterizado como um “gesto que dá movimento ao modo-zineiro-de-estar-no-mundo” (Pimentel, 2021, p. 122). Léo aponta essa ação/gesto como:

Um gesto “*kinético*” primordial – ao contrário de Aristóteles, meu “primeiro motor” seria móvel. Se “*kinema*” gerou o conceito de cinema, por ser esta uma arte do movimento, que o mesmo torne o gesto zinesco em gesto zineasta. Sim. No horizonte histórico de se pensar o futuro da escrita e os processos da imagem técnica no objeto zine, que o fazer música e audiovisual guarde em si o gesto zineasta. (Pimentel, 2021, p. 122).

Organizei-me para escrever essa parte textual inteira como uma dobra entre o gesto zineasta e o gesto fanzineiro. Em certa medida o gesto fanzineiro é uma resposta ao gesto zineasta, de onde retiro o cinema e o audiovisual, mas mantenho o movimento. Quando li a passagem acima, dei-me por satisfeito. Não quis minimamente investigar no restante da tese de que forma o gesto zineasta é desenvolvido como conceito. O mote inicial foi-me suficiente para reelaborá-lo a partir

da minha perspectiva que aqui se constrói. Partindo apenas das informações da citação acima, tanto mais posso mexer e reinventá-lo. Entendo um modo-zineiro-de-estar-no-mundo como um modo de existir, portanto, como uma perspectiva existencial. De movimento antes de qualquer coisa.

O que no capítulo um foi construído acerca de uma definição como movimento, ganha um contorno mais específico quando tenho oportunidade de refletir sobre meu processo de criação, o movimento não é um simples movimento ou qualquer movimento, é um movimento de dobra. Gesto guiado. Na citação final do capítulo um, retomo as palavras de Fernanda Meireles: “Os conceitos do que seja um fanzine e para que ele serve e porque ele é feito, com o passar do tempo, se multiplicam, mas não se anulam. Pelo contrário e para o desespero dos acadêmicos, eles se sobrepõem, somam-se. E o universo se expande.” (Meireles, 2010, p. 100). Definições se desdobram em outras dobras, logo, não é um se duplicar, é um se multiplicar. Podemos dizer também que não se multiplicam à toa, multiplicam-se com vinco, com relação entre si, pois que as dobras criam sobreposição de definições, de superfícies, de materiais, de pensamentos. No capítulo um, lá está: “a) afirmação do que materialmente um fanzine é, todos os autores apontam uma ideia geral sobre o fanzine. Algumas palavras são mais recorrentes como: publicação, revista, libreto e veículo de comunicação”. A necessidade de recorrência é o vinco entre as definições, são os pontos vinculantes quando posta em transparência, em clareza, a sobreposição por dobra das definições, a recorrência cria uma genealogia da multiplicação. As definições de fanzines, dobradas entre si, formam uma *Árvore Vincológica*, é que se vê no “*Verbetes Fanzine*”.

* * *

As composições que aqui figuram foram criadas durante o período do mestrado. Jocilone me deu o Laboratório Romã na rodoviária de Fortaleza, em uma das minhas idas e vindas, provavelmente porque não conseguimos nos encontrar com mais calma na véspera. A maioria das minhas coisas não são datadas, mas por um registro em uma das páginas, que marca 02 de fevereiro de 2019, sei que elas são do meu segundo ano no mestrado em Artes da UFC. Todavia, as reflexões sobre o meu processo são novas, nada do que aqui se apresenta foi discutido em texto acadêmico dessa época, na minha dissertação. Como já mencionei, o foco dessa discussão é menos as composições do que reflexões sobre meu processo que extraio delas

quando as revisito. E a necessidade de revisitar constantemente o meu processo, tem menos a ver com uma inclinação autobiográfica, do que com as provocações feitas, sejam pelos professores do doutoramento na UFG, seja pela própria experiência de ter passado por um exame de qualificação desta pesquisa. Todos os registros e todas as reflexões desse subtópico foram elaborados especificamente para a tese, embora os trabalhos sejam anteriores à tese. O colchete foi retirado da composição “Submarino Amarelo” para que pudesse ser fotografado isoladamente, como não quis descosturar as dobradiças da composição “A folha que anteviu seu destino”, fui em uma papelaria da cidade e comprei dobradiças novas. O Laboratório Romã estava perdido, porque tudo que mencionei sobre o quarto como espaço potencial de perda, inacabamento, esquecimento se fez valer, apesar de que não foi tão difícil assim encontrá-lo. Encenei gestos, porque os gestos por trás dessas composições foram feitos há muito tempo. Encenar é uma forma de revisitar para pensar de uma outra forma. Esse é um movimento não de apresentar coisas novas, é um desejo de buscar um *quando* e um *porquê* que envolve a minha forma de criar no momento que escrevo esta tese. Uma pesquisa é feita de movimentos em tempo presente, mas também de movimentos para frente e para trás. Longe da vontade de tecer uma autobiografia que atenda a uma literariedade, um narrar-se esteticamente, minha intenção é entender como lançar um olhar para o meu processo de criação diacronicamente inscreve consciência, sentido e propósito ao que faço no aqui-agora. Em suma, sem “Submarino Amarelo” não haveria “Uma definição de zine”, ou talvez houvesse, mas não em uma dimensão de fazer-crítico-reflexivo importante a uma tese.

2.4 O “Zine-mala” – confluências poéticas

2.4.1 Das composições ao zine

As composições do Laboratório Romã aguardam, para perderem-se. Do caderno, nascerá um zine que nasce de uma mala. Mais de um ponto de nascimento, quanto mais forem os objetos ativos na imaginação que rebenta ao mundo, criada pelo gesto criador, gesto fanzineiro. No cerne, ao fim e ao cabo, estão as coisas, os materiais, os objetos. Como dotados que um tipo de vida que entra em movimento

pela imaginação e pela criação. Uma imaginação que anima os objetos e é animada por ela. Há quem diga que essa mesma imaginação se divide, parte-se em duas. É o pensamento bachelardiano sobre a imaginação da matéria. Eis o que há em torno do seu pensamento:

Conforme mostra Bachelard há dois tipos de imaginação: a imaginação formal e a imaginação material. A imaginação formal é fundamentada no olhar e, nesse sentido, é uma imaginação ociosa que resulta da contemplação passiva do mundo. Através da imaginação formal o homem se distancia do mundo, contemplando-o como espetáculo. A imaginação material, ao contrário, recupera o mundo como concretude, pois resulta do enfrentamento do homem com a resistência material das coisas que o cercam. Bachelard exalta ao longo de sua obra a imaginação material, uma imaginação que nasce de um convite à profundidade, à penetração, de um convite à ação transformadora do mundo, ao trabalho feliz porque criador. (Bulcão, 2003, p. 13).

A mão que se apossa dos colchetes e dobradiças, combinando-os entre outras coisas para dar a forma de algo criado, está a voltar a eles. A imaginação que é, em essência, criadora, é fruto de um movimento em relação, o corpo e o que se entende pelo mundo (Bulcão, 2003), o quarto. E assim pode-se dizer “é uma imaginação que tem origem na ‘mão feliz’ que aceita a provocação de um mundo resistente” (Bulcão, 2003, p. 13). “A folha que anteviu seu destino” é como um devaneio dessa mão feliz que mexe entre as coisas concretas, como se o devaneio em torno da matéria fosse um fio que sai da ponta dos dedos em contato com uma superfície, pois que “o artista da matéria e do corpo resgata, assim, a legitimidade do devaneio e o direito de sonhar.” (Bulcão, 2003, p. 13).

2.4.2 As malas, guardadouros

Como se alguém perguntasse “Quem é você?” e, se num ato que antecede a resposta, viesse à cabeça a ideia de abrir uma mala para que fosse refrescada a memória, então a mala também é uma forma de guardar a si. Ao menos uma parcela extensiva, onde se carregam aos objetos. Através das malas se guarda para deslocar, todavia, guardo o que deve permanecer. No abismo sem remanso do quarto, estão os guardadouros, malas de diferentes formatos que chegaram à minha posse em momentos diversos; longe das viagens e querelas, são depósitos de permanência. Fotos, cartas, anotações, lembranças e alguns brinquedos nelas ficam. Encontrei nas

malas uma forma de proteger, temporariamente, do esquecimento e da perda, os objetos que gostaria de conservar e achar quando assim quisesse. Não são muitas e aqui serão apresentadas.

Para fazer os registros, posicionei sobre uma cadeira de madeira ornamentada, uma parte da mobília deixada por minha avó em nossa casa. São quatro guardadouros os que aqui apresento e sobre os quais falo brevemente: a mala empresarial, a caixa chilena, a mala-expositor, e a mala-dissertação.

2.4.2.1 Mala empresarial

A primeira das malas, foi dada pelo meu pai. Refugio de pertences de outros tempos que foram parar na minha mão antes de ir parar no lixo. Primeiro lugar de guardar, migrado da estante para um objeto-guardador. Jamais foi usada em viagem, andança, trânsito entre espaços. A mala mesma é um objeto-guardado no recanto do quarto, todavia, movente de tempo em tempos, entres vãos e cômodos da própria casa em Limoeiro. Ora está no meu quarto, ora em outro quarto qualquer. Não por minha vontade, mas por extravios que acontecem na casa, onde volta e meia se deslocam acúmulos domésticos.

Figura 57 - Registro da mala empresarial



Fonte: Acervo do autor.

Seu interior carrega cadernos, fita cassete, carros de brinquedo, troféus de época de escola, lembranças acumuladas de viagem, papéis de várias épocas da vida, com diferentes conteúdos, poucas cartas, concha dada por minha avó, cd's e dvd's com imagens e fotos gravadas, dentre outras coisas. A mala foi sendo utilizada até atulhar, seu conteúdo é diverso. Quando ficou cheia, fui em busca de outros objetos-guardadores. A primeira lembrança que tenho, quando me falam a palavra “mala”, é esta velha mala, com partes metálicas, partes de plástico e partes de borracha. Às vezes, pergunto-me quem foi seu primeiro dono, pois bem parece ter sido muito usada já quando chegou a mim. É como se eu fosse o dono depois do dono depois do dono depois do dono. Um dono que está em algum lugar da dízima periódica que compõe a história de posse da mala.

Figura 58 - Detalhe da mala empresarial



Fonte: Acervo do autor.

2.4.2.2 Caixa chilena

Souvenir comprado em viagem ao Chile por meu pai e apoderada por mim, depois de ter sido esquecida em algum lugar da casa. No seu tampo, uma imagem que me lembra as gravuras de Rembrandt. Sua constituição não é robusta, tampouco parece que está prestes a se deteriorar. Conseguiu sobreviver às ondas e cupim que acometeram a casa ao longo do tempo, ondas tais que já transformaram um violino que comprei em pó. Na maioria das vezes, não sei onde ela está. Para fazer os registros que aqui estão, precisei procurá-la no forro da casa. Estava empoeirada, dentro de uma sacola.

Figura 59 - Registro da caixa chilena



Fonte: Acervo do autor.

A caixa chilena tem papéis de bombom, cartas, bilhetes e coisas de amor. É uma caixa pequena e quando ficou cheia, passei a guardar essas coisas em outros lugares. Enquanto esse texto é escrito reabri a caixa chilena depois de muito tempo. Dentro encontrei muitos origamis, o amor também é uma dobra. Faço da mala parte do conteúdo desta tese, afinal, fanzineiros também são amadores de fato, no sentido ampliado do termo: amadoristas e amantes (Meireles, 2013).

Figura 60 - Detalhe da caixa chilena



Fonte: Acervo do autor.

2.4.2.3. Mala-expositor

A mala-expositor foi criada no mestrado. Não existia, depois que eu desenhei uma no papel, alguns pedaços de madeira depois, ela passou a existir. É um objeto não só para o trânsito, mas um objeto feito para ser exposto e para expor, como seu nome anuncia. Geralmente, em espaço público, mas nem sempre: praças, universidades, escolas, feiras etc. Levei-a para algumas cidades – Sobral, Fortaleza e Quixadá. Nela expus meus fanzines e nela guardei materiais de desenho, colagem e criação, com o intuito de interagir com as pessoas. A mala é uma engrenagem propositiva de exposição, mas também de ação artística, interação, criação e troca. “Pegue os objetos da mala, produza uma página, a sua página será parte do meu próximo fanzine. Em troca, escolha um fanzine que está dentro da mala”, assim eu dizia para as pessoas. Não levei a mala pra Goiânia e ela não fez parte das atividades do doutoramento. Quando voltei para Limoeiro, ainda não tive oportunidade de levá-la para algum lugar. Chegará a hora. Abri a mala depois de muito tempo para fazer o registro para a tese.

Figura 61 - Registro da mala-expositor



Fonte: Acervo do autor.

Resolvi não trazer imagem dos detalhes interiores da mala porque seu conteúdo muda a cada vez que é levada e aberta. Ela é um guardadouro volante, que só conserva dentro o que leva até o momento em que há uma troca. É efêmera em guardar. Na imagem podem-se ver os registros dos *tickets* de bagagem que foram anexados a ela nos percursos cumpridos.

Figura 62 - "Por favor, não coloque embrulhos!"



Fonte: Acervo do autor.

2.4.2.4 Mala-dissertação

É a última. É uma dissertação e ao mesmo tempo produto da dissertação intitulada "Zine-cidade: vivendo a cidade através da criação de zines" (2020). Como levar a materialidade de uma mala para dentro do repositório institucional? Cada membro da banca recebeu uma mala como a que se vê na imagem abaixo, todavia, a entrega para o repositório foi feita em arquivo PDF. O formato e estrutura da mala-dissertação foi fotografado e incluso no documento textual da dissertação sob a forma de anexos. O que me faz pensar não apenas sobre sua forma e materialidade, mas também acerca dos limites institucionais para receber pesquisas em artes que trazem proposições formais que incorporam uma natureza de dissertação-objeto.

Figura 63 - Registro da mala-dissertação



Fonte: Acervo do autor.

Um mapa de ações feitas na cidade, um jogo de ímãs, uma caixa de leitura de fanzines produzidos coletivamente, dados desenhados e um calhamaço impresso com o texto da dissertação. Este é o conteúdo da mala. A investigação em torno dos zines em confluência com as ações de criação e intervenção na cidade fazem parte do que a constitui. As coisas que se veem são o produto da ação de zinar (Meireles, 2013) na cidade, pela cidade e com a cidade.

Figura 64 - Detalhe da mala-dissertação



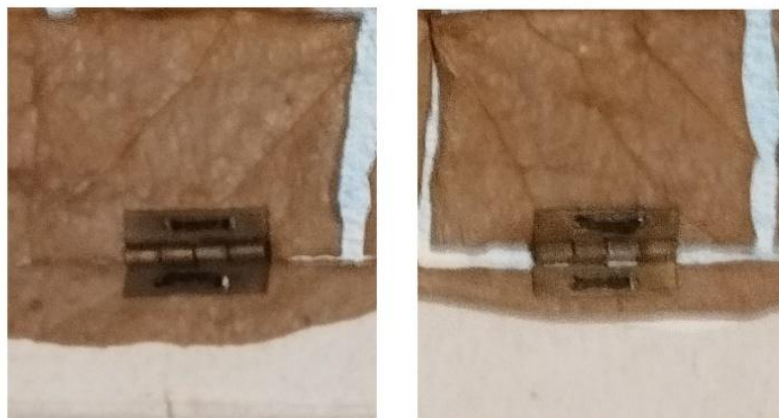
Fonte: Acervo do autor.

Três malas e uma caixa. E também são elas feitas de acúmulo. São caixas de coisas zináveis dentro de um quarto de coisas zináveis. Do quarto às malas, das malas ao quarto, há um movimento de contração e expansão. Duas delas estão ligadas diretamente aos fanzines: a mala-expositor e a mala-dissertação; duas estão ligadas à memorabilia: a mala empresarial e a caixa chilena. Todavia, as malas fanzineiras existem por conta da primeira das malas, a empresarial. Foi seu conteúdo sensível e de memória que me fez trazer as malas para o lado dos fanzines. Essa primeira mala, de algum modo, também será fanzine, e é disso que a parte textual a seguir trata.

2.4.3 Partes dobradiças

O gesto fanzineiro, que opera por dobra, busca-a onde ela não existe e multiplica possibilidades onde ela já existe. Um gesto fanzineiro que se atém a um objeto dobrável, uma ação do corpo e um material que operam de mesma forma, transformam-se em espelhos de diferente espécie que, postos frente um ao outro, experimentam o modo como se multiplicam os seus reflexos que, apesar da natureza reflexiva distinta, tem como igual a natureza de produzi-lo. Quando Jo A-mi propôs a criação de um trabalho final para a disciplina de Ateliê de Criação IV, eletiva do mestrado UFC, veio-me a lembrança da composição “A folha que anteviu o seu destino”, mais especificamente, veio-me a lembrança das dobradiças. Diante da minha composição, seus ângulos pululando diante de mim, a multiplicação das possibilidades do objeto para além da própria composição do Laboratório Romã, veio com o mais trivial dos exercícios, a mudança de orientação das dobradiças, da vertical, para a horizontal.

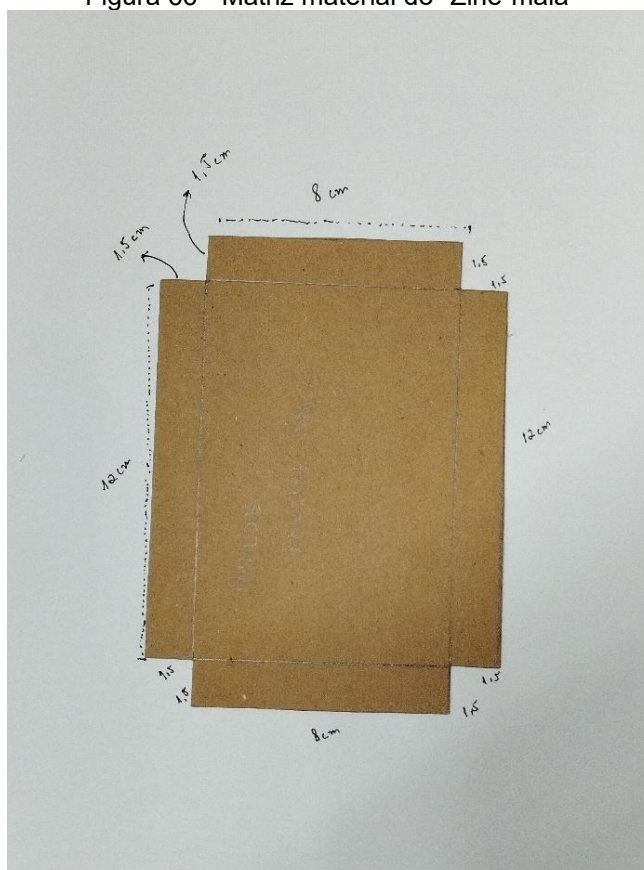
Figura 65 - Reposicionamento das dobradiças



Fonte: Acervo do autor.

A dobra da janela, a dobra do guarda-roupas, a dobra da folha e a dobra das malas. As dobradiças em miniatura podem juntar tampos de uma mala construída por mim, um “Zine-mala”, que traz minhas materialidades de memória presentes na Mala empresarial, e que pode ser dada ou trocada, aspectos oriundos da “Mala-expositor”, duas malas se combinando para criar uma. Pergunto-me: as dobradiças que juntam os pedaços de folha, rearranjadas, podem juntar partes da pequena mala que posso construir? Com que construir e como lhe dar forma? Trouxe novamente à baila as experimentações que tive com papéis diferentes, procurando aquele que oferecesse maior espessura e firmeza para modelagem dos tampos, que seriam construídos de modo tridimensional. Entre os testes de capa para o fanzine “Lino – fragmentos de uma existência simples” (2018), comentado no capítulo um, estão aqueles feitos com o papel paraná, juntamente com a discussão sobre as propriedades. Usá-lo para dar forma não a uma capa, mas a um objeto foi o novo teste que resolvi empreender. Usando régua, base de corte, lápis e estilete, tracei uma peça em uma superfície de papel paraná, uma lâmina que possuía forma, medidas e tamanho específico. A partir dela é que a duplicação seria feita.

Figura 66 - Matriz material do "Zine-mala"

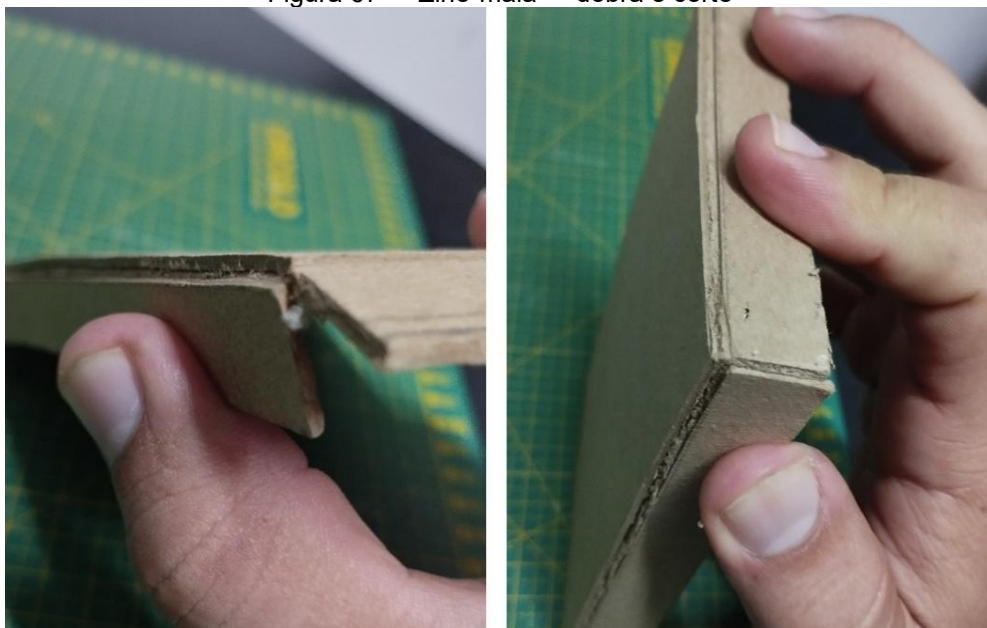


Fonte: Acervo do autor.

Nos fanzines, uma parte importante do processo é a criação de uma matriz, de onde as cópias vão se originar, é o suporte originário de reprodução. Todavia, geralmente a matriz carrega um conteúdo: informações, imagens, textos, colagens e o que mais for da ordem do conteúdo. A lâmina matricial que criei é carregada de significado material, mas não de conteúdo informacional, ou seja, informação simbólica. Por outro lado, na criação de objetos manuais e artesanais, são utilizados moldes. E sua importância se dá no sentido de organizar a forma, normatizar dimensões por meio do dispositivo técnico-formal que constituem, todavia, o molde não possibilita a reprodutibilidade técnica, mas a repetição manual. A partir do molde, tem-se um guia para a criação de um duplo, que não é igual ao molde porque nele incide a humanidade do gesto que mede, que corta, que, por pouco ou por muito que seja, desvia. O molde orienta o fazer, a matriz reproduz. Assim, a lâmina funciona como matriz, mas opera como molde. É comum que se criem matrizes para os fanzines, mas não moldes. A lâmina desloca a matriz, que passa a ser um molde-matriz. E desloca a matriz porque nem possibilita reproduzir, nem o faz com um conteúdo, o que faz é orientar uma duplicação de materialidade, portanto, é como se fosse uma matriz para orientação da materialidade. O gesto fanzineiro cria uma dobra operativa nos elementos constituintes do processo de criação de um zine. A dobradiça, sua dobradibilidade, incita um gesto fanzineiro, que dobra a natureza funcional e operativa da matriz.

Na construção dos tampos, já com a matriz material traçada, é preciso fazer um corte sutil em cada marcação. Enquanto a espessura do papel ofício comum está entre 0,08 mm e 0,11 mm, a espessura do papel paraná pode variar de 1,05mm até 2,8mm. Isso quer dizer que é possível fazer um corte no papel paraná com estilete que não divide um segmento em duas partes, ou seja, o corte penetra apenas em uma parcela dessa espessura, e ainda conserva o segmento inteiro, mas marcado. Essa marcação, esse vinco, que não divide o que é uma parte em duas partes, é suficiente para proporcionar uma dobra. Então, por conta das características materiais do papel paraná, a montagem dos tampos da mala é feita com uma marcação em que converge um corte e uma dobra. Um vinco que se estabelece por meio de duas operações. Além do deslocamento matriz/molde, esse exemplo de montagem integra a referida multiplicação de dobra nas operações do gesto fanzineiro.

Figura 67 – “Zine-mala” – dobra e corte



Fonte: Acervo do autor.

Voltei à mala empresarial, as mini-dobradiças de ferro escuro me lembraram a ferrugem da mala, os descascados da sua parte de ferro deteriorada. O material das dobradiças combina com ecos do tempo na ruína da sua localizada constituição ferrosa. Eu quis misturar o frio e o quente, a frieza que se tem do ferro ao toque, ao quente do conteúdo latente de memória que ela carrega. Que fossem de ferro algumas de suas partes para contrastar com a quente lembrança que os seus objetos carregam. As dobradiças foram utilizadas para juntar os tampos gêmeos da mala.

Figura 68 - Detalhe da parte de ferro da mala-empresarial



Fonte: Acervo do autor.

E como eram tão pequenos e finos os seus orifícios nos pontos de fixar, usei pregos para, através das dobradiças, perfurar o papel paraná, prendendo-as. Do outro lado, as pontas soltas do ferro não tendo onde se prender, quedavam frouxas. Era o interior do que seria o “Zine-mala”, parte onde ficariam abrigados os cartões empilhados. O lugar do conteúdo sensível, de materialidade de memória ativa por conter as temporalidades que estão incrustadas em cada objeto transformado em cartão que seria passado adiante com o fanzine. É a minha forma de passar adiante minhas malas. Mas os pregos continuavam ali, que materiais de superfície mais mole e perfurável poderia fixar a rude presença das pontas soltas? Prendi-os com pequenos pedaços de borracha branca e macia.

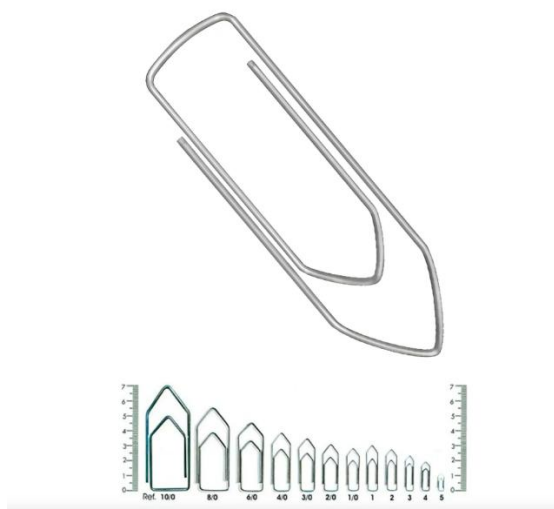
Figura 69 - Dobradiças, pregos e borr



Fonte: Acervo do autor.

Mais uma vez recorri aos metais na criação do “Zine-mala”, minha intenção era dar forma à sua alça. Pensei em pedaços de arame, mas os arames são muito maleáveis e não conservam muito bem formas retilíneas em segmentos sobre os quais são aplicadas duas dobras, criando um formato de “C”, formato da alça. Após as dobras feitas em um arame, tudo o que não é dobra fica levemente irregular, e para tornar essas partes novamente longilíneas, é preciso usar um alicate, e usando o alicate, o arame fica com um aspecto mastigado. Deixei o arame de lado, e pensei nos cliques de papel, com a base cortada com alicate. Mas os cliques são muito pequenos. Sua base destacada do restante daria uma alça minúscula para uma mala que já é em escala reduzida. Ao visitar uma papelaria de minha cidade, percebi que há cliques de diferentes tamanhos.

Figura 70 - Tamanho técnico dos clips



Fonte: Acervo do autor.

Escolhi o clipe de tamanho 10/0 cortado com alicate. A materialidade da mala traz subjetividades duais sobre sua constituição interior e exterior. Por dentro, as presilhas de borracha macia, escondendo as pontas dos pregos, e os cartões mornos da impressão em papel couchê, brilhoso e macio ao toque. Por fora, a opacidade encardida das dobradiças e dos pregos, e brilho leve do clipe-alça, afixado por perfuração no tampo superior, com pingos de cola quente por reforço. Conteúdo frio – contato com o mundo externo –, conteúdo quente – contato com o mundo interno.

Figura 71 - Alça de clipe afixada no "Zine-mala"



Fonte: Acervo do autor.

Nas bordas é possível ver os pedaços de papel color plus marrom que usei para ligar os segmentos dobrados que dão tridimensionalidade à mala. O "Zine- mala" carrega o que há dentro da mala empresarial, mas busca na aparência a mala-

expositor porque, sendo feita para a troca e para ser dada, irá viajar para longe e levar minha bagagem que carrega encartonada para outras relações de posse. O “Zine-mala” é o vinco material entre as duas malas, mas também um vinco existencial que, na sua materialidade, ao juntar uma e outra mala, comunica-se e perpassa meus conflitos e questões sobre permanecer e transitar, entre habitar e desertar, entre pertencer e não-pertencer. As duas malas fundidas são uma metáfora inventada e inscrita *no* objeto “Zine-mala”, que opera em mim costurando *por* esse mesmo objeto, partes cindidas. Operação regenerativa.

Figura 72 - Materiais usados no "Zine-mala"



Fonte: Acervo do autor.

Acima, os materiais usados para criar o “Zine-mala” junto com uma montagem que traz seu formato já definido. Materiais, partes e todo.

Figura 73 - Forma definitiva do "Zine-mala"

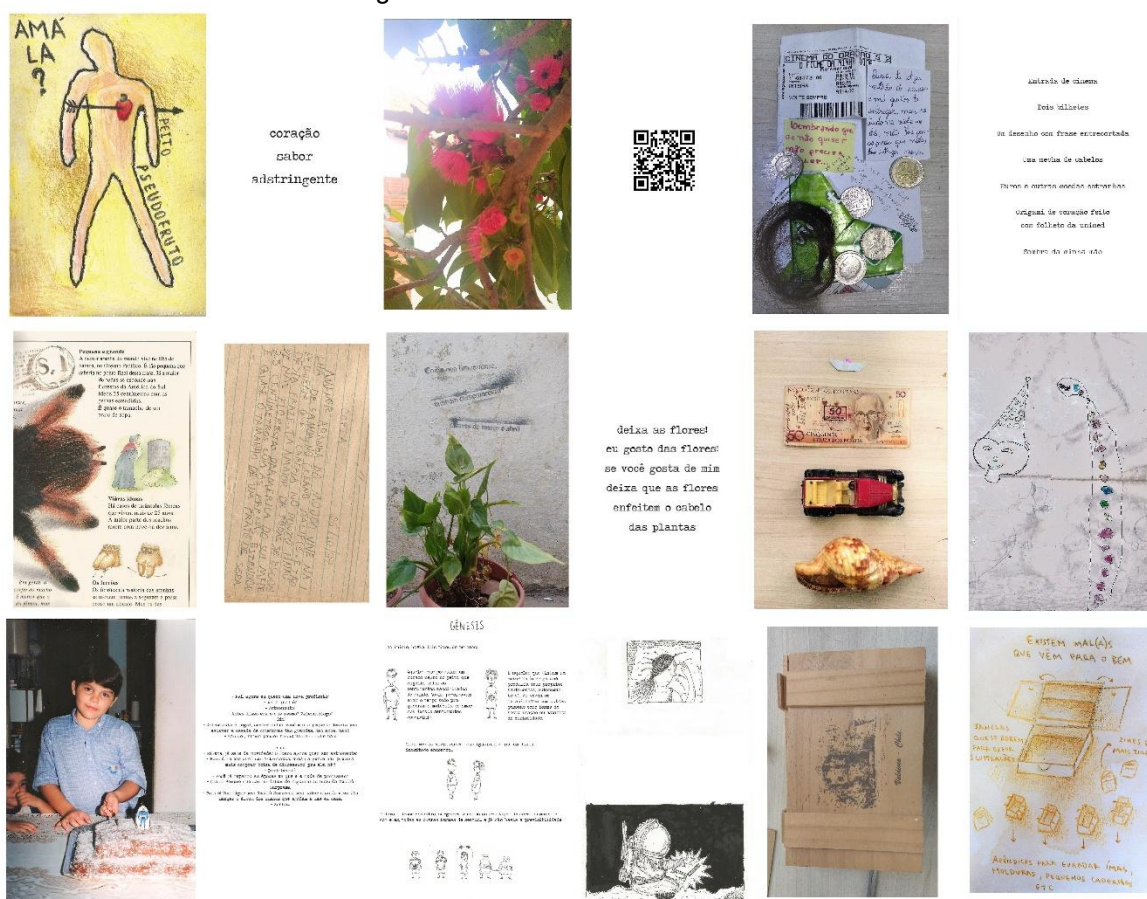


Fonte: Acervo do autor.

2.4.3.1 Os cartões

O conteúdo sensível do “Zine-mala” foi produzido sob a forma de cartões impressos em papel couchê. Cada um deles possui frente e verso e no total somam nove cartões. Foram feitos de registros fotográficos dos objetos e papéis tirados da mala empresarial ou de composições que foram criadas a partir do que nela há. A sua montagem, cada um deles separado um do outro, forma a matriz reproduzível do “Zine-mala”. Essa separação entre os cartões foi pensada gerar a sensação, para quem o manuseia, de vasculhar isoladamente os objetos ou conjuntos de objetos, bem como as minhas subjetividades em torno desse conteúdo de memorabilia.

Figura 74 - Cartões do “Zine-mala”

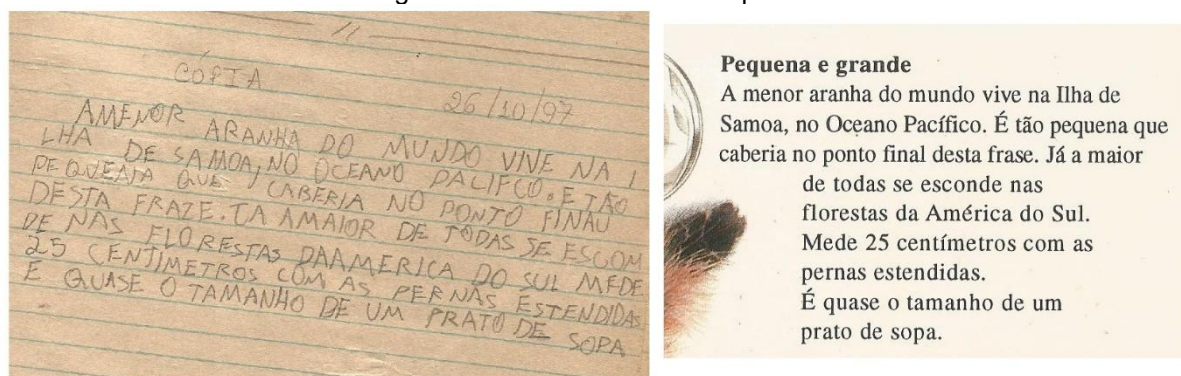


Fonte: Acervo do autor.

Dentre os cartões que estão no “Zine-mala”, destaco um deles em especial. O cartão com a reprodução da página amarelada de um velho caderno. Nela, vê-se um exercício de cópia feito por mim, com o intuito de melhorar minha caligrafia, minha letra de fôrma. É um exercício que data de vinte e cinco de outubro de 1997. Eu tinha oito anos. O texto trata sobre a menor e a maior aranha do mundo. Ao lado dela, a

página original da revista de onde a tirei que, apesar de estar perdida, ainda tinha paradeiro conhecido em 2018, quando produzi o “Zine-mala”. Este cartão em especial e as reproduções que nele figuram me levam ao lugar de onde foi tirado, um caderno guardado na primeira das malas.

Figura 75 – Detalhe do cartão quatro - Aranhas



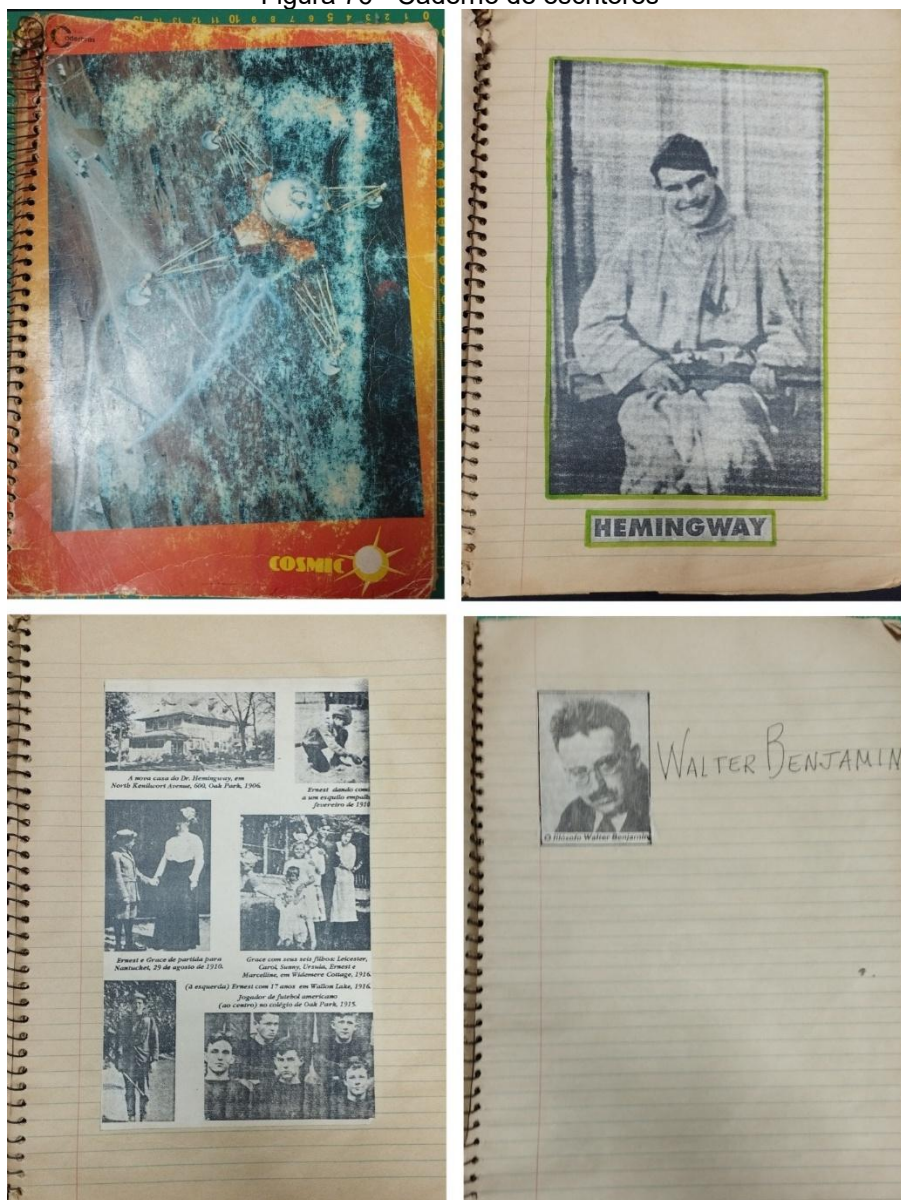
Fonte: Acervo do autor.

2.4.3.2 O caderno de escritores

Os cadernos me acompanham desde cedo nos processos de criação. Ao determe no Laboratório Romã, faço porque nele as composições materiais começaram a surgir. Todavia, muitos outros existiram. Essa produção outra deverá ser tratada fora do recorte desta pesquisa, em outros momentos da vida acadêmica. Desses outros, ponho um em destaque. Foi um caderno feito para mim por meu pai, professor de literatura por boa parte da vida. Refiro-me a ele como o “Caderno dos Escritores”, pois possuía recortes de jornal com personalidades desse meio. Nasceu como uma homenagem a Ernest Hemingway, autor norte-americano que figurava como uma de suas leituras favoritas. Aos poucos, outros registros recortados de jornal, com a imagem de outros escritores e pensadores do século vinte foram se avolumando nas páginas. A mesada mensal que eu ganhava na década de noventa, usada para comprar meus bonecos, dependia de uma atividade diária de folhear o caderno e dizer o nome de cada um. Tendo em mãos esse caderno, o que me surpreende é a sua sobrevivência ao tempo. Geralmente fica guardado na mala empresarial, assim, sei onde ele está quando quero vê-lo. É de um tempo em que minha família buscou semear em mim o gosto pelo mundo literário, antes mesmo que tivesse idade para ler literatura. E dela me acercava de forma tangente, através das histórias de vida dos escritores que me eram contadas a partir das imagens do caderno. Eram histórias,

por exemplo, de um escritor e sua máquina de escrever em campanha e franca atuação na Segunda Guerra, motivo pelo qual Hemingway tirava tantas fotos com armas, o porquê de tirar tantas fotos caçando ou bebendo. Depois, lendo livros seus, como “Por quem os sinos doam” (1940), entendi melhor as imagens do caderno, dessa vez, a partir da literatura e das histórias que ele produzia.

Figura 76 - Caderno de escritores



Fonte: Acervo do autor.

Porém, logo começou a ser subvertida a proposta do caderno. Comecei a desenhar minhas próprias histórias nele, guerras entre humanos e dinossauros, com perdas severas de um lado e de outro. Em voz baixa, narrava a história enquanto ia incluindo os elementos um a um. A cada momento minha voz materializava um novo

elemento gráfico. Estacas e espadas enfiadas na couraça saurópode de um lado, o atroz destino de enfrentar gigantes dentes serrilhados de outro. Havia um enredo em curso na minha imaginação, uma voz que o dramatizava e uma mão que registrava no papel cada camada da história. Era minha forma de fazer cinema. Quanto mais preenchida a folha e cheia de imagens sobrepostas, mais longa a desventura contada.

Figura 77 - Desenhos no caderno dos escritores



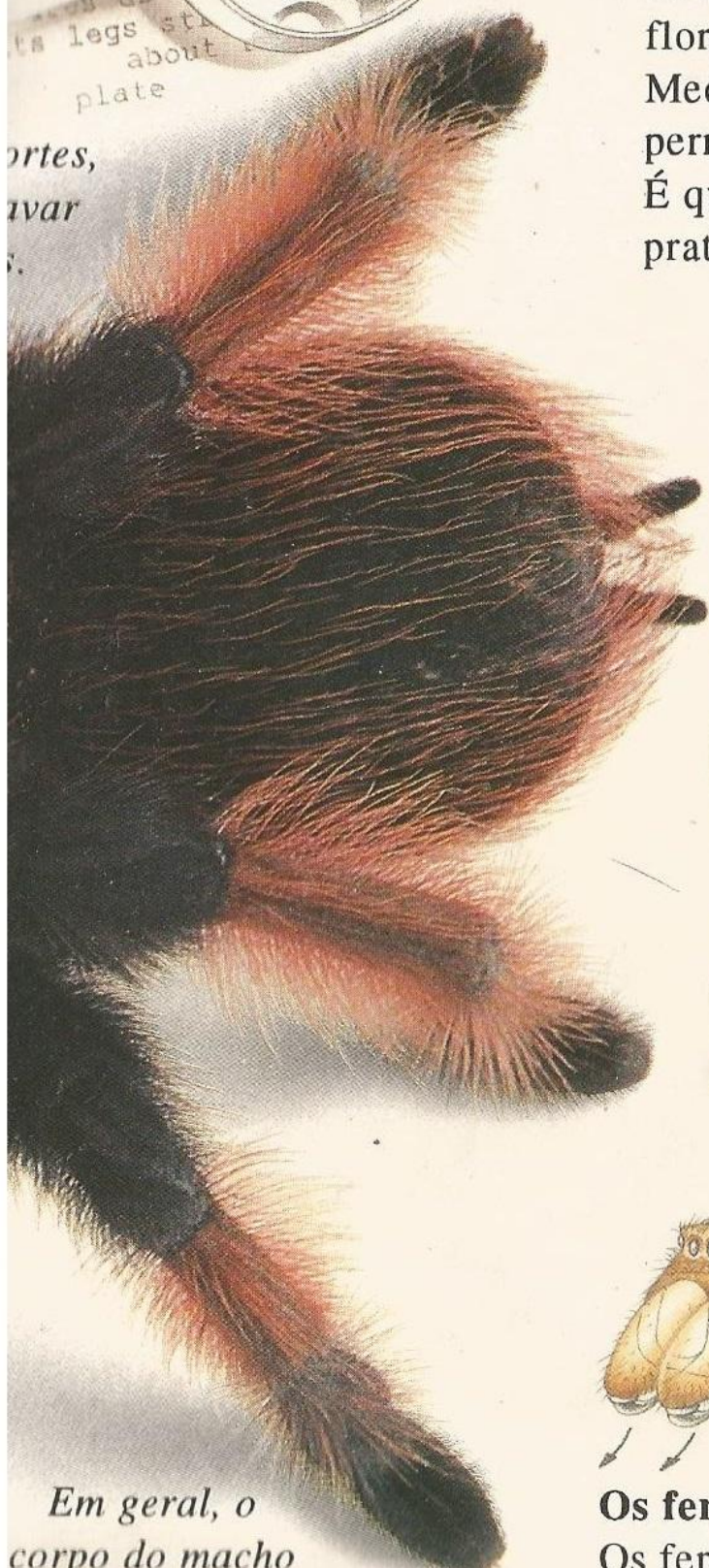
Fonte: Acervo do autor.

Em outros momentos, usava as páginas do caderno para treinar minha caligrafia, com a cópia de pequenos trechos de livros e revistas que ganhava. Mesmo prestando atenção letra por letra, as palavras se rebelavam e assumiam formas caligráficas diferentes das que eu tinha escrito e que estavam na página de referência. Tinha absoluta certeza de que havia copiado certo e que as letras tinham se insurgido. Uma dessas cópias trazia justamente o texto sobre as aranhas.



Pequena e grande

A menor aranha do mundo vive na Ilha de Samoa, no Oceano Pacífico. É tão pequena que caberia no ponto final desta frase. Já a maior de todas se esconde nas florestas da América do Sul. Mede 25 centímetros com as pernas estendidas. É quase o tamanho de um prato de sopa.

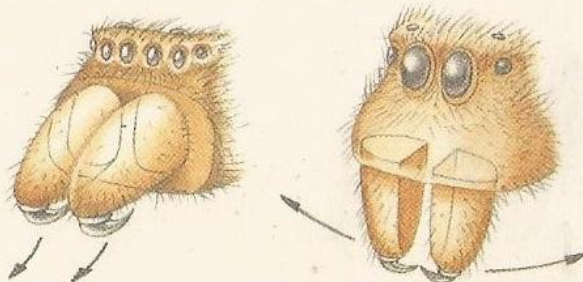


Em geral, o corpo do macho é menor que o da fêmea, mas



Viúvas idosas

Há casos de tarântulas fêmeas que vivem mais de 25 anos. A maior parte dos machos morre com nove ou dez anos.



Os ferrões

Os ferrões da maioria das aranhas se movem juntos e seguram a presa como um alicate. Mas os das

O QUE É UM TUBARÃO
O TUBARÃO GALHA-NEGRA TEM O HÁBITO DE
GIRAR SOBRE SEU EIXO PARA COMFURIR
SUAS PRESAS QUANDO ~~ATACA~~ ATA CA UM
CARDUME DE PEIXES. ELE ATINCE 2,5 M DE
LARGURA E VIVE TANTO NAS AGUAS CO
S FRIAS COMO NAS MAIS PROFUNDAS
SEANDO ATLANTICO INDICO E PACIFICO

CÓPIA

26/10/97

AMENOR ARANHA DO MUNDO VIVE NA I
LHA DE SAMOA, NO OCEANO PACIFICO. É TÃO
PEQUENA QUE CABERIA NO PONTO FINAL
DESTA FRAZE. É A MAIOR DE TODAS SE ESCOM
DE NAS FLORESTAS DA AMERICA DO SUL MEDE
25 CENTIMETROS COM AS PERNAS ESTENDIDAS
E QUASE O TAMANHO DE UM PRATO DE SOPA

2.4.4 Natureza aracnoide

Quando leio a dissertação “Cartas ao zine esputinique – escritas de si e invenções de nós na rede” (2013), de Fernanda Meireles, penso nos fanzineiros em sua natureza aracnoide, pois mais ou menos como elas, é *como se* possuíssem vários membros de que se possam usar para realizar a multiplicidade de processos que constitui a criação de um zine. Quantas atividades pode realizar ao mesmo tempo um fanzineiro? Poucas, como todos os seres humanos, mas definitivamente há a *sensação* de que realizam muitas coisas simultaneamente. Fanzineiros não são escritores, mas escrevem; não são ilustradores, mas desenham; não são diagramadores, mas diagramam; não são editores, mas editam; não são publicitários, mas divulgam; etc. Essa lista poderia ser maior, se algum fanzineiro me lê, ele pode incluir bem mais relações oriundas de sua experiência. Investidos variados e distintos materiais na sua criação, tantas outras. Além disso, vale ressaltar mais uma vez a quantidade de etapas envolvidas na criação mesma de um zine, estabelecidas por Henrique Magalhães: seleção do material, composição e ilustração, paginação, impressão, intercalação, distribuição e venda, por fim, divulgação (Magalhães, 1993). Apesar de limitada a quantidade de etapas, são reinventadas cada vez que um fanzineiro se apropria delas. Geralmente fanzineiros se organizam, mobilizam-se, articulam-se e criam teias, como diz Fernanda Meireles: “Não dá pra fazer uma teia de zines sozinho.” (Meireles, 2013, p. 30). Redes, teias: cartas, encontros, oficinas, coletividades, feiras etc. E assim como as aranhas, os fanzineiros as agenciam em cantos, frestas, interstícios etc. O lugar onde quero chegar ao levantar esse fazer e localidade múltipla de habilidades do fanzineiro, pensado em sua natureza aracnídea, aproxima-se do que diz Ricardo Basbaum sobre o artista-etc:

[...] quando o artista questiona a natureza e a função de seu papel como artista, escreveremos “artista-etc”. (de modo que poderemos imaginar diversas categorias: artista-curador, artista-escritor, artista-ativista, artista-produtor, artista-agenciador, artista-teórico, artista-terapeuta, artista-professor, artista-químico etc. (Basbaum, 2013, p. 167).

Os fanzineiros criam teias de fazeres, pontes entre práticas que, quanto mais especializadas, mais se apartam entre si, setorizam-se. E não apenas questionam a natureza e a função de seu papel, mas estão o tempo inteiro desestabilizando essa função e esse papel no interior de suas redes, práticas e deslocamentos.

Principalmente por conta do que entendemos como uma dimensão paratópica (do grego *para* = ao lado de e *topos* = lugar) dos fanzines, ou seja, sua localidade paradoxal. Segundo a pesquisadora Suely Zavam, que escreveu o artigo intitulado “Fanzine: a plurivalência paratópica” (2006), a paratopia é “um lugar não definido, não estabilizado” (Zavam, 2006, p. 10), que pode ser tanto espacial quanto social, ideias que serão discutidas em outro momento. Como um espelho que reflete uma característica do objeto de criação no criador, a paratopia é uma não estabilização que concerne não apenas aos zines, mas também às práticas dos fanzineiro.

A investigação que abre este capítulo, em que ponho em xeque uma sensação de pertencimento, está vinculada, portanto, a uma dimensão existencial, uma paratopia própria. Uma paratopia individual, minha. A não estabilização como uma forma de estar no mundo, da qual busco reparo. É nesse desacerto, nesse desencontro com meu vinco com o espaço, o pertencimento, ou a ausência dele, que volto ao cartão das malas que traz as aranhas. Um fanzineiro que não tem o costume de mandar cartas, que embora se corresponda não tem o costume de se corresponder, que gosta da solidão do quarto e de seus objetos, que não tem interesse de distribuir fanzines embora o faça, que se dá por feliz em simplesmente criar um fanzine e vê-lo pronto, que cria fanzines com atravessamentos materiais que tornam complexa sua dimensão reprodutível, que não tem uma pretensão política, micropolítica, de coletividade, de insubordinação, de engajamento de causa, pode ser um fanzineiro? Pode ter em outras teias, que não as que não tece, uma natureza aracnoide? Se não tece a mesma teia que os demais fanzineiros tecem, que teias tece? Que teias posso tecer? Pode simplesmente se bastar sem teias? Onde está minha natureza aracnoide? São perguntas que passam por mim quando observo o meu cartão, que vem do meu caderno de escritores e do meu livro sobre as aranhas.

Para mim, o fanzine se mostra como uma forma suficiente de expressão de si, apenas. Terminado um fanzine, como algo que de dentro que finalmente vira uma coisa exposta, ele poderia deixar-se correr pelo rio do esquecimento e da perda. Porém, insatisfeito por não me sentir fanzineiro como outros fanzineiros e, muitas vezes sentir-me como um negativo fotográfico dos colegas de fanzinato que encontro, especialmente com relação ao que vejo de energia e predisposição para a coletividade que cultivam, insatisfeito por não encontrar uma vocação natural e inteira para redes e vínculos com o mundo lá fora, para as pessoas lá fora, para as coisas e os espaços lá fora – produto colateral, sim, de uma paratopia –, e, conseqüentemente, por não

sentir ter a mesma interessante natureza aracnoide, passei a pesquisar um pouco mais sobre as aranhas, para buscá-la em alguma medida. Porque encontrando meu elo aracnoide, é uma forma de encontrar meu elo de pertencimento com o próprio fanzinato, assim especulo.

Foi pesquisando sobre aranhas que li sobre um comportamento muito peculiar que é comum a elas, a autotomia. No artigo intitulado “Autotomy in Spiders: An Overlooked Natural History Adaptation with Ecological Costs” (2025), encontrei o seguinte trecho:

A fuga da predação é uma das forças seletivas mais poderosas na conformação das adaptações animais, frequentemente impulsionando a evolução de comportamentos defensivos especializados (Edmunds, 1974; Cooper e Blumstein, 2015). Entre esses comportamentos, a autotomia — a perda voluntária de um apêndice corporal — constitui uma estratégia de sobrevivência dramática, porém amplamente difundida, observada em diversos grupos animais. Essa estratégia representa uma troca adaptativa (*trade-off*): embora proporcione benefícios imediatos ao facilitar a fuga de predadores, impõe custos potenciais de longo prazo à locomoção, à reprodução e à aptidão geral do organismo (Maginnis, 2006). Embora a autotomia tenha sido amplamente estudada em muitos grupos de invertebrados, como caranguejos (Juanes e Smith, 1995), invertebrados marinhos (Jobson et al., 2024), escorpiões (Mao e Zhang, 2024) e insetos (Embets et al., 2017; Starr e Sarmiento, 2021; Jubb, 2024; O’Neil et al., 2024), as aranhas têm recebido comparativamente menos atenção nas pesquisas sobre autotomia, apesar de representarem uma linhagem hiperdiversa, com notável diversidade ecológica e comportamental. Estudos anteriores indicam que as aranhas podem perder as pernas em planos de ruptura previamente determinados, geralmente na articulação coxa-trocânter, minimizando a perda de hemolinfa (Foelix, 2011; Tahir et al., 2015). No entanto, a maior parte da literatura existente concentra-se em experimentos de laboratório, e observações de história natural em campo permanecem escassas. (Abraham; Joseph, 2025, p. 1-2).¹⁹

¹⁹ No original: Escape from predation is one of the strongest selective forces shaping animal adaptations, often driving the evolution of specialized defensive behaviors (Edmunds, 1974, Cooper and Blumstein 2015). Among these, autotomy- the voluntary shedding of a body appendage, is a dramatic yet widespread survival tactic observed in a variety of animal groups. The strategy represents a trade-off: while it provides immediate benefits by facilitating escape from predators, it imposes potential long-term costs on locomotion, reproduction, and overall fitness (Maginnis 2006). While autotomy has been well-studied in many invertebrate groups such as crabs (Juanes and Smith 1995) marine invertebrates (Jobson et al. 2024), scorpions (Mao and Zhang 2024), and insects (Embets et al. 2017, Starr and Sarmiento 2021, Jubb 2024; O’Neil et al. 2024)), spiders have received comparatively less attention in autotomy research, even though they represent a hyperdiverse lineage with remarkable ecological and behavioral diversity. Previous studies have noted that spiders can shed legs at predetermined breakage planes, typically at the coxa-trochanter joint, minimizing hemolymph loss (Foelix 2011, Tahir et al. 2015). Yet, most existing literature focuses on laboratory experiments, and field-based natural history observations remain scarce. (Abraham; Joseph, 2025, p. 1-2)

Repito: se o senso de pertencimento fosse um músculo ele alcançaria quando muito o espaço do quarto, cada fibra desse músculo produzindo conexões, ligações com cada coisa e objeto. No movimento entre cidades, minha condição de eremita do quarto à imposição da travessia entre cidades foi uma reação de defesa, uma autotomia, uma perda, uma parte desgarrada. Meu calvário adaptativo, a autotomia do músculo do pertencimento. Ou quase isso, já que não foi voluntária nem involuntária, foi acontecendo entre o saber e o não saber que isso acontecia. Ou quase isso, porque há outra coisa que não emparelha na justa medida, enquanto a autotomia das aranhas prejudica sua mobilidade, é justamente a autotomia que permite minha mobilidade por algures longe daqui, das coisas, do quarto, da casa. A aranha perde uma parte física, enquanto perco uma parte subjetiva e experiencial.

Na psicologia, teóricos como Ferenczi se apropriam do termo autotomia para discutir temas como trauma. Chamou minha atenção uma parte do texto da dissertação intitulada “Vicissitudes da autolesão nas dobras do traumático” (2021), de Diego Pinheiro Sanzana. Em determinada passagem, lê-se:

Para Ferenczi (1930/2011, p. 282) “o efeito imediato de um traumatismo que não possa ser superado é a fragmentação”. Os processos de fragmentação e de cisão, como pensados por Ferenczi, parecem seguir as inspirações da zoologia quanto à ideia de “autotomia”. A autotomia, lembremos, é um recurso — um modo de reação — observado em alguns seres vivos a partir do qual, mediante uma ameaça, intenso terror, uma irritação virulenta que de algum modo o façam sofrer, uma parte do corpo é despreendida, ou seja, “deixa cair, literalmente, por meio de movimentos musculares específicos” (FERENCZI, 1924/2011, p. 301). [...] o autor vai pensar a autotomia enquanto uma tendência em todos os organismos, e que incide primeiramente no âmbito propriamente psíquico, causando “desorientação” (FERENCZI, 1930/2011, p. 127). Ferenczi se utiliza também da noção de autotomia representando o “modelo biológico do recalamento, ou seja, essencialmente, a fuga psíquica diante de sentimentos demasiados intensos” (FERENCZI, 1924/2011, p. 301). (Sanzana, 2021, p. 106-107).

Desse debate, o que trago para a pesquisa é propriamente a ideia de autotomia como incidência psíquica que reflete em uma perda de experiência com os espaços. Assim como é de meu interesse a forma como são mobilizados recursos de retomada ou de reparação de uma autonomia perdida. E é justamente nesse sentido que, avançando na minha pesquisa sobre as aranhas, leio sobre a resposta adaptativa a que a elas chega através de processos de regeneração, nos artrópodes chamado de regeneração epimórfica:

Em aranhas, assim como em outros artrópodes pertencentes a diversos táxons sistemáticos, ocorrem processos de regeneração epimórfica. Esse modo de regeneração pode ser definido, nos termos mais gerais, como a recriação de uma parte do corpo no local de sua perda ou lesão, sem a necessidade de reorganizar o organismo como um todo (Jura & Krzanowska, 1998). Nos artrópodes, a epimorfose ocorre principalmente nos apêndices, que, em razão de sua estrutura articulada, tornaram-se um material conveniente para estudos abrangentes desses processos. É possível realizar uma análise anatômica comparativa entre o regenerado desenvolvido e o apêndice homólogo (“irmão”) que se desenvolve sem perturbações. (Napiórkowska, T.; Jacun’ski, L.; Templin, 2005, p. 347).²⁰

Criaturas como as aranhas possam regenerar suas partes por meio de epimorfose. Sobre a própria criatura humana há coisas que, ao tirarmos um olhar naturalizado, também pode ser surpreendente, assim como a epimorfose nas aranhas. A musculação é um estímulo ao crescimento do músculo que acontece por microlesões que podem ser controladas. São microlesões a nível de fibra muscular, mas a ideia geral de um movimento que promove pequenos prejuízos a uma parte do corpo ser capaz de provocar o seu crescimento me surpreende. Na fisioterapia, por exemplo, certos problemas articulares são tratados por meio de estímulos adequados e progressivos, em contrapartida, a imobilização prolongada do corpo lesionado tende a causar enfraquecimento e perda de função. Sem movimento e estímulo, mesmo que produzam dor, o corpo define. Foi partindo dessas ideias que encontrei o conceito de antifrágilidade do corpo.

Na fisioterapia, nossa missão vai muito além de tratar lesões e aliviar dores. Buscamos promover saúde, prevenir disfunções e fortalecer o corpo a fim de prepará-lo para enfrentar os desafios do dia a dia. Nesse contexto, um conceito fascinante e muito relevante é o da antifrágilidade.

Popularizado pelo escritor e pesquisador Nassim Nicholas Taleb (indicação do livro no final da matéria), o termo "antifrágilidade" descreve sistemas que não apenas resistem ao caos e às adversidades, mas que se tornam mais fortes por causa deles. É o oposto da fragilidade. Enquanto algo frágil quebra sob pressão, algo antifrágil cresce e evolui. (Davi, 2024, n.p.).

O que entendo por corpo antifrágil é que o corpo, regulados os contextos e proporções, prospera na dor, na adversidade. O resultado dessa prosperidade, grosso modo, pode ser um músculo que aumenta de tamanho, pode ser uma articulação que,

²⁰ No original: In spiders, as in other arthropods belonging to various systematic taxa, there occur processes of epimorphic regeneration. This mode of regeneration can be defined in most general terms as the re-creation of a part of the body at the place of its loss or injury without the necessity of reorganising the whole organism (Jura & Krzanowska, 1998). In arthropods epimorphosis occurs mainly in the appendages, which owing to their jointed structure have become convenient material for comprehensive studies of these processes. It is possible to carry out comparative anatomical analysis of the developed regenerate and its sister appendage developing without disturbance.

desinflamando, melhora. Pergunto-me, partindo daí, como o corpo prospera na perda? Quando uso o termo músculo do pertencimento, trato de uma metáfora que relaciona uma estrutura anatômica a uma sensação experiencial. Não se pode amputar uma sensação, tampouco, conseguimos como humanos que somos, regenerar um músculo. Portanto, é no âmbito da metáfora que opero uma ideia de autotomia do músculo do pertencimento. Porque é a metáfora que me dá a dimensão de reconfigurar o pensar e o fazer do meu processo, tendo em vista um ponto de partida: “é como se fosse...”. Particularmente, sinto essa referida prosperidade, fruto de estímulo, quando referida ao músculo do pertencimento, na criação mesma por meio dos objetos e coisas. Minha regeneração de pertencimento “é como se fosse” uma epimorfose poética.

Portanto, a criação de um trabalho como o “Zine-mala” opera por dobra, ao mesmo tempo que inventa um objeto, inventa uma parte regenerada sensível em relação ao espaço, reintegra uma sensação de pertencimento. O corpo que algo perde na sua dispersão no espaço entre cidades, regenera por meio do gesto criador *com* os materiais. É uma epimorfose poética, mediada pelo gesto fanzineiro, que diz sobre um regime de presença e ação que cria um objeto, mas também em certa medida é criado por ele. Trata-se, nessa via de mão dupla, da criação de algo novo a partir da falta, recolher pedaços do mundo para, incidindo sobre eles um gesto fanzineiro criador, reconstituir partes de si. Não é um movimento de criação *apesar da* perda do pertencimento, mas uma criação *a partir dela*.

Figura 78 - Cartão das aranhas dentro do “Zine-mala”



Fonte: Acervo do autor.

Em outros animais – como salamandras e planárias – em que também acontece a regeneração epimórfica, esse processo se dá pela formação de blastemas. No artigo “Tissue repair and ephimorphic regeneration: an overview” (2018), Ricardo Londono – juntamente com seus autores parceiros – afirma que a “regeneração epimórfica envolve a formação de um blastema, uma massa de células indiferenciadas capazes de dar origem aos tecidos regenerados.” (Londono; Sun; Tuan; Lozito, 2018, p. 1). No contexto de criação do “Zine-mala” e das composições aqui apresentadas, os objetos funcionam como blastemas materiais e subjetivos para que possa ocorrer a epimorfose poética. Assim como os blastemas, que são células indiferenciadas, os objetos também não são percebidos a partir de uma identidade funcional específica – quando muito, a partir da incidência de uma imaginação material sobre suas propriedades –, é por conta disso que um clipe de papel, quando cortado, pode se transformar na alça de uma mala, os pedaços de borracha podem se transformar em um aparato de fixação para dobradiças, e as dobradiças podem ser ponto de fixação das duas metades que compõem a mala, como também podem ser um ponto de fixação de uma janela feita com o corte de uma folha de castanhola, como em “A folha que anteviu seu destino”. Pensando nas discussões presentes no capítulo um desta tese, um blastema é uma “célula” que pode se transformar em uma peça de xadrez, uma peça de damas, uma carta do jogo Solitário, ou uma peça do Racha-cuca; mais, pode se transformar em uma peça ou em um tabuleiro, pois sua indiferenciação como célula torna possível transfigurá-lo para além de uma lógica funcional pré-estabelecida. Se entendo a definição para além da apreensão comum da ideia de definição, e da sua função evidente de definir, portanto ela pode ser um blastema epistemológico em que a indiferenciação material incide, podendo vir a ser o que a imaginação, o pensamento e o fazer, coadunados, permitirem. Assim, torna-se possível criar um trabalho tal qual “Uma definição de zine”.

Por algum tempo pensei nesses objetos que são tratados sem identidade funcional. É a minha prática e processo que mobilizam uma experiência aurática (Benjamin, 2015) com os objetos, ou seja, com o aqui-e-agora que os envolve, se penso um certo viés do sentido benjaminiano para o termo. Trata-se de um movimento que se deu no doutorado, durante a realização desta pesquisa, e também durante o mestrado, na Sala 109, durante as aulas de Wellington Jr. e João Vilnei. Fazer uma pesquisa em artes me faz dar conta da complexidade existente nos processos de criação, e como são complexas e difíceis as formas de criar um conhecimento a partir

deles. Lembro das palavras de Tutunho, já mencionadas aqui, sobre o que se entende por poética e a menção aos teoremas.

Certa vez, fiz a leitura do livro “O Último Teorema de Fermat” (2014), de Simon Singh. O texto acompanha a jornada de Andrew Wiles durante o processo de resolução do teorema, que foi um dos maiores problemas reconhecidos da matemática, o último teorema de Fermat. A resolução de Wiles passou, em seu percurso, por provar um caso fundamental da Conjectura de Taniyama–Shimura–Weil (hoje chamada Teorema da Modularidade). O que me chamou atenção na discussão do livro é que para resolver um problema assim, ao longo dos anos de trabalho, muita matemática nova precisou ser literalmente inventada por Wiles. Em determinado trecho, ele fala sobre os momentos em que suas tentativas eram frustradas e deparava-se com becos sem saída, quando precisava “encontrar alguma coisa totalmente nova, e de onde ela vinha é um mistério” (Singh, 2014, p. 220). Assim ele descreve como acontecia para ele a retomada de um processo, após momentos infrutíferos e de frustração, por meio do surgimento de um novo caminho, uma nova ideia:

[...] “Basicamente é apenas uma questão de pensar no assunto. Frequentemente você escreve alguma coisa para clarear seus pensamentos, mas não necessariamente. Em especial quando você chegou num verdadeiro impasse, quando existe um verdadeiro problema que precisa superar, então a rotina do pensamento matemático não tem utilidade nenhuma. Para alcançar esse tipo de ideia nova é necessário um longo período de atenção ao problema sem qualquer distração. É preciso realmente pensar só no problema e em nada mais – só se concentrar nele. Depois você para. Então parece ocorrer uma espécie de relaxamento durante o qual o subconsciente aparentemente assume o controle. E é aí que surgem as ideias novas.” [...] (Singh, 2014, p. 220).

Nos aspectos processuais da criação de fanzines em que há experimentalismo material, especialmente os que aqui venho tratando, é a partir da triangulação que se dá entre a inclinação existencial de, recuperando do acúmulo, mediante exploração do espaço, o que nele há, aproveitando o tempo que se gasta no gesto que os envolve e os combina e a imaginação em torno dos materiais suscitada pelos objetos, como um movimento ativo que se dá não apenas do indivíduo criador em direção ao objeto, mas do objeto em direção ao indivíduo criador, que a abertura para as novas ideias se dá. “A folha que anteviu seu destino” e o “Zine-mala” são trabalhos irmãos, usar a dobradiça na primeira, e permitiu que o subconsciente, relaxado e imaginativo, pudesse resgatar os devaneios em torno do objeto-dobradiça para deixar vir, como

num insight, a ideia de usá-la para conectar as duas partes da mala. A origem do “Zine-mala” são os devaneios sobre a dobradiça, os ensaios com ela feitos quando criei “A folha que anteviu seu destino”. É essa vida ativa dos objetos sobre a imaginação e alimentada pelo gesto que integro o que entendo por uma *poética dos materiais* em meu processo de criação.

A regeneração por epimorfose poética incide sobre o corpo, mas não algo que o corpo resolve em si mesmo naturalmente, como nas aranhas. Incide sobre o corpo, em contrapartida a uma ação do corpo. Uma ação de criação que faço, que ao criar, também cria a mim. Cria, recria, transforma, cura... regenera. Envolve, portanto, um conjunto de ações, que se organizam como gestos fanzineiros. É uma forma de, regenerando a si, ao criar, viver bem e melhor, criar-se, inventar-se pela coisa nova a partir da coisa perdida. E sendo sempre uma descoberta a forma como se dá a epimorfose poética, porque a criação que a intenta proporcionar, por sua vez, não tem molde, exige imaginação constante e processos que sejam permitidos a mostrar caminhos e formas de percorrê-los. A inquietação criadora se mantém, inquietação que impulsiona uma natureza construtora de si para si *com* e *pelo* objeto inventado. Uma *poética de si*. Formulação que vai ao encontro do que Foucault chamou de artes da existência:

[...] um conjunto de práticas refletidas e voluntárias através das quais os homens não somente se fixa regras de conduta, como também procuram se transformar, modificar-se em seu ser singular, fazer de sua vida uma obra que seja portadora de certos valores estéticos e responda a certos critérios de estilo (Foucault, 2007, p. 15).

A minha natureza aracnoide fanzineira, portanto, não reside de forma natural na criação das teias e redes, mas nas características regenerativas. Ao fazer suas teias, as aranhas estabelecem uma relação com o mundo à sua volta, quando realizam uma regeneração epimórfica estabelecem uma relação consigo mesmas. De tal modo similar, meus processos aqui apresentados me fazem chegar a uma relação, por meio da criação, que não se dá, em essência primeira, para com o mundo, mas para comigo mesmo. A qualidade da minha relação com as aranhas é das metáforas, é o “é como se...”, que levam a elaborar sobre o meu próprio processo que aqui chega a dimensão de “uma relação de si para consigo mesmo na constituição de si mesmo como sujeito” (Foucault, 2007, p. 11), como sujeito criador. Ao tratar dos cuidados de si (*epimeleia heautou*), na última fase de sua obra, Foucault refere-se a um conjunto

de práticas que estão centradas no campo da ética, ao que busco, deslocar o eixo da ética para o eixo da poética, ou seja, da criação que é também regeneração; de modo amplo: comprometimento de si para consigo e invenção de si para consigo.

2.4.5 Porosidades poéticas – poética fanzineira, poética dos materiais, poética de si

Há uma subjetividade em torno de materiais que passei a associar a propriedades curativas em relação às feridas adquiridas em malfadadas aventuras, da infância em diante – gaze, esparadrapo e algodão. Em uso doméstico, usava o algodão tanto para limpar as feridas, como para protegê-las, mesmo ele pregando nas bordas abertas e ficando uma parte sua desfiada nas cascas, como se quisesse também ser parte da pele, ser parte do corpo. Ao mesmo tempo em que seu uso é comum no cotidiano, o fato de soltar fibras acaba por atrapalhar a cicatrização. Todavia, achava sua maciez preferível, apesar de um uso que não era o mais eficaz.

Elaborar em torno de uma poética de si, a partir na criação como regeneração de sensações de pertencimento, fez-me pensar nas feridas literais. O que me levou a fazer um ensaio visual-zine com algodão. É o que introduz este capítulo dois. Foi com ele que pensei ser interessante esgarçar a palavra “fanzine” até que ela não fosse mais a palavra “fanzine”. O algodão é uma das matérias-primas possíveis para o papel. É o material que conversa de forma macia com minhas feridas, minha coisa exposta, minhas lacunas, desde a infância. E se é, hoje, a criação de fanzines que cumpre realizar esse alento, que se misture com o fanzine ao algodão. É pela palavra, pelo material e pelo gesto que isso acontece. Esgarçado o conjunto, tudo se desfigura e reconfigura, o material, a palavra, a definição por trás de seu significado...e a mim mesmo. Esgarçando-os para além do que eles são, levando-os até o que podem *vir a ser*, e do que posso *vir a ser*.

O ensaio visual me faz voltar à discussão sobre epimorfose poética. A partir dela, penso na seguinte questão: como o que está em processo de criação incide sobre o corpo, e incidindo regenera? A epimorfose poética é uma via de mão dupla – como criador, crio o objeto que vai se transformando, que também cria a mim nesse processo. Dois movimentos que existem conjuntamente, interdependentes. O gesto fanzineiro incide sobre o objeto em processo, mas como o objeto em criação incide sobre o corpo, suas sensações? Anteriormente, mencionei que o “Zine-mala” é o

resultado da dobra de duas malas distintas, uma mala que permanece e uma mala que viaja e, sendo assim, opera em mim costurando *por* esse mesmo objeto. O que se costura *pelo* objeto? Uma condição existencial minha que é similar à característica do objeto – “Zine-mala”: um objeto de ir e ficar ao mesmo tempo. No duplo movimento, o gesto realiza algo, mas o objeto em criação também realiza algo. Como? Essa pergunta ecoa na discussão de Austin em torno dos atos de fala, assim explicados por Ottoni:

Austin assume que nas *afirmações* é possível encontrar as propriedades *verdadeiro* ou *falso*, e que estas propriedades não serão encontradas nos enunciados performativos. É interessante observar de que modo a questão da referência, da relação linguagem-mundo, está presente na sua afirmação. Nos enunciados *constativos* há, “filosoficamente”, um tipo de referência; já nos enunciados *performativos*, esta mesma noção “filosófica” não pode ser aplicada, porque estes últimos, segundo ele, **realizam** uma ação [...]. Para Austin o *ato de fala* é composto de três partes, três atos simultâneos: um *ato locucionário*, que produz tanto os sons pertencentes a um vocabulário quanto a articulação entre a sintaxe e a semântica, lugar em que se dá a significação no sentido tradicional; um *ato ilocucionário*, que é o ato de realização de uma ação através de um enunciado, por exemplo, o *ato de promessa*, que pode ser realizado por um enunciado que se inicie por *eu prometo...*, ou por outra realização; por último, um *ato perlocucionário*, que é o ato que produz efeito sobre o interlocutor. (Ottoni, 2002, p. 128).

A materialidade do “Zine-mala” em seu processo, bem como dos zines transformados pelo experimentalismo material, realizam ação, não por meio de atos de fala, mas do que chamo de *atos de materialidade*. A organização dos materiais do zine, a sua materialidade em processo de formação é performativa. Existe, portanto, uma enunciação performativa dessa materialidade em processo sobre mim, como sujeito que a produz, e que realiza uma ação em retorno – é como a criação incide sobre o corpo. As formas materiais dos fanzines, suas características estruturais e a sua materialidade, expressam-se e significam, assim como também realizam esta ação que é uma resposta, uma reação ao gesto fanzineiro de criação. Por isso, o gesto fanzineiro e o ato de materialidade são interdependentes, porque o gesto criador-fanzineiro desencadeia uma performatividade de materialidade do objeto que age, inventando-me; completando a via de mão dupla da epimorfose poética, que só acontece com a contraparte do ato material.

Portanto, existe uma porosidade entre as poéticas. Há uma capacidade e permeação constitutiva de um processo de criação multi-poético. E a permeabilidade acontece na poética dos materiais, pelo ato de materialidade; na poética de si, pela epimorfose poética; e na poética fanzineira pelo gesto fanzineiro, que põe em as duas

últimas em movimento. É o gesto fanzineiro que se institui como poética instauradora de dobra com as demais poéticas, é o vinco que junta e estabelece a porosidade multi-poética. De tal modo que na poética dos materiais se tem uma natureza de vida potencial das coisas e materiais na sua possibilidade performativa, na poética de si se tem uma vida potencial pelas coisas pela possibilidade de epimorfose poética, e na poética fanzineira se tem uma vida potencial pelo gesto criador que possibilita pôr em movimento as demais poéticas.

Então, os achados que giram em torno de pensar com o fazer e com o processo de criação, passam pelos movimentos preparatórios – arqueologia domiciliar e arqui-poética – que são ensaio para a identificação das poéticas que aqui se aprestam em sua característica de porosidade. Isso acarreta formas através das quais o processo de criação se dá. Ele é expansivo, aberto e não apreende o fanzine como único resultado, o percurso em cada um dos capítulos mostra isso pelo que é criado. No capítulo um, as criações passam pelo “Verbete Fanzine”, pelos exercícios de colagem de definições e pelo trabalho “Uma definição de zine”. No capítulo dois, pelos exercícios de composição, “Submarino Amarelo” e “A folha que anteviu seu destino”, e o “Zine-mala”. O experimentalismo material se investe nos exercícios de criação, nas composições, nas colagens, para chegar à experimentação material pelo zine, como um *continuum*.

Também diz algo sobre esse processo criativo, a natureza dessas produções. A partir da perspectiva da poética dos materiais posso lançar um olhar sobre a natureza desses trabalhos acabados – produtos fanzineiros que tomaram forma –, assim foram batizados: neopoiéticos fanzineiros e objetos fanzineiros liminais.

Neopoiéticos fanzineiros – são os fanzines que têm um reinvestimento material que lhes dá uma materialidade distinta da tradicional.

Objetos fanzineiros liminais – são os fanzines que estão suspensos entre um neopoiético fanzineiro e um outro objeto, artístico ou não.

“Uma definição de zine” está suspenso entre um neopoiético fanzineiro e um quebra-cabeças, o “Zine-mala” está suspenso entre um neopoiético fanzineiro e o objeto mala. No primeiro, há um deslocamento liminal em direção à gamearte, no segundo, em direção a um objeto de transporte. São, em essência, as bases multi-poéticas de experimentação material que possibilitam o surgimento dos objetos

fanzineiros liminais, que pressupõem um deslocamento (*vir a ser*) em direção à natureza – aparente, funcional ou subjetiva – de um outro objeto já conhecido – de arte ou não. Observar e identificar esses aspectos no meu processo de criação foi fundamental para entender como um *continuum* os trabalhos do mestrado, do período intermediário entre o mestrado e o doutorado, e do doutorado avançam da criação do fanzine em papel, para criação com outros investimentos materiais, para o fanzine entendido como processo para a criação em outras linguagens artísticas. Quando o fanzine é processo de criação mesmo, os *deslocamentos liminais* podem escalar para os dois tipos de *saltos liminais*. No primeiro tipo, a suspensão se dá, não entre um fanzine e outro objeto, mas entre o processo mesmo de criação de fanzines e a criação em outras linguagens artísticas. O segundo tipo, e talvez o mais bonito dos dois, a suspensão acontece entre o processo de criação de fanzines e o processo de criação de uma coisa ou objeto que não se pretende ser fanzine.

Figura 79 - Ísis com suas asas de fada



Fonte: Acervo do autor.

Logo antes do dia 12 de outubro de 2025²¹, também conhecido como Dia das Crianças, minha sobrinha Ísis me pediu para fazer asas de fada para que ela pudesse usar na festinha de sua escola. Na época, eu tinha concluído a criação de “Uma definição de zine” e usei as lâminas remanescentes de papel paraná. Para fazer as asas usei a lógica de andares de Spiegelman, mencionada no capítulo um, lógica também usada no Racha-cuca que criei, com os andares no processo de montagem das peças e no corpo do jogo. A estrutura das asas, apropria-se da ideia de andares de modo diferente, pois possui três lâminas independentes, os andares se estabelecem em diferentes níveis de altura de uma lâmina em relação à outra, somando os três níveis que se veem na foto acima. Atrás das asas, há um suporte conector, onde as asas se prendem, mas também se desprendem, se assim deseja a criança que tem predileção pelas formas alares versáteis. Asas de um andar para uso no ramerrão cotidiano, e com mais andares, logo mais galantes, para o caso das efemérides da escola, por exemplo. Se vier o interesse, da minha parte, de repensar “Uma definição de zine”, ampliando seu aspecto tridimensional, com peças que não ficam no mesmo nível, mas se projetam em níveis diferentes, vou usar a lógica dos andares de nível das asas de fada. As asas foram criadas, partindo dos mesmos aspectos processuais utilizados em um objeto fanzineiro liminal, porém amplia essa mesma lógica. Apesar de incidir sobre a criação das asas uma porosidade poética, elas não são fanzines, neopoiéticos fanzineiros, nem objetos fanzineiros liminais, o salto liminal que o processo de criação enseja é em direção ao que não é fanzine, último caso mencionado no parágrafo acima. Afinal, elas são asas. Servem para voar.

²¹ Por falar em efemérides, o Dia Nacional do Fanzine é doze de outubro, comemorado em homenagem ao fanzine “Ficção”, considerado o primeiro do Brasil, lançado por Edson Rontani, em 12/10/1965.

CAPÍTULO 3 – OS ARTEZINES E OS NOVOS CAMINHOS PARA A CRIAÇÃO ARTÍSTICO-AUTORAL ZINEIRA

Estando minha pesquisa situada em um lugar acadêmico de artes e atravessada por esse território de diversos modos através da criação, é inevitável chegar um debate que venha a encetar as possibilidades e mesmo o estado de inserção dos zines na arte. Ela parte não de um lugar elaborado por mim, mas de um lugar já definido, que passa pela discussão em torno do fenômeno dos artezines, gênero de fanzine com o qual entrei em contato durante toda a experiência no doutoramento, em disciplinas de estágio na graduação, disciplinas na pós-graduação, projetos de extensão, entrevistas, conversas na cantina da universidade, no intervalo entre as aulas. Produzi artezines, todavia, mais me interessa o debate que, por meio deles, é possível travar, deixando entrever as fricções entre o universo zineiro e o universo da arte. Para além disso, no meio do caminho, que eu possa também estabelecer uma ponte entre os trabalhos apresentados nos capítulos anteriores, “Uma definição de zine” e o “Zine-mala, e esses estados de encontro e desencontro dos zines com a arte.

3.1 O debate em torno dos artezines

Artezine é forma para o português do termo *art zine*, usado para designar uma subcategoria de zines, de acordo com Thomas (2009, p. 27). É um termo ou nomenclatura ainda pouco usual no Brasil até mesmo entre os fanzineiros e aqueles que estão envolvidos com o fanzinato de um modo geral. É preciso ressaltar também que há pouca bibliografia em português sobre o tema e a maioria é constituída pelas incursões e estudos de Gazy Andraus. De modo geral, os artezines são publicações que se inserem em algo parecido com um lugar da arte ou *status* de arte, é difícil estabelecer uma definição ou caracterização específica para eles, por vários motivos. É fácil imaginar essa missão transformando-se em uma grande confusão, da qual este trabalho não tem a pretensão de driblar, mas, antes de qualquer coisa, mergulhar dentro dela.

Susan E. Thomas é bibliotecária de serviços instrucionais da Biblioteca Birnbaum, da Pace University, em Nova York. Dentre as suas pesquisas estão os

estudos sobre as pedagogias do zine. Entre seus trabalhos, figura o artigo intitulado "Value and Validity of Art Zines as an Art Form" (2009), em que a autora trata especificamente dos zines como forma de arte, ou seja, os artezines. De início, devemos recordar a afirmação de Thomas (2009) de que todos os zines carregam uma dimensão artística, independente de suas categorias ou subcategorias. De acordo com a autora:

Todos os zines são artísticos no sentido de que são criados, geralmente à mão. Mesmo zines em preto e branco feitos em uma fotocopadora e grampeados juntos são feitos, e muitas vezes essa apresentação de "arte baixa" é deliberada. Cada criador de zines toma decisões criativas: Qual formato? Que tipo de papel? Como encadernar? (THOMAS, 2009, p. 27, tradução nossa).²²

Quando pensamos em definições, aí começam as dificuldades quando os artezines são colocados em evidência. Afinal, como afirma Thomas, "É difícil, com certeza, fazer uma distinção entre zines e zines de arte." (Thomas, 2009, p. 27, tradução nossa)²³. Embora seja difícil, tendo em mãos uma autopublicação, estabelecer se trata-se de um artezine ou de um zine, discussão que, talvez pouco interesse aos fanzineiros, Thomas (2009) aponta que há um distintivo que se mostra em certos tipos de zines, nos artezines em particular. Ao discutir as ideias do artigo "Why Zines Matter: Materiality and the Creation of Embodied Community" (2008) de Alison Piepmeier, Thomas destaca ideia de que "[...] há uma classe distinta de zines que apresenta ilustração, tipografia (muitas vezes desenhada à mão), fotografia, gravura e design gráfico. As pessoas que fazem esses zines tendem a ser estudantes de arte, artistas, músicos e designers" (Thomas, 2009, p. 28, tradução nossa)²⁴.

Será possível destacar características que tragam especificidade para os artezines como publicação artística que são? Ou o que as distingue está simplesmente na atribuição de uma valoração ou legitimação? Se os artezines são uma subcategoria de zine, então, todo artezine é um zine, todavia, nem todo zine é um artezine; a questão apresentada busca, na verdade, interrogar: o que faz de um artezine um artezine? Partindo de ideias que nos dão a entender uma experiência

²² No original: All zines are artistic in that they are created, usually by hand. Even black and white zines made on a photocopier and stapled together are made, and often that "low art" presentation is deliberate. Every zinester makes creative decisions: What format? What kind of paper? How to bind? (THOMAS, 2009, p. 27).

²³ No original: It is difficult, to be sure, to make a distinction between zines and art zines. (THOMAS, 2009, p. 27).

²⁴ No original: [...] there is a distinct class of zines that features illustration, typography (often hand drawn), photography, printmaking, and graphic design. The people who make such zines tend to be art students, artists, musicians, and designers. This article focuses on this class of zines. (Thomas, 2009, p. 28)

leitora, de observação e fruição que a pesquisadora tem com esse tipo de publicação, Thomas (2009) aponta que os artezines podem abranger toda uma variedade de elementos e linguagens em suas formas:

A forma dos artezines pode incluir capas serigrafadas, assemblage (incluindo inserções ou anexos de objetos tridimensionais como adesivos, emblemas, patches, fotografias, brinquedos, sementes ou DVDs), ou colagem - seja colada no papel ou fotocopiada. Existem mini zines, zines flip-book, zines flip-flop (lidos de dentro para fora a partir de ambas as capas), zines em papel de jornal, zines pôster, zines em preto e branco grampeados e zines com impressão offset brilhante. Com a editoração eletrônica e o apoio e interesse tanto de editores quanto do mundo da arte, os artezines têm valores de produção mais altos e maior distribuição do que no passado. (Thomas, 2009, p. 28, tradução nossa).²⁵

A descrição de Thomas me leva de volta aos trabalhos finais produzidos na disciplina “Artezines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral”. Especialmente em sua primeira edição realizada em 2019, aqui referenciada. Retomando de passagem, foram produzidos zines em formato de calendário, com fotografia, em formato de quebra-cabeças, sanfonados, com proposta de composição labiríntica, dentre outros, pensados a partir de formatos não tradicionais e utilizando diferentes papéis e materiais. A riqueza dessa coletânea, vista como um todo, faz-me pensar, de forma intuitiva, nessas diferentes formas que as publicações podem assumir, aqui nominadas de artezines, de acordo com a autora. Embora pudesse escolher por não entrar nessa seara, Thomas (2009) apenas esboça, apenas se acerca de aspectos que poderiam contribuir para estabelecer uma definição para os artezines, é uma lista formada por quinze pontos ou características que lhes podem ser atribuídas.

Em resumo, uma publicação de artista pode ser chamada de zine de arte se tiver várias dessas características:
 Criada por artista, designer ou arquiteto
 A mão do criador é evidente (assinada, ilustrada, perfurada, carimbada etc.)
 Limitadas, as edições numeradas são frequentes
 Sem ISSN
 Sem ISBN
 Tamanho ou forma irregular (não do tamanho de uma revista)
 Não particularmente escultural ou dimensional
 Sem ficha técnica
 Nenhuma editora conhecida

²⁵ The form of art zines may include silk-screened covers, assemblage (including inserts or attachments of three-dimensional objects like stickers, badges, patches, photographs, toys, seeds, or DVDs), or collage?either pasted onto paper or photo copied. There are mini zines, flip-book zines, flip-flop zines (reads inwards from both covers), newsprint zines, poster zines, black and-white saddle-stapled zines, and offset print glossy zines. With desktop publishing and support and interest from both publishers and the art world, art zines have higher production values and greater distribution than in the past. (Thomas, 2009, p. 28).

Editora independente ou galeria de arte (não imprensa fina)
 Disponível diretamente do autor
 Disponível em uma livraria de arte ou distribuidor de zines ("distro")
 Identificado pelo criador como um zine
 Preço modesto (menos do que o preço de um livro de artista típico, mas mais do que os zines tradicionais)
 Geralmente não disponível para comércio (como os zines tradicionais).
 (Thomas, 2009, p. 30, tradução nossa)²⁶.

Esta citação está presente no artigo de Thomas já referido, "Value and Validity of Art Zines as an Art Form" (2009), e constitui integralmente a parte textual de um dos tópicos de discussão do texto, intitulado "Definição de trabalho de artezine" (Thomas, 2009, p. 30, tradução nossa)²⁷. Acredito que quando os autores logram estabelecer definições, acabam correndo o risco de entrar em um território traiçoeiro. Nesse caso em particular não é diferente, a passagem suscita dúvidas. Em primeiro lugar, no que diz respeito a um sentido metodológico, as características apresentadas são dadas e não construídas ao longo do texto. Este, por mais que faça um apanhado importante sobre a presença de zines e artezines no contexto da arte contemporânea, apontando criadores e espaços legitimados, institucionalizados ou não de inserção e circulação dessa produção, temos, antes de qualquer coisa, um sobrevoo panorâmico feito pela discussão. Portanto, não há um enfoque de análise de um *corpus* ou de um conjunto, mesmo que pequeno, de trabalhos em específico. Em segundo lugar, as próprias características em si são pouco discutidas a *posteriori*, não é explicitado se um artezine é definido pela soma delas ou pela soma de uma parte delas. É difícil a compreensão de uma ou outra das características pela ausência de um exemplo que as acompanhe ou de uma clareza maior; particularmente, intriga que uma característica do artezine seja o fato de se apresentar como um tipo de publicação "Sem ficha técnica" (Thomas, 2009, p. 30, tradução nossa).

²⁶ No original: In summary, an artist publication could be called an art zine if it has several of these features: Created by artist, designer, or architect
 The hand of the creator is evident (signed, illustrated, punched, stamped, etc.)
 Limited, numbered editions are large
 No ISSN
 No ISBN
 Irregular size or shape (not magazine size)
 Not particularly sculptural or dimensional
 No masthead
 No known publishing company
 Independent publisher or art gallery (not fine press)
 Available directly from creator
 Available from an art bookstore or zine distributor ("distro")
 Identified by the creator as a zine
 Modestly priced (less than the price of a typical artists' book, but more than traditional zines)
 Not usually available for trade (as traditional zines are).
²⁷ No original: Art Zine Working Definition (Thomas, 2009, p. 30).

A autora ressalta quem são aqueles que fazem os artezines, trazendo, assim, uma condição distintiva no que toca à formação de quem os faz: artista, designer ou arquiteto (Thomas, 2009). Ao longo do seu artigo, muitos artistas plásticos que produzem zines são mencionados, tais como: Raymond Pettibon, David Shrigley e Marcel Dzama. Em determinado trecho, entende-se porque os arquitetos também estão na lista, quando a autora afirma que “Há uma história de publicações em forma de panfletos na arquitetura [...]” (Thomas, 2009, p. 33, tradução nossa)²⁸. Ainda, a autora reitera que “Existem zines de artes visuais que fornecem um discurso crítico alternativo: Mimi Zeiger, fundadora do Loud Paper, um zine de arquitetura [...]” (Thomas, 2009, p. 32, tradução nossa)²⁹. Acredito que a autora não dê maiores explicações sobre os designers. Particularmente, antes de me apresentar como artista, sempre me apresento como professor, atividade que exerci por quase dez anos, é curioso imaginar que, nesse contexto da minha profissão, eu não poderia criar um trabalho definido como artezine, aos olhos de Thomas (2009).

Algumas características apresentadas por Thomas (2009, p. 30) são gerais dos zines e fanzines, não sendo distintivas, por exemplo: “Sem ISSN”; “Sem ISBN”; “Disponível diretamente do autor” e “Tamanho ou forma irregular (não do tamanho de uma revista)”. No último caso, identifico uma lacuna de clareza na ideia da autora, pois que ela não menciona o que seria o “tamanho de uma revista”. Atualmente, até mesmo revistas comerciais podem ter variações de tamanho entre si, o que complica a aplicação da afirmativa apresentada para o contexto dos artezines. Esse exercício de análise detida das características que definem um artezine, especialmente as que são atinentes à sua materialidade, mostra-se cansativo porque a própria tentativa de definir flerta com um espírito prescritivo, incongruente quando aplicado a um âmbito de criação que tem como marca uma transgressão cada vez maior de forma e conteúdo. Em todo caso, entendo que a autora não aponta uma definição geral, mas uma definição de trabalho que, em todo caso, funciona como apanhado norteador para o leitor que acompanhar a discussão que se desenrola em seu texto.

Ainda buscando aprofundar essa discussão sobre as definições de artezine, é relevante o trabalho de Jackie Batey, uma professora, pesquisadora e artista envolvida com a produção de livros de artista e zines, atuando na marca Damp Flat

²⁸ No original: There is a history of pamphlet publications in architecture [...] (THOMAS, 2009, p. 33).

²⁹ No original: There are visual arts zines that provide an alternative critical discourse: Mimi Zeiger, founder of Loud Paper, an architecture zine [...] (THOMAS, 2009, p. 33).

Books (University of Portsmouth, [20--?]). Batey também é curadora e criadora da coleção Zineopolis, da Universidade de Portsmouth, Reino Unido, na qual é professora associada (University of Portsmouth, [20--?]). Fundada em 2007, a coleção Zineópolis tem como objetivo “[...] arquivar e refletir a diversidade de pensamento e talento que existe fora do campo editorial tradicional.” (Batey, 2014, p. 2, tradução nossa)³⁰. Para além disso, a coleção carrega uma aura de celebração em torno dos zines e publicações caseiras, nas palavras da autora “A coleção Zineopolis busca arquivar e celebrar o boom da autopublicação” (Batey, 2014, p. 2, tradução nossa)³¹. Embora os zines em sua versão impressa estejam arquivados, a coleção conta com um *site* onde os leitores podem ter acessos a informações sobre o acervo, bem como visualizar algumas páginas dos zines que lá estão: www.zineopolis.blogspot.co.uk.

Em seu artigo “Art-Zines, The Self-Publishing Revolution: The Zineopolis Art-Zine Collection” (2014), Jackie Batey discute os artzines, trazendo o contexto da coleção Zineopolis. O que antecede a criação da coleção são os próprios movimentos orgânicos de criação dos alunos da Escola de Arte e Design da Universidade de Portsmouth, que produziam, pelo que os docentes observaram, autopublicações variadas que se aproximavam da proposta dos zines. Portanto, a necessidade de um incentivo a essas atividades e valorização do ensino-aprendizagem culminou na criação desses dois arquivos: The Ministry of Books (coleção de livros de artista) e Zineopolis (coleção de zines de arte), que são projetos irmãos. De acordo com a autora:

As duas coleções foram projetadas para se apoiar mutuamente a fim de formar um recurso variado que sustentasse projetos de estudantes em livros de artistas, encadernação de livros, quadrinhos autopublicados e romances gráficos, revistas de pequenas editoras, zines de grupo, autopublicação/promoção e criação de produções em lote. As duas coleções agora compartilham uma sala dedicada no espaço de Ilustração, permitindo que o corpo docente, pesquisadores e estudantes possam acessar tanto os Livros de Artistas quanto os Zines de Arte com facilidade. iMacs, um scanner e uma câmera digital também estão disponíveis para uso dos estudantes. (Batey, 2014, p. 4, tradução nossa).³²

³⁰ No original: [...] to archive and reflect the diversity of thought and talent that exists outside the traditional publishing arena. (BATEY, 2014, p. 2).

³¹ No original: The Zineopolis collection seeks to archive and celebrate the self-publishing boom. (BATEY, 2014, p. 2).

³² No original: The two collections were designed to support each other in order to form a varied resource that would support student projects in artists' books, book-binding, self-published comics and graphic novels, small press magazines, group zines, self-publishing/promotion and creating batch-productions. The two collections now share a dedicated room within the Illustration space so that staff, researchers and students can now access both the Artists' Books and Art-Zines with ease. i-macs, a scanner and digital camera are also available for student use. (BATEY, 2014, p. 4).

Aproveitando o ensejo, ao apontar os dois projetos da Universidade de Portsmouth, é importante ressaltar que os zines estão em um lugar de fronteira. A dificuldade de definir os artezines já foi posta, todavia, existe também uma outra dificuldade mais ampla, que consiste na dificuldade de estabelecer uma diferença tangível entre os zines e outros objetos de arte, como os livros de artista, ou as artes do livro. Alguns pressupostos que discorrem sobre a materialidade do livro de artista já foram apresentados neste trabalho, no capítulo dois. Portanto, ao invés de contrapor as características dos zines e as características dos livros de artistas, trato desse trânsito que há entre ambos:

Martha Wilson, diretora fundadora da Franklin Furnace, define um livro de artista como um objeto cujo meio principal é uma ideia; Nos anos 1960, os livros de artistas incluíam livros fotocopiados ou carimbados, e hoje, podem incluir fanzines. Louise Kulp atribuiu o termo livro de artista a duas categorias: peças de produção e edições muito limitadas ou objetos únicos. Os zines de arte poderiam ser enquadrados na primeira categoria, sendo “produzidos de forma barata, amplamente distribuídos, acessíveis e acessíveis”. (Thomas, 2009, p. 28, tradução nossa)³³.

Imagine o leitor que temos uma curiosa publicação em mãos, de um autor ignorado, ao folhear suas páginas surge a dúvida: trata-se de um livro de artista ou um zine/artezine? Eis o impasse! Na dúvida, pede-se ajuda! O estudioso de livros de artista vai explicar porque se trata de um livro de artista e provavelmente vai convencer. O estudioso de zines vai explicar porque se trata de um zine e provavelmente também vai convencer. Em uma analogia, parecem dois vizinhos que se desconhecem, descrevendo uma mesma casa misteriosa que lhes chama atenção, cada um a seu modo e de forma distinta, sem saber que estão a tratar da mesma vizinhança. Nesse ponto, parece-me que algumas publicações são “cidadãos de dupla nacionalidade”. Na prática, quem se importa? Por um lado, no contexto da analogia, a alfândega, por outro, no contexto desta discussão, os bibliotecários!

Todavia, a confusão parece estar feita. E isso é perceptível, como afirma Thomas (2009, p. 28, tradução nossa)³⁴, ao mencionar a relação ambígua entre

³³ No original: Martha Wilson, founding director of Franklin Furnace, defines an artist's book as an object whose primary medium is the idea; in the 1960s, artists' books included photocopied or rubber-stamped books, and today, could include fanzines.⁵ Louise Kulp assigns the term artists' book to two categories: production pieces and very limited editions or one-of-a-kind objects.⁶ Art zines could fall into the former category, being "inexpensively produced, widely distributed, accessible, and disposable." (Thomas, 2009, p. 28).

³⁴ No original: If the zine maker is well known, like Tom Sachs, the zine may be recognized as valuable and be classed as an artist's book even if the artist calls it a zine. (Thomas, 2009, p. 28).

artezine e livro de artista, “Se o criador do zine for bem conhecido, como Tom Sachs, o zine pode ser reconhecido como valioso e classificado como um livro de artista, mesmo que o artista o chame de zine.”. Ainda, a autora afirma que não é incomum que “alguns objetos chamados de zines por seus criadores acabam na coleção de livros de artistas de uma biblioteca.” (Thomas, 2009, p. 28, tradução nossa)³⁵. O que se apreende é que os zines parecem ter menos prestígio ou valor artístico que os livros de artista em determinados contextos, tanto que lhes são atribuídas as muletas de uma outra nomenclatura, livro de artista. O pensamento de Janet Zweig, indo em uma direção contrária, busca reconhecer o potencial de vitalidade dos zines num contexto em que eles se inserem nas artes do livro e das publicações de arte.

Os zines ampliaram o escopo das publicações de arte e têm uma atualidade viva. Eles confundiram as fronteiras dentro do campo em uma direção completamente diferente e mais emocionante do que o artesanato em livros, e criaram um local para todos os tipos de expressão excêntrica. Os artistas do livro poderiam entrar neste domínio e contribuir com uma visualidade sofisticada, ao mesmo tempo que aprendem com a sua vitalidade e imediatismo. (Zweig, 1998, p. 4-5, tradução nossa).³⁶

Jackie Batey, ao criar a coleção Zineopolis, também restitui o valor simbólico e material dos zines e artezines no universo da autopublicação, em função do estabelecimento de um lugar significativo no espaço acadêmico, não apenas para os alunos da universidade em que trabalha, mas também para a comunidade em geral, visto que há possibilidade de consulta ao acervo pelo endereço eletrônico do site da coleção. Se muitos zines são maquiados como livro de artista, é interessante ver a autora apontando ações que desfazem esse equívoco na fase inicial de criação da coleção Zineopolis, momento em que “[...] foi notado que alguns dos livros de artistas se encaixavam mais confortavelmente dentro do gênero de Zines de Arte, então foram movidos para a recém-formada coleção Zineopolis.” (Batey, 2014, p. 4, tradução nossa).³⁷

Batey (2014) comenta que diferentes tipos de zines passaram a circular, tendo em vista o florescimento da cultura zineira. Nesse contexto, a autora atesta o

³⁵ No original: [...] some objects called zines by their makers end up in a library's artists' book collection. (Thomas, 2009, p. 28).

³⁶ No original: Zines made have broadened the entire enterprise more the scope of publication and arts and have lively current. They have blurred the boundaries within the field in a completely different and more exciting direction than book crafts, and they've created a venue for all kinds of eccentric expression. Book artists could enter this realm and contribute a sophisticated visuality to it, while learning from its vitality and immediacy. (Zweig, 1998, p. 4-5).

³⁷ No original: [...] it was noticed that some of the artists' books seemed to sit more comfortably within the Art-Zine genre, so they were moved to the newly formed Zineopolis collection. (Batey, 2014, p. 4).

aparecimento dos zines que chamamos de artzines como um subgênero específico: “À medida que a cultura dos zines cresceu em popularidade, também vimos um crescimento em um novo subgênero de zine, criado por criadores de imagens, amplamente conhecido como ‘Zine de Arte’” (Batey, 2014, p. 6, tradução nossa)³⁸. A autora afirma, tal qual Thomas (2009), que há uma dificuldade em definir os artzines, principalmente por conta da ausência de regras pré-estabelecidas ou diretas que os contemplem de forma satisfatória (Batey, 2014). Todavia, tendo em vista o acervo da coleção Zineopolis, a partir das características dos exemplares que podem ser encontrados nela, a autora apresenta o que chama de sete declarações, que buscam lançar luz à questão:

1. O Artzine deveria ser uma publicação não comercial que tenha uma pequena circulação (abaixo de 1.000, mas mais comumente abaixo de 100).
2. Muitos Artzines são produzidos com a intenção de sustentar uma edição regular - mas em prática, poucos excedem 16 números. Muitos saem apenas em 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. Artzines 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 doados 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 nossa).³⁹

As sete declarações da coleção Zineopolis, apresentadas por Batey (2014) têm alguns pontos em comum com a definição de trabalho de artzine de Thomas (2009),

³⁸ No original: As zine culture has grown in popularity we have also seen a growth in a new sub-genre of zine, created by image-makers, known widely as the ‘Art-Zine’ (Thomas, 2014, p. 6).

³⁹ No original:

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). (Batey, 2014, p. 6).

como: o fato de serem produzidos por artistas ou profissionais de áreas afins; serem vendidos em lugares específicos como galerias de arte ou lojas especializadas; possuírem uma materialidade ou formato incomum, ou seja, tem elementos distintivos das revistas comerciais. Todavia, uma diferença que chama atenção é justamente o fato de Batey (2014) partir de um acervo para firmar suas sete declarações. Metodologicamente isso faz diferença porque, como a coleção Zineopolis possui um *site* através do qual artezines podem ser vistos, é possível de certo modo observar e identificar alguns dos pontos mencionados pela autora, como: a predominância de conteúdo visual e a identidade dos criadores que produziram os títulos e os tipos de impressão. Outros pontos são mais difíceis de certificar, como: a tiragem da publicação, o número de edições de cada título e os espaços de comercialização. Curiosamente, as duas autoras trazem pontos redundantes, ou seja, que se aplicam aos zines e fanzines de um modo geral, como: ausência de controle editorial, em Batey (2014), e ausência de ISBN ou ISSN, em Thomas (2009).

As dificuldades que estão por trás da criação da coleção Zineopolis me fazem pensar na minha própria trajetória fanzineira. Quando produzi meu primeiro zine, o “Grama de Poesia #1” (2013), em algum momento comecei a entregar para as pessoas próximas, e lembro que alguém me disse: “Você não colocou seu nome!”. Foi quando percebi que em nenhum local do zine constatava marca ou indício de autoria. Essa lacuna reflete bem meu anseio na época: eu queria apenas fazer um zine, fazer urgentemente, imprimir e ter em mãos a publicação pronta. Não passou pela minha cabeça colocar ali, em qualquer lugar que fosse, o meu nome. Ao longo do tempo, tive em mãos muitos zines, alguns deles me faziam lembrar desse episódio, não apenas porque eventualmente também não possuíam autoria, mas por conta de outros esquecimentos (propositais ou não) dos fanzineiros: alguns zines não tinham data, outros não tinham referência de local, bem como outras informações gerais. Muitas vezes elas são dispensadas por seus criadores.

Em síntese, acaba por ser uma tarefa difícil, cansativa e muitas vezes carecida de soluções, a tentativa de organizar e catalogar, com algum princípio sistemático, uma coleção/acervo de zines. Os zines pequeninos de Márcio Sno são um exemplo que mostra a dificuldade inclusive de pensar em como guardar determinados tipos de zines. Lembro que quando peguei em mãos um desses fanzines miúdos de Márcio Sno, pensei comigo mesmo enquanto folheava: “Mais que as tampas de caneta, mais que as chaves de tranca de bicicleta, mais que os fones de ouvido...isso aqui nasceu

pra ser perdido... provavelmente nas próximas vinte e quatro horas”. E isso é maravilhoso! Um exemplo cabal do potencial criativo que pode incidir sobre a produção de zines, é transgressor criar um zine que nasceu pra ser perdido, ser muito temporariamente apreciado e enlouquecer os bibliotecários. De todo modo, apesar das dificuldades que variam de acordo com o contexto e com o acervo, Batey (2014) apresenta a forma como organizou, por meio de uma divisão em sete categorias, a coleção Zineopolis:

A coleção Zineopolis em Portsmouth possui uma variedade de Zines de Arte produzidos a partir dos anos 80, incluindo artefatos de profissionais da arte e estudantes. A estrutura de Zineopolis e alguns exemplos. A coleção Zineopolis foi organizada nas seguintes sete categorias. Isso reflete que a coleção está alojada dentro de uma Escola de Arte e Design e atualmente é um recurso para os estudantes da Universidade de Portsmouth, mas está aberta a pesquisadores mediante agendamento.

- Pequena Editora de Quadrinhos
- Pequena Editora de Romance Gráfico
- Fanzine de Arte
- Revista de Pequena Tiragem
- Manifesto Visual
- Portfólio/promoção
- Diversos – isso inclui mapas, livros de adesivos e diários visuais.
(Batey, 2014, p. 7, tradução nossa)

A divisão apresentada é um indício não apenas da diversidade de publicações da coleção Zineopolis, mas também a complexidade e a estratégia de organização que se faz necessária em conjunto desse tipo. De um modo geral, os artezines encontram aí um lugar de democratização, através do qual a comunidade no geral pode ter acesso ao acervo. Ainda mais quando temos em conta que essa perspectiva aponta para uma valorização das publicações artesanais e artísticas, restituindo o seu valor e lugar específico. Uma discussão importante, ainda no contexto de exploração da faceta dos artezines, é justamente os tipos de artezines que podem ser identificados e a forma como, a par disso, consigo criar uma interlocução com a minha própria produção fanzineira.

3.2 Experiências artezineiras

No segundo semestre de 2019, o professor Gazy Andraus ofertou presencialmente a disciplina chamada “Artezines: zines, fanzines e biograficines como expressão criativa e artístico-autoral”, no contexto da Pós-Graduação em Arte

e Cultura Visual (PPGACV) da Faculdade de Artes Visuais (FAV), da Universidade Federal de Goiás (UFG). Muito provavelmente, a primeira disciplina ministrada no âmbito da pós-graduação (*stricto sensu*), no Brasil, a tratar inteiramente dos fanzines e afins tendo em vista sua pluralidade e trazendo uma perspectiva de criação em artes. Inclusive, a ementa da disciplina aponta para um referencial bibliográfico voltado inteiramente para esse objeto de estudo. A experiência na disciplina foi tratada no artigo “A disciplina pioneira Artezines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral no PPGACV da FAV-UFG”, publicada no dossiê da Coleção Desenrêdos (PPGACV-FAV-UFG), intitulado “Fanzines, artezines e biograficzines – publicações mutantes”, de 2021. Não à toa, Gazy utiliza a expressão “disciplina pioneira” no título do seu trabalho, dadas as particularidades da sua proposta, que serão abordadas neste tópico.

Ao longo da disciplina, que teve uma dimensão teórico-prática, Gazy trabalhou o histórico dos fanzines, bem como as transformações pelas quais eles têm passado em diferentes momentos históricos, até chegar aos artezines. Para tanto, foram utilizadas obras seminais, como os trabalhos do professor Henrique Magalhães e do acervo de sua editora, a Marca de Fantasia (Andraus, 2021). Além disso, a disciplina contou com a mostra de documentários, como “Fanzineiros do Século Passado”, de Márcio Sno; uma aula de campo feita na Gibiteca Jorge Braga (Goiânia-GO); a participação de fanzineiros convidados, como: Léo Pimentel, Edgar Franco e Cátia Ana, que tiveram oportunidade de falar sobre suas vivências no fanzinato⁴⁰; a participação de professores da UFG, tais quais Adriana Mendonça e Rubem B. T. Ramos (Andraus, 2021).

Uma parte importante da discussão teórica se ateve aos artezines, que constituem uma subcategoria específica de zines (Thomas, 2009). No Brasil, a tentativa de estabelecer distinções entre os fanzines não é nova, Henrique Magalhães, em sua obra “O que é fanzine” (1993), estabelece distinção entre o que chama de gêneros de fanzines; o próprio autor destaca alguns deles: ficção científica, música, gêneros diversos (que incluem os fanzines poéticos e os fanzines de teor político) (Magalhães, 1993, p. 17). Com o tempo, devido à quantidade e diversidade cada vez maior de zines em circulação, o que acabou resultando em uma expansão de suas possibilidades criativas, novos gêneros passaram surgir, como o biograficizine, termo

⁴⁰ O termo fanzinato que remete à produção de fanzines, artezines e zines como uma prática criativa (SNO, 2015).

formulado pelo professor-pesquisador Elydio dos Santos Neto (*in memoriam*) (Andraus, 2021). Thomas afirma que, a princípio, todos os zines são artísticos de um modo geral, por sua criação artesanal, ou seja, são feitos à mão (Thomas, 2009). Todavia, os artezines são publicações que têm – ou se aproximam – (d)o *status* de arte (Thomas, 2009). Os impasses que essa questão traz serão apresentados ao longo deste capítulo.

Metodologicamente falando, a dimensão prática, que aconteceu em diferentes momentos da disciplina e intercalada às discussões teóricas, esteve dividida em três principais momentos. O primeiro consistia na criação do que Gazy chamou de “pré-zine”, consistindo em uma ou mais composições que os discentes deveriam fazer e que funcionariam como “anotações imagéticas”; na prática, cada um dos alunos elaborou uma ou mais páginas com recortes, textos, fotografias, desenhos etc. (Andraus, 2021, p. 376). O segundo momento se reporta à participação da turma no JOIA - Jornada Interdisciplinar Acadêmica da FAV, onde foi feita uma exposição de zines experimentais e foi ministrada a oficina “Art-zines como expressão criativa”, atividades que contaram com a organização de Gazy e coorganização dos alunos (Andraus, 2021, p. 377-378). O trabalho final requerido pela disciplina, terceiro momento de criação, foi a elaboração de um artezine, de viés “autoral e artístico” (Andraus, 2021, p. 378). Ao todo, foram produzidos sete artezines, sendo que cada aluno matriculado na disciplina produziu o seu trabalho nas datas finais do semestre. Abaixo, seguem alguns registros dessa produção.

Figura 80 - Artesines produzidos ao final da disciplina “Artesines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral” (PPGACV-FAV-UFG)



Fonte: “A disciplina pioneira Artesines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral no PPGACV da FAV-UFG” (2021), Gazy Andraus, p. 380-391.

O que se observa nas imagens é, evidentemente, a produção final dos alunos para a disciplina ministrada por Gazy Andraus. No entanto, o que chama atenção é diversidade e de formatos, temáticas e mesmo de conceitos de publicação a que os alunos chegaram, o que denota um nível de experimentação latente. Para além de meras revistas tais quais as que esperamos ver quando nos põem a frente uma revista ou zine, é perceptível uma preocupação em diferentes níveis no processo de criação. “Piada Mensal”, de Jorge Aladir, é um artesine que reinterpreta a ideia de revista como um calendário; “Zine Quebra-cabeças”, de Jaime Rodolfo, dá às páginas um formato de peças que podem ser montadas como um *puzzle*. São experimentações de ordem formal que se instauram a partir de um conceito elaborado pelo autor, hibridizando, o que é zine com que comumente não é, ou seja: zine + calendário e zine + quebra-cabeças. “Pequena coletânea de balelas – 2019”, de Luiz Antonio, utiliza-se da linguagem dos quadrinhos, com seu traço estilizado de cartum, para criar o conteúdo do seu artesine; “Remanso”, de Manuela Thayse, é um artesine que traz a fotografia como elemento compositivo; “Quando a infância passou?”, de Ilana F. Quirino,

apresenta ilustrações com cores chapadas que revisitam a infância com um teor crítico. São experimentações de linguagem artística, com soluções estéticas (de traço, linha, cor, composição etc.) muito distintas. Ainda citando o artezine “Remanso”, de Manuela Thayse, percebe-se uma experimentação de formato, por conta de sua estrutura não apenas mais alongada, com mais altura que largura, como também por sua estrutura sanfonada. A coletânea formada pelos trabalhos finais, portanto, tem essa marca característica, a da experimentação, como aspecto da composição dos artezines da turma.

Esse detalhamento é importante porque a disciplina, bem como o artigo que resgata a experiência em torno dela, comunica-se, antes de tudo, com uma perspectiva de ensino no contexto do Ensino Superior, em especial da pós-graduação da área de artes. Todavia, vale atentar para esse lado de estímulo à criação que agrega ao seu caráter de componente curricular e a seu aspecto normativo-disciplinar uma prevalência do ensejo à elaboração artístico-poética. Ou seja, a disciplina também como oficina e espaço de criação, algo que o próprio nome da disciplina adianta, pois nesse contexto, os zines são entendidos e trabalhados não são apenas uma expressão do indivíduo, mas como uma expressão criativa e artístico-autoral.

3.3 Paratopia: termo basilar

O termo paratopia foi apresentado pelo teórico Dominique Maingueneau, em sua obra, intitulada “O contexto da obra literária: enunciação, escritor, sociedade” (1933), no contexto dos estudos literários. O autor estabelece relações entre o escritor, o campo literário e a sociedade ao afirmar que “a pertinência ao campo literário não é, portanto, a ausência de qualquer lugar, mas antes uma negociação difícil entre o lugar e o não-lugar, uma localização parasitária, que vive da própria impossibilidade de se estabilizar” (Maingueneau, 2001, p. 28). Assim, entendo que o autor fala de uma determinada tensão acerca do espaço de enunciação da literatura, que se situa em um espaço de fronteira, ou seja, não se confunde com o social propriamente, tampouco se fecha em si mesma (Zavam, 2006). Essa perspectiva fronteiriça, ou seja, uma localidade paradoxal, é o que define de forma mais precisa a paratopia (Zavam, 2006).

A pesquisadora Suely Zavam (2006, p. 20) produziu um artigo importante para a minha compreensão do assunto, intitulado “Fanzine: a pluralidade paratópica”.

Principalmente porque, ao utilizar o conceito de Manguineau, desloca a discussão da enunciação literária para as relações que se estabelecem a partir da cultura dos zines. Para isso, a autora destaca conceitos específicos do teórico que dão uma dimensão plurivalente à paratopia em sua perspectiva de localidade paradoxal, o que percebido nos apontamentos acerca da paratopia espacial e paratopia social. Aqui, especificamente no primeiro caso (paratopia espacial), a relação entre o autor (fanzineiro) e sua obra (zine ou artezine) com a sociedade é identificada pela ausência de um lugar específico que eles ocupam nos sistemas culturais estabelecidos. A paratopia social, por sua vez, diz sobre propostas de vida e reconhecimento social dos zineiros em relação à sua atividade criadora. Tenho em vista que, no que tange aos fanzines – objetos considerados não “oficiais” e aquém do lucro –, sua existência se torna “invisível” no tecido social. As próprias ideias dos autores também conflitam com a questão da “concorrência” num mundo que ostenta aqueles que terão “lugar” como “autores”, uma minoria

Desse modo, uma marca de deslocamento ou inadequação, multiplicada, que parece existir na relação existente entre os zines, os fanzineiros e a sociedade, encontra eco no que diz de Zavam (2006, p. 23), quando a autora afirma que “até aqui, constatamos a dupla paratopia do fanzineiro, quer numa dimensão espacial, quer numa dimensão social”, além de uma terceira, na dimensão do dispositivo. É o ponto em que identifico no texto a ideia de pluralência paratópica, caracterizadora do contexto dos zines, ou seja, é quando se pode falar de deslocamentos – assim mesmo no plural – de relações, que se dão nesse espaço de fronteira, uma vez que aponta para mais de um aspecto paratópico. Zavam (2006) reforça:

O fanzine seria então um dispositivo enunciativo que desvelaria sua dimensão pluriparatópica: a paratopia espacial, posto que o escritor e/ou poeta de fanzines, pertencendo a uma tribo, enunciaria de um lugar não reconhecido, um lugar fronteiro; a paratopia social, porquanto sua atividade de escritor, diferentemente das atividades profissionais “tópicas” (MAINGUENEAU, 2001a, p. 39), não possibilitaria uma posição assegurada pelas regras do aparelho social; e a paratopia do dispositivo, uma vez que não pertenceria ao âmbito dos dispositivos que gozam de circulação e difusão privilegiadas e asseguradas pelas instâncias constituídas. (Zavam, 2006, p. 25).

3.4 Fanzines? Arte? Artezines?

Entendo a questão em torno dos Artezines complexa. Thomas (2009) é prudente em não apontar de forma categórica uma definição do que seja o artezine; antes, aponta características com base na recorrência que há em um acervo que tem em mãos. Tanto Thomas (2009) quanto Batey (2014) afirmam mais sobre a dificuldade de definir os artezines do que apontam uma proposta definitiva nesse sentido. Como já foi dito, existe uma carência de regras satisfatórias e pressupostos que os contemplem de forma suficiente (Batey, 2014). Embora também precise ser de risco, incerteza e exploração, o caminho que percorre o pesquisador, acredito ser importante a discussão travada pelas autoras, não apenas pela riqueza inerente às suas pesquisas, mas também pela necessidade que se faz de abrir um debate espinhoso e que é marcado pela indeterminação e pela falta de referências e outros estudos. De toda forma, em algum momento seria necessário começar uma discussão sobre os artezines. Esse salto no lugar de conhecimento inexplorado não seria antes de tudo um ato de coragem do pesquisador? E sendo assim, nesse tipo de pesquisa é fundamental que fique claro o que é difícil, o que não tem fonte, o que não se sabe, e até onde é possível ir naquele momento, com um determinado recorte de pesquisa. E entendo que essas marcas que explicitam a incerteza, efeito colateral da responsabilidade que perpassa o pesquisador, acompanham o temor e a coragem de encetar uma discussão sobre o tema novo está presente nos textos das autoras.

Todavia, apresento ao longo desse capítulo, minhas discordâncias em torno das características dos artezines apontadas por Thomas (2009) e Batey (2014), em seus respectivos artigos. Uma discordância, no entanto, que não é absoluta, pois vem aliada a pontos de convergência. E é pensando nisso, nos pontos de convergência e divergência sobre o que já está posto sobre o tema que, a partir daqui, aponto meu próprio *ensaio de caracterização* para os artezines. E faço por três motivos: para dialogar com as autoras e dar minha própria contribuição ao debate, para ser propositivo nesse mesmo debate, em uma pesquisa acadêmica de tese, da qual isso se espera, e, por fim, dialogando, contribuindo e propondo, dar a oportunidade a outros pesquisadores de fazer o mesmo movimento em relação ao que escrevo com o intuito de fazer a pesquisa sobre fanzines e artezines avançar.

Meu primeiro movimento de estabelecer características para os artezines parte da forma como ele é caracterizado pelas autoras citadas. É uma tentativa de

responder a seguinte pergunta: se eu pudesse colocar de forma resumida o que eu acredito ser importante e válido acerca do que entendi sobre a caracterização de um artezine, sem deixar de lado meus pontos de convergência e divergência, como eu resumiria? É uma tentativa de entender o que já está posto, agregar meu próprio fazer e reflexão que aqui vem se construindo nos capítulos anteriores e, a partir daí, propor. Então, pensando nos pressupostos de Thomas (2009) e Batey (2014), entendo que um artezine se caracteriza por:

Ponto a) Ser feito por um artista que chama de artezine a sua criação

Ponto b) Ser produzido em um espaço de formação de arte, como os cursos de graduação e pós-graduação da área

Ponto c) Possui formas de atravessamento com outras linguagens artísticas no seu conteúdo, nas formas de impressão, circulação e nas demais etapas que compreendem os modos de produção de uma publicação

Quando o fanzine é cooptado pela arte, passa a carregar os problemas da arte e não dos fanzines, como me disse Léo Pimentel no momento da qualificação. O que é justificado a partir das ideias a seguir, contrapontos ao que foi posto acima. Guio o meu argumento, tendo em vista que o fanzine é, antes de tudo uma publicação, tal como afirmam Batey (2014) e Thomas (2009):

Contraponto a) Se um artezine precisa ser chamado de artezine por um artista ou por qualquer outro criador para ser um, entra em jogo a intencionalidade do artista ou a intencionalidade artística. O que não faz, respectivamente, do artista ou criador, um afiliado da Arte Conceitual, mas de uma herança mais abrangente ligada a ela, o conceitualismo. A partir da intencionalidade, uma cesta com várias frutas que repousa sobre a mesa, tem plena validade para ser um artezine. Um saco de tijolos, um amontoado de objetos, sacolas de supermercado podem ser um artezine. Estas possibilidades podem estar em desacordo com a teoria e o pensamento que circunda o conceitualismo, mas é plausível na prática: o artista que apresenta e expõe o seu trabalho em espaços institucionalizados de arte ou outro. Ganha a intencionalidade e o discurso sobre a obra em detrimento da natureza da publicação como publicação. Assim, deixando-se de lado esse mesmo discurso sobre a obra, perde-se a natureza do objeto publicação pela via do conceitualismo.

Contraponto b) Se um artezine é caracterizado pelo espaço formativo em que ele é produzido, perde-se a distinção entre o que é um artezine e um fanzine tradicional. O que quero pontuar é que um trabalho – um fanzine –, feito nesse contexto de espaço de formação, que se propõe a fazer uma homenagem a um autor de ficção científica, como Cixin Liu, por exemplo, é um artezine. Mesmo que esse fanzine tenha ilustrações, textos explicativos, sessão de comentários dos leitores, trechos de entrevistas traduzidas, ou seja, um fanzine tradicional concebido da mesma forma como Russ Chauvenet pensou o fanzine – como revista do fã –, ainda é um artezine. Pensando nos zines eletrônicos, os *e-zines*, discutidos fartamente por Henrique Magalhães, em sendo produzidos no meio acadêmico ou formativo de artes, deixam de ser *e-zines* para ser artezines? Nesse sentido, qual a diferença entre o fanzine, biograficizine, zine poético-filosófico, *e-zine* e um artezine? Mantem-se a natureza do objeto publicação, mas indistinta aos tipos e categorias que se pretende a ele dar, em função do lugar e espaço específico de formação onde ele é produzido.

Contraponto c) Se os atravessamentos com outras linguagens artísticas no conteúdo ou nas etapas de uma produção que é uma publicação caracterizam um artezine, há dois caminhos possíveis de compreensão. O primeiro: o artezine vira suporte para um trabalho que foi concebido em outra linguagem artística, mediada pela reprodutibilidade: ali estão as imagens de uma ação artística, ou de um espetáculo de dança, ou de uma exposição de pintura etc. Afinal, “o conteúdo visual (imagens) será maior que o conteúdo textual. Alguns podem conter apenas imagens.” (Batey, 2014, p. 6). O segundo: o artezine pode ser reinvestido de experimentações materiais, processuais e técnicas próprias de outras linguagens artísticas, produzindo um diálogo ou atravessamento que redesenha seus aspectos, formais, materiais e estruturais: um fanzine impresso por matrizes de serigrafia, por exemplo. Para cada uma das duas situações: no primeiro caso – mantém-se a natureza do objeto publicação, reduzida à suporte do registro e veiculação de um trabalho artístico; no segundo caso – mantém-se a natureza do objeto publicação em atravessamento com outras linguagens artísticas, porém, no percurso, é o caminho processual através do qual, é possível acontecer um desvio, com a incorporação de possibilidades formais e de materialidade em que se perca a natureza de publicação e incorpora-se a natureza de objeto, zine-objeto. Ou seja, de neopoiético fanzineiro.

Há insuficiências que concernem à caracterização apreendida a partir dos comentários feitos pelas autoras, Thomas (2009) e Batey (2014), destacadas nos

contrapontos acima, porque o artezine é investido de problemas das artes e não dos fanzines, provocando: perda da sua natureza de publicação, indistinção do gênero ou tipologia da publicação ou limitação da sua natureza de publicação à condição de suporte. E esses problemas das artes que se incrustam nos fanzines são perpassados por uma fixação de localidade: a localidade da formação do indivíduo artista, a localidade da intencionalidade do indivíduo criador, a localidade do espaço formativo em artes, institucionalizado ou não, e a localidade do atravessamento com uma ou mais linguagens artísticas. E como uma característica intrínseca dos fanzines, elaboração desenvolvida no capítulo um, é o movimento da sua própria definição, que não se estabiliza, então esse movimento é constituído de escape e fuga dos seus elementos formais, estruturais, temáticos, expressivos, políticos, socioculturais de qualquer tentativa de fixação. Este é o ponto em que a discussão converge na plurivalência paratópica, descrita por Suely Zavam, que é uma outra forma de chamar essa dinâmica de movimento que apresento ao longo desta pesquisa. Quando os fanzines são cooptados pelas artes, e cria-se o que chamamos de artezines, em virtude de questões específicas que o caracterizam como artezine, como a formação do artista, a intencionalidade criadora, o espaço formativo de artes, interlocução entre linguagens artísticas, há uma perda da sua condição paratópica em razão da sua fixação em aspectos que, no fundo, não caros aos fanzines, mas a um sistema de arte.

Se essa relação se dá em prejuízo, porque existem os artezines? Uma pergunta que pode ser respondida de forma simples: por conta das dinâmicas culturais que tornaram, por alguma razão, ser interessante a um artista criar um fanzine, a um criador chamar seu fanzine de artezine, a um professor universitário trazer o fanzine para o espaço de formação, aos criadores que tem interesse em misturar o fanzine a outras linguagens artísticas. Essas coisas estão acontecendo, com ou sem prejuízo, elas fazem parte da realidade dos fanzines hoje. No entanto, outras duas perguntas relevantes a este debate surgem: existe um lugar de convergência entre os zines e a arte, que mantenha a condição paratópica? A segunda pergunta pede pela contextualização que vem a seguir: quando leio sobre os artezines, tenho a sensação de que a prática fanzineira está sendo entregue aos artistas ou ao sistema de arte. Ou, por mais radical que possa ser o argumento, está sendo tomada. Por mais permeações que naturalmente possam existir entre artistas e fanzineiros, e por mais que essas práticas muitas das vezes se sobreponham, o que pergunto é: há algum

contexto em que o universo fanzineiro ganha para si algo em troca, a partir desse diálogo com a arte que a existência dos artezines estabelece?

* * *

A primeira pergunta pode ser pensada a partir do contraponto c), especialmente quando se entende o artezine como um fanzine como resultado de um desvio, com a incorporação de possibilidades formais e de materialidade em que se perde a natureza de publicação e incorpora-se a natureza de objeto, tal como escrevi. A perda da natureza de publicação, é a perda de uma concepção, em certa medida, tradicional do fanzine: uma publicação que de fato vai a público e circula, uma publicação feita de papel ou de diferentes tipos de papel e é reproduzível, uma publicação que traz na sua forma e estrutura o formato revista, uma publicação em que, página após página, folheando, é possível ler e assimilar o que traz essa publicação. Todavia, essa natureza descrita, apontada a partir da experiência do leitor sobre o que se entende por publicação, também da minha experiência própria de leitura, muito mais do que de um desenvolvimento teórico acerca do que ela seja, está relacionada a um desvio que é antes de tudo *processual*. Portanto, nesse artezine que constitui um atravessamento com outras linguagens artísticas, existe uma dimensão cara às artes, que é processual, relativo ao processo de criação, aos seus acasos, às suas descobertas, suas insurgências, e suas emergências materiais e formais. É um aspecto específico desse atravessamento, em que a possibilidade se abre no curso de um movimento de criação. Manifestações fanzineiras que possuem uma relação entre si e que refletem esse atravessamento é o artezine “Cabeças-Quebradas”, de Jaime Rodolfo, e o neopoiético fanzineiro “Uma definição de zine”, produzindo *com* esta pesquisa, que situam o zine em experiências de criação limiares entre jogo como manifestação artística e o zine. Constituem objetos fanzineiros liminares.

Figura 81 - “Cabeças-Quebradas”, de Jaime Rodolfo, e “Uma definição de zine”, trabalho meu.



Fonte: “A disciplina pioneira Artezines: zines, fanzines e biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral no PPGACV da FAV-UFG” (2021, p. 384), Gazy Andraus; acervo do autor.

Em seu artigo, Zavam (2006) entende o fanzine como um dispositivo enunciativo que se constitui como um dispositivo paratópico e que essa paratopia também passa pela sua materialidade. Ou seja, o fanzine em si, para além da paratopia da enunciação do seu discurso, possui uma forma e uma estrutura, como objeto publicado, que é paratópica:

Defendemos que o dispositivo enunciativo fanzine é um dispositivo paratópico e, como tal, traria inscrita na sua materialidade, além de um posicionamento contra os valores instituídos pela ideologia dominante, um ethos de um enunciador revolucionário, contestador, inovador, e, pois, a sua condição paratópica. (Zavam, 2006, p. 23).

A autora aponta que essa paratopia do próprio dispositivo, pode se apresentar de duas formas: marcada e não marcada (Zavam, 2006, p. 23). Sobre a paratopia mostrada e não-marcada, a autora comenta:

A paratopia mostrada e não-marcada (numa alusão ao que propõe Authier Revuz, 1990, para a questão da heterogeneidade enunciativa) seria constitutiva de dispositivos enunciativos com circulação garantida por serem reconhecidos meios de difusão cultural (da cultura da ideologia dominante): o livro (aquele disponibilizado nos locais destinados à comercialização de produtos), o jornal e a revista (da grande imprensa, ou digamos, da imprensa padrão), o CD produzido nas gravadoras que detêm o monopólio da produção musical, entre outros. E por que seriam paratópicos, mesmo assim? Porque, no caso do material a que nos referimos, continuariam sendo “discursos” produzidos por escritores, poetas, artistas, todos paratópicos, como vimos. Além do que as tribos se diferem pela paratopia, pelo dispositivo de que lançam mão. (Zavam, 2006, p. 24).

Em contrapartida, assim a autora explica a paratopia mostrada e marcada:

[...] a paratopia mostrada e marcada seria constitutiva de dispositivos enunciativos alternativos, tais como o fanzine, a revista e o jornal da imprensa alternativa, ou qualquer outra publicação underground, e, ainda, o CD independente, desvelando a pertinência irredutível desses escritores, poetas, artistas anônimos à sociedade que os rejeita e, ao mesmo tempo, os inclui. A ancoragem dessa paratopia marcada seria o próprio dispositivo, estigmatizado muitas vezes por trazer denunciadas as condições precárias em que foi produzido (legibilidade comprometida pelas técnicas mais populares de impressão, por exemplo), que, de certa forma, acabam por contribuir com a significação que o discurso busca impor. (Zavam, 2006, p. 25).

Zavam estabelece um parâmetro para pensar a paratopia a partir do fanzine como dispositivo enunciativo, mas não como objeto liminal. O fanzine é pensado em sua materialidade, mas não tem em vista as experimentações materiais que estabelecem uma potência de novas materialidades. Assim, determina-se uma paratopia do próprio dispositivo, mas não uma paratopia da materialidade desse dispositivo. Essa paratopia da materialidade, chamo de deslocamentos liminais. Ela se origina na dimensão processual e experimental, ou seja, na criação de zines com experimentações de materialidade. E o capítulo um desta tese é uma descrição de como isso acontece, especificamente em “Uma definição de zine” e o capítulo dois, mostra como se dá no “Zine-mala”. Esses deslocamentos liminais podem ser recapitulados e, para isso, uso o esquema de etapas de criação de um fanzine, organizado por Henrique Magalhães no livro “O que é fanzine” (1993).

Seleção do material: acontece com a exploração e encontro de objetos-disparadores, como o Racha-cuca. No caso do “Zine-mala”, com as diferentes malas que apresentei no capítulo dois.

Composição e ilustração: parte da busca por estabelecer novas correspondências materiais entre o objeto-disparador e a materialidade do fanzine. No caso de “Uma definição de zine” e do “Zine-mala”, ao utilizar o papel paraná ao criar uma matriz material, que ao mesmo tempo é molde e é matriz – dobra operativa do gesto criador –, além da escolha de outros objetos (dobradiças, grampos, borracha, clips de metal).

Paginação: não há paginação em “Uma definição de zine”, mas construção de peças, que não serão folheadas, mas movidas dentro do corpo do quebra-cabeças. Tampouco há paginação no “Zine-mala”, em função da criação de cartões que estão separados e independem um do outro.

Impressão: Não há processos de impressão em “Uma definição de zine”, mas no “Zine-mala”, a impressão, a dimensão reprodutível, está associada aos cartões. Portanto, é um zine que possui uma dimensão de duplicação e uma de reprodução.

Intercalação: não há intercalação em “Uma definição de zine”, há justaposição de peças; no “Zine-mala”, os cartões estão soltos e podem vir em qualquer ordem.

Distribuição e venda: o aspecto processual apresentado mostra que, para cada um dos dois neopoiéticos fanzineiros apresentados, há um investimento de trabalho manual que dificulta a criação de um exemplar por duplicação manual – no caso de “Uma definição de zine” – e de reprodução-duplicação – no caso do “Zine-mala”.

Divulgação: pode ser feita do modo como o fanzineiro escolher, tendo em vista que as cópias são limitadas à quantidade que seu tempo permitir produzir.

Ao utilizar um modelo de etapas de criação de um fanzine tradicional e encaixar o que se extrai de um processo de criação de um neopoiético fanzineiro, o que quero deixar em evidência é o desencaixe, a diferença, o desvio, a não-correspondência. A presença de uma paratopia da materialidade fanzineira, ou a presença de deslocamentos liminais. Estas partem da lógica dos fanzines, e o investimento de materiais e materialidades no atravessamento deles com linguagens artísticas distintas, estabelecendo, em um lugar muito específico, *a dimensão processual*, o que entendo ser a convergência por aproximação, ao mesmo tempo, de uma localidade paradoxal – paratópica – e dos pressupostos de fixação do fanzine no sistema de arte como caracterização do gênero artezine. É na manifestação da materialidade diversa via experimentação que o diálogo com a arte pode acontecer, sem que se perca o natural fenômeno de escape do fanzine, que se entende por paratopia. O objeto se mantém, pois a experimentação material passa a ser ingrediente comum e constituinte da paratopia fanzineira e do processo de criação artístico fanzineiro.

* * *

Resgato a segunda pergunta repetindo o que ela pede, porque, tendo ela ficado para trás, pode ter acontecido de o leitor ter caído em esquecimento: Há algum contexto em que o universo fanzineiro ganha para si algo em troca, a partir desse diálogo com a arte que a existência dos artezines estabelece?

Até onde pesquisei, os trabalhos que tratam dos artezines vêm de um espaço de formação que é acadêmico. São produzidos por pesquisadores que, também

sendo fanzineiros além de muitas outras coisas, sobretudo, são acadêmicos. A impressão de que os fanzines foram cooptados pela arte, pelas discussões valorativas que a circundam, e por um modo de produção de conhecimento que é o acadêmico, sustem-se em minha pesquisa bibliográfica e mesmo nas minhas experiências acadêmicas, uma vez que é nesse contexto e espaço que esta pesquisa existe. A existência dos artezines, por si só é um atestado disso. Mas o que os fanzineiros que não fazem parte do meio acadêmico pensam sobre isso? Em entrevista com Weaver Lima⁴¹, fanzineiro de muitas décadas na cidade de Fortaleza, fiz-lhe uma pergunta que se alinha a esse tema e recebi uma resposta:

Weaver, você considera os zines uma forma de arte? Você acha que é possível fazer essa relação? Por outro lado, será que é preciso que eles sejam encarados como uma forma de arte? Essa é uma discussão ampla e complexa, que nos leva mais a inclusões do que a respostas definitivas, mas gostaria de saber o que você pensa sobre isso. Passo a bola pra você... [R]:Resumindo, eu vejo assim: Se for feito por um artista com a intenção de ser arte, sim. Se for feito por um editor com o objetivo de ser, por exemplo, uma publicação informativa, trata-se disso. Pode ser arte e pode não ser. Eu não problematizo muito essa questão. Rs (Lima, 2021, n. p.).

Como acadêmicos de arte, estamos preocupados se fanzine é arte, se o artezine é um gênero de fanzine válido, necessário etc. Não faltam questões. Todavia, assim como Weaver, muitos fanzineiros não se importam com essa discussão, nem a problematizam. Não tenho como verificar esse aspecto a fundo sem uma pesquisa quantitativa ampla, entrevistas em grande quantidade, formulários semiestruturados, algo que não é do meu interesse neste texto como pesquisador. Elas mais ensejam preocupações, como: estamos produzindo fanzines, comprando fanzines, analisando fanzines, criando novos gêneros de fanzine, inventando novas palavras para referir aspectos da cultura fanzineira, levamos esse material para artigos, textos, publicações acadêmicas, pontuamos com isso, ganhamos subsídio financeiro para apresentar nossos resultados de pesquisa, ocupamos uma vaga pública no Ensino Superior para isso, mas... o que estamos fazendo pela comunidade fanzineira que está algures da academia?

O problema acima me leva às atividades do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (PPGACV-UFG), do qual faço parte. O grupo foi formado no ano de 2010,

⁴¹ Weaver é um dos criadores do coletivo Seres Urbanos, de Fortaleza, é artista plástico, quadrinhista, produtor cultural e arte-educador.

sob a coordenação do professor Edgar Franco (a.k.a. Ciberpajé), contando com a coliderança do artista-pesquisador Gazy Andraus. O grupo está cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq)⁴² e a sua principal realização anual é o Festival de Artes Ciberpajelaças, bem como as performances do projeto musical-performático transmídia Posthuman Tantra⁴³. O festival é um projeto de extensão, aberto à comunidade para visitaç o e participaç o e acontece anualmente, geralmente no m s de novembro. Sua programaç o   ampla e diversificada, a at  a presente data est  em sua quinta ediç o, realizada no final de 2024. O Pr mio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines passou a fazer parte das atividades do festival no ano de 2023, quando aconteceu sua primeira ediç o, que se manteve no ano seguinte, quando aconteceu a segunda ediç o do pr mio e a quinta do festival. O pr mio   uma forma de valorizar e prestigiar a produç o fanzineira nacional e goiana, dividindo-se em tr s categorias: Pr mio de Melhor Artezine, Pr mio de Melhor Zine de Quadrinhos e Pr mio de Melhor Fanzine.

Figura 82 - Edital do II Pr mio Nacional Ciberpajelaças de Fanzines e Artezines



Fonte: Acervo do autor.

⁴² P gina do Grupo de Pesquisa Criaç o e Ciberarte no Diret rio de Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq): <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/20296>.

⁴³ O projeto musical Posthuman Tantra foi formado no ano de 2004, estreando no mesmo ano com o  lbum "Pissing Nanorobots". Marcado por uma dimens o musical e perform tica com uma perspectiva transmidi tica, o projeto mistura influ ncias de v rios estilos como o *noise*, o *ambient* e o industrial.

Como o prêmio é aberto para a comunidade no geral e destinado a alcançar a participação da comunidade fanzineira, o chamamento se deu a partir de um edital que, para fins de esclarecer o que se esperava dos envios para cada uma das categorias, apresentava uma brevíssima explicação sobre cada uma. Com relação aos artezines, assim diz a palavra do edital: “Prêmio de Melhor Artezine – Esta categoria dedica-se aos zines que apresentem caráter artístico-experimental em sua forma e/ou conteúdo.” (Ciberpajé, 2024, n.p.). O edital do prêmio é uma das vias através das quais o gênero artezine, bem como a discussão em torno da sua caracterização sai de um lugar de arte acadêmico e chega até a comunidade fanzineira. Ao longo desta pesquisa, não consegui mapear o contexto em que surge o gênero artezine, sua origem, mas tal como foi mencionado, entendo que é um mais um produto da apropriação dos fanzines por parte de um lugar acadêmico de arte do que o contrário. O prêmio oferece a oportunidade de que se faça esse movimento contrário, ou seja, a cena fanzineira pode se apropriar do termo artezine para criar, a partir dessa perspectiva reprocessada pelo fanzinato, os trabalhos que seriam enviados para o prêmio. Fanzineiros criando suas próprias versões do que se entende por artezine.

As elaborações presentes neste capítulo, que trazem aspectos importantes de um lugar de arte e de um lugar de criação fanzineira em fricção, a partir dos experimentos materiais, só foi possível, para além das reflexões sobre processo, porque tive experiências de outra natureza no doutorado: atuei como jurado do Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artezines, de forma direta na primeira edição do prêmio e de forma indireta na segunda edição.

Figura 83 - Reunião do júri do I Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artezines, novembro de 2023



Fonte: Acervo do autor.

Essa experiência me deu a oportunidade de encontrar trabalhos que dialogam diretamente com as discussões desta tese, em torno das experimentações materiais nos processos de criação de fanzine. Dentre eles, “Entranhas”, de Sandra Mara Mendes, professora de história da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. “Entranhas” foi vencedor da segunda edição do prêmio, na categoria artezine.

Figura 84 – “Entranhas”, de Sandra Mara Mendes



Fonte: Acervo pessoal de Edgar Franco e Gazy Andraus.

Sandra não pôde comparecer à entrega do seu prêmio, que aconteceu em novembro de 2024, no Ruptura – Espaço Cultural, durante a quinta edição do nosso festival. Por conta disso, gravou um vídeo de agradecimento em que, também, fala sobre o seu trabalho.

Entranhas é um objeto-escultórico, na verdade, foram dois objetos escultóricos, no formato humano, um formato de mulher. E esse objeto escultórico, visava refletir sobre a condição das mulheres negras e indígenas no nosso país, através de artigos científicos que falassem sobre violência obstétrica, sobre as condições do parto, tanto nas comunidades indígenas, quilombolas, periféricas do nosso Brasil. Então, esses objetos escultóricos foram feitos com base em arame, papel e massa DAS. O papel que constitui o corpo dos objetos são os artigos e eu quis representar essas mulheres na sua forma mais frágil, considero eu, que é a forma da gestação. Então, dentro do objeto escultórico, que é o ventre, que são as entranhas dessas mulheres,

dentro delas, a gente encontra um pergaminho que mostra cenas de partos do século XVII ao século XXI, em toda a sua violência, em toda a sua fragilidade e sua vulnerabilidade. Então, é um zine, um artezine, que mostra várias camadas da constituição dessas mulheres dentro da sociedade, seu corpo-território, seu corpo-apropriado, as múltiplas violências as quais elas estão sujeitas. E dentro do zine, você encontra, como na Caixa de Pandora, um ser que vem a ser a esperança que todas temos de mudar, mudar o mundo, mudar essas condições. (Vídeo de agradecimento de Sandra Mara Mendes, 2024).

Ao ler as palavras de Sandra e ver seu trabalho, penso nos meus próprios fanzines. “Entranhas”, assim como “Uma definição de zine” é compreendido por mim como um neopoiético fanzineiro, e seu caráter de objeto fanzineiro liminal se estabelece pelo lugar de transição que ocupa entre a escultura e o zine, enquanto o meu zine-definição se situa entre o jogo (o quebra-cabeças) e o zine. São experimentalismos de materialidade proporcionados por uma interpretação do que pode vir a ser um artezine por alguém da comunidade, consequência das iniciativas do nosso festival. Este que não conta com financiamento ou recursos de terceiros para acontecer. Ao devolver o termo artezine para a comunidade sob a forma de um prêmio aberto, o artezine é entregue à cena fanzineira e proporciona interpretações e criações como o artezine “Entranhas”.

**PARTE TRÊS – POÉTICAS FANZINEIRAS E LINGUAGENS ARTÍSTICAS EM
FLUXO: EXPERIMENTAÇÕES, TECNOLOGIAS E SUPORTES**

CAPÍTULO 4 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES: AS INTERCONEXÕES ENTRE A PRODUÇÃO DE ZINES E A ARTE E TECNOLOGIA

4.1 De volta aos cadernos

Há um gosto e um prazer inerentes ao ato de experimentar um caderno novo; o traço, a esmo delineado, aponta para o prosaico e o aleatório de uma expressão que nada mais é que o impulso do momento presente materializado no rabisco. Muitas vezes um diário de bordo é um simples caderno à espera. Os cadernos atravessam esta pesquisa de diferentes formas: lugar de memória – o caderno dos escritores –, lugar de experimentação – Laboratório Romã –, lugar de materialidade distinta – a Mala-expositor que, por agregar a escrita de diferentes interatores, também pode ser vista como um caderno-mala, um caderno-objeto. Para as pesquisadoras Márcia Regina Pereira de Sousa e Elida Tessler, os cadernos constituem “espaços móveis de trabalho, lugares para pensar por meio de desenhos e de escritas, sem compromisso com a linearidade. Os cadernos sempre tão fragmentados, nada previsíveis, provisórios, indeterminados, instáveis, inacabados, repletos de dúvidas e indecisões...” (Sousa; Tessler, 2014, p. 15).

Mergulhei no prazer de usar um novo caderno que comprei. E meu caderno novo tinha uma peculiaridade: são páginas não eram brancas, tinham linhas cruzadas, como as imagens da revista de bordado de minha avó, e como os exercícios de cartonagem escolar. São as recursividades materiais desta pesquisa que vão se evidenciando: a folha de linha cruzada como ponto de retorno. Sem que seja uma folha milimetrada, muito com ela se parecem suas folhas. De uma forma intuitiva, registros da vida e rabiscos vários foram se misturando nas folhas do caderno. Ele foi sendo utilizado mais e mais, e temas foram surgindo do gesto que rabisca e inventa a linha e o traço. Pequenos desenhos de fisionomias, personagens minúsculos que surgiam na folha apenas com suas cabeças e sem corpo. Achatados, esticados, carecas, narigudos, com cabelo grande ou curtinho, olhos sempre miúdos, cabeças alongadas etc. Resta falar sobre seus formatos, pois não tinham expressões ou, se tinham, era o mínimo dentro do possível. A ausência de boca ajudava-os a parecerem indiferentes. Não havia muita margem para desenhar fisionomias muito expressivas, pois que comecei a fazer esses desenhos dentro dos quadriculados da página, um espaço modular de 0,5cm x 0,5cm.

Figura 85 – Desenhos na página quadriculada



Fonte: Acervo do autor.

O que eu fazia era microscopar as fisionomias dentro dos pequenos módulos, lado a lado, acima e abaixo. Que desafio! Desenhar um rosto dentro de um quadrado. Um quadrado de um tamanho tão miúdo. Para mim, não é incomum nem estranho, sou amigo dos colchetes e das pequenas dobradiças que vão se enraizando na minha imaginação como matéria-prima dos devaneios gestuais. Rosto após rosto, eles continuaram a aparecer e a se acumular. Fui desenhando sem pensar, quase como quem faz garatujas enquanto atende a um telefonema. Eis que ali estão! Dezenas de rostos minúsculos, malfeitos, apertados, deformados, cada um demandando uma significativa economia de linha. O básico do básico para, com linhas, fazer-se um perfil desenhado. Às vezes, desenhava um só rosto no meio da página para ver como ficava; noutras vezes, desenhava vários deles em fileira vertical, horizontal, diagonal. Havia muito espaço, havia muitos módulos a serem preenchidos. Ali, não havia dobra, havia superfície, havia disposição tabular na página. Quando pensei na associação entre o zine e o racha-cuca, e na possibilidade de misturá-los, a iluminação me veio quando dei *zoom out* no meu documento de tese e vi as páginas minúsculas em um formato de grade, como esse quadriculado das páginas em que desenho. Quando fiz “Uma definição de zine”, este processo que aqui apresento já havia acontecido havia bastante tempo. Mais uma vez, são as recursividades materiais que emergem aqui,

na página quadriculada. Com os desenhos feitos nelas, não havia planos de fazer coisa alguma, até que pensei: “Deve ser quase impossível fazer um zine tão minúsculo quanto esses pequenos perfis!”.

Figura 86 - Processo de criação do "mini-micro-zine"



Fonte: Acervo do autor.

O gesto fanzineiro se inquieta diante da superfície plana! Então, começaram os gestos sobre a folha quadriculada e desenhada, segmentando-a. Após dividir o largo da folha, fileiras recortadas horizontalmente, em tiras, passei a cortar essas tiras, em pedaços menores, com pares de fisionomias. Dobrei-as ao meio, como mini páginas. Do mesmo modo que vi nas dobradiças pequeninas a possibilidade de usá-las para fazer uma mala em miniatura, um “Zine-mala”, vi nas formas modulares da página, uma página em si. Ou seja, a possibilidade de que elas viessem a ser um fanzine minúsculo, pois o que o meu gesto fanzineiro dobra, para além dos pequenos segmentos, são as escalas. Intercalei várias dessas páginas, formando um volume delas. Como me refiro a um conjunto com dimensões de 0,5cm x 0,5cm, menores que os grampos simples, a montagem não foi possível com a utilização deles. Utilizei linha de costura, ou melhor, uma parte dela. O fio comum de linha de costura, quando desfeito, é composto por três filamentos menores e finíssimos. Tomando um deles e utilizando uma agulha de pequena espessura, encadernei o volume com uma costura

em dois pontos. E desse exercício saiu o mini-micro-zine. O zine de uma cópia só, apenas a que aqui se vê existe.

Figura 87 – “mini-micro-zine”



Fonte: Acervo do autor.

Pintei a capa com lápis de cor e gravei um vídeo que dá a noção da dimensão diminuta do zine criado. A sua montagem foi feita com uma lupa e foi a parte mais demorada do processo. No vídeo, a pequena revista é manuseada com agulhas, pois não seria possível fazê-lo com os dedos. A própria gravação do vídeo teve suas dificuldades, pois, quando eu expirava, o zine voava ao chão. Em uma dessas vezes em que voejou, por pouco não o perco. Alguns nomes surgiram: atonzine, minusculozine, mini-micro-zine etc. Nenhum deles foi escolhido, mas, para registro, “mini-micro-zine” passou a ser utilizado. Seu único exemplar foi feito com desenhos originais e a ausência de matriz facilitou o processo, pois foi mais prático produzir os desenhos originais que nele estariam do que fazer a copiagem como etapa intermediária entre a matriz e a montagem. Talvez as cópias de um original saíssem falhadas e ainda menores, o que me levou a pensar que o zine não nasceu para ser reproduzido em máquina de xerox, mas feito um a um, como um livro de artista. Mas perspectiva mais lúcida sobre o mini-micro-zine é que ele não passa de um exercício de criação, uma incursão arquipoeética pela materialidade do caderno quadriculado, como passarei a chamar. Como o exercício, composição produzida em porosidade poética, do gesto fanzineiro com a materialidade da linha do caderno, o “mini-micro-zine” está para o “A folha que anteviu seu destino” e o “Submarino Amarelo”.

Figura 88 - QR Code que dá acesso ao vídeo que mostra o "mini-micro-zine"⁴⁴

Fonte: Acervo do autor.

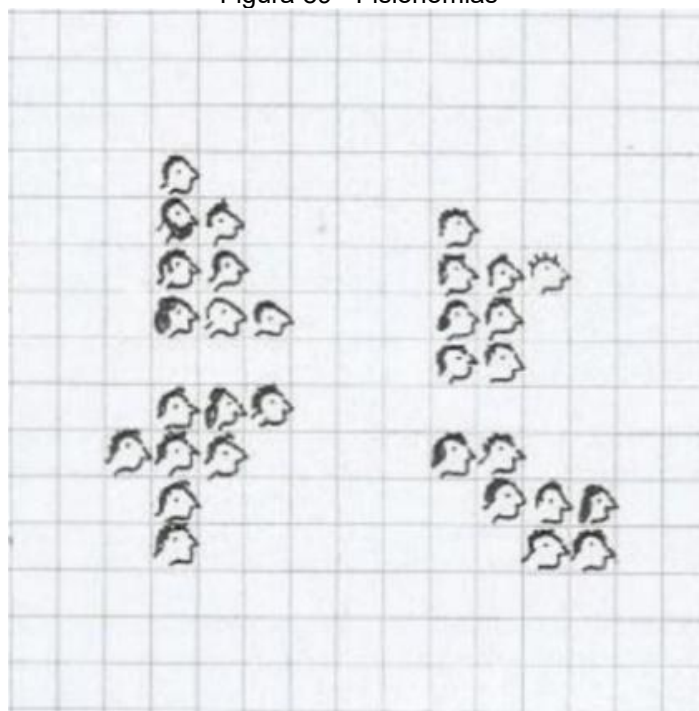
Márcio Sno, fanzineiro que vive em São Paulo, é uma das poucas pessoas no Brasil que vivem de zines e do que compõe a cultura fanzineira. Sno é autor do livro “O Universo Paralelo dos Zines” (2015), publicado pela Editora Timo, e, além disso, vende suas publicações em feiras, ministra oficinas, participa de projetos culturais, entre outras atividades. É pioneiro na criação de zines minúsculos. Embora não seja possível identificar bibliografia sobre o tema, podemos ver suas produções em seu perfil no *Instagram*. Lá estão à venda tanto os microzines (tamanho: 3cm x 3cm) quanto os nanozines (tamanho: 2cm x 2 cm). Diferentemente de Sno, não fiz mais, tampouco vendi os “mini-micro-zines”, não levei adiante sua produção. O meu *encontro* com o objeto “mini-micro-zine” foi suficiente. Todavia, este processo de criação, como os demais que apresentei anteriormente, são expansivos, portanto, retornei aos desenhos. Mas de um modo diferente.

O meu pensamento em torno do “mini-micro-zine” não cessava, não o pensamento ou a preocupação em torno do aspecto reproduzível, mas a da materialidade. Converter formas modulares estabelecidas por linhas em uma pequena revista, como se a ela fosse uma sobreposição de módulos que se mantém pela dobra, fixadas pela costura... o que mais poderia ser feito com a partir dessa superfície modular via marcação da linha? As fisionomias proliferavam no caderno, mas já não me interessava o desenho em si, apenas as suas disposições nos módulos, formas, padrões que se criavam, explorando preenchimentos possíveis para a página. Um desenho, uma fisionomia para cada módulo: gosto de pensar e ver como se organizam, um exercício disparado pela curiosidade insistente em explorar as formas dessa materialidade da folha e da linha: preenchível, lacunável, organizável, criadora de formas e estruturas fisionômicas planares. Um perfil dentro da geometria do

⁴⁴ No drive: <https://drive.google.com/file/d/1G2VdnyPfOMLXoTDNXI3JX6BEoiLOz-A-/view?usp=sharing>

quadrado, dois perfis, três. Um quadrado, vários quadrados. Um bloco. Blocos. Blocos regulares. Blocos irregulares. Um rosto dentro de um quadrado. Vários rostos em um bloco de quadrados. Que formas assumem? É uma brincadeira, um jogo. Um “mini-micro-zine” com três páginas, quando desfeito e reorganizado na superfície, vira doze fisionomias em um bloco de quadrados. Apenas seis ficam à mostra, na superfície que se vê, outros seis ficam virados para baixo, pois são as fisionomias que não se veem, estão no verso. Alguns blocos de fisionomias pareciam mais bojudos, outros mais pontiagudos, alguns pareciam letras, outros pareciam mais gregários e companheiros, outros ameaçadores, estranhos e apolíneos. A imaginação se acerca dos blocos, das linhas, dos limites preenchidos e de como ele se organiza. É o material sob interferência do desenho agindo sobre uma imaginação vívida.

Figura 89 - Fisionomias

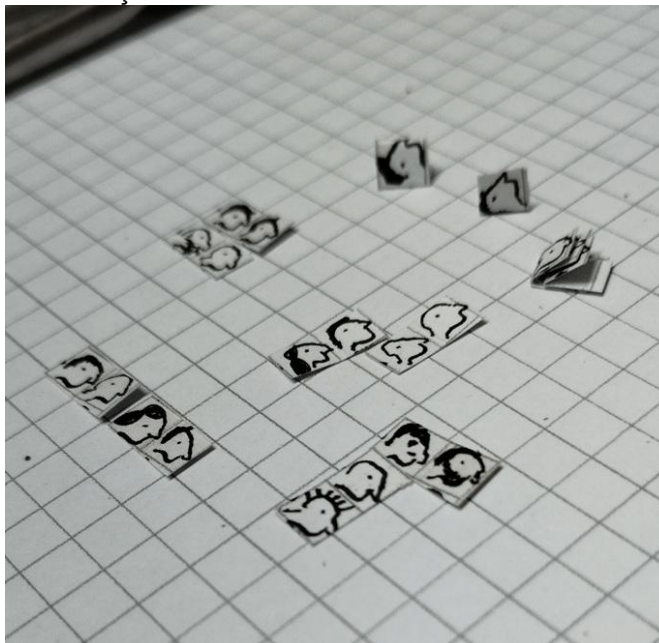


Fonte: Acervo do autor.

Os traços são simples: eu desenho como desenha uma criança. Nada precisa ser bonito ou detalhado. Dentro da minha cabeça, montava e desmontava “mini-micro-zines”, separando suas folhas e dispersando na superfície. “Mini-micro-zines” de três folhas: três blocos/pares, seis fisionomias na frente, seis fisionomias no verso – doze fisionomias. De quatro folhas: quatro blocos/pares, oito fisionomias na frente, oito no verso – dezesseis fisionomias. De cinco folhas: cinco blocos/pares: dez fisionomias na frente, dez no verso – vinte fisionomias. Os múltiplos de quatro! “É como se...” eu

fosse uma criança, brincando com blocos, montando e desmontando, juntando e separando. Em um determinado momento, organizei, com os pedaços de “mini-micro-zines”, as peças do jogo Tetris.

Figura 90 - Peças do “Tetris” feita com folhas de "mini-micro-zine"



Fonte: Acervo do autor.

Transpor o papel para a tela, criar um jogo a partir de um fanzine, refazer o “Tetris” a partir de um “mini-micro-zine”. Assim como “A folha que anteviu seu destino” se transformou em um “Zine-mala”, um fanzine se transformará em um jogo eletrônico. O que acontece não é um deslocamento liminal, é um salto liminal. Um exercício de criação produzido a partir de uma porosidade poética, ou seja, de uma multi-poética, converter-se-á não em um neopoético fanzineiro, mas em um produto de outra linguagem artística. É o salto liminal que torna o fanzine processo mesmo de criação de um jogo eletrônico. O fanzine deixa de ser produto para a ser processo.

4.2.1 Breviário sobre Alexey Pajitnov e os novos contextos de criação no âmbito telemático

Na década de 80, Alexey Pajitnov desenvolveu o jogo “Tetris” em seu tempo livre, quando trabalhava no Centro de Informática na Academia de Ciências de Moscou. Seu interesse por jogos era conhecido entre os colegas – dentre eles Vladimir Pokhilko, com quem fundou, posteriormente, a Anima Tek. Alexey acreditava que “os

jogos modelam a experiência humana, não apenas fisicamente, mas mentalmente e emocionalmente” (Brown, 2020, p. 67). Alexey, em 1985, estava pensando uma forma de modelar e traduzir para o computador um de seus jogos de quebra-cabeças favoritos, chamado Pentaminós. As peças feitas de madeira traziam um desafio para o jogador, que precisava encaixá-las na posição correta, a fim de completar o espaço interior de uma caixa de madeira, que servia como moldura para o jogo, até que o espaço da superfície interna estivesse preenchido (Brown, 2020). Para Alexey, os jogos integram humanidade e tecnologia de forma fluida, segundo ele, os “quebra-cabeças refletem a humanidade, quebra-cabeças são metáforas para pensamentos” (Brown, 2020, p. 68).

Durante o desenvolvimento do “Tetris”, Alexey trabalhou em um Eletronika 60, modelo de computador que não possuía processamento gráfico. Por conta disso, o protótipo do jogo foi desenvolvido apenas por meio da utilização de caracteres de texto (Brown, 2020, p. 77). Na concepção do projeto, ele imaginou um modelo que consistia nos “pentaminós caindo do céu e sendo coletados em um vidro” (Brown, 2020, p. 74). As peças de cinco quadrados iguais passariam a ter apenas quatro quadrados na versão final do “Tetris”, formando tétrades – o que caracteriza o jogo como um tetraminó. O jogador deveria mover e girar as peças, a fim de encaixá-las no fundo. No jogo de Pajitnov, “o desafio é organizar as peças para que formem linhas cheias, que toquem horizontalmente em um extremo e outro da tela, sem falhas, para que toda a linha suma” (Varella, 2020, p. 58).

A evolução dos jogos eletrônicos acompanhou não apenas o desenvolvimento de variadas plataformas, mas também dos computadores e da cultura telemática. Ampliando a discussão, um dos mais relevantes teóricos da arte e tecnologia, Roy Ascott, traz noções fundamentais para o entendimento do que vem a ser telemática:

“Telemática” é um termo usado para designar redes de comunicações mediadas por computador que envolvem conexões por telefone, cabo e satélite entre indivíduos e instituições dispersos geograficamente e que são interfaceados com sistemas de processamento de dados, dispositivos de sensoriamento remoto e espaçosos bancos de armazenamento de dados (Nora; Minc, 1980 *apud* Ascott, 2009, p. 305).

A interatividade é uma característica intrínseca dos jogos eletrônicos, afinal “jogadores são necessários aos *games* como pianistas são necessários aos pianos” (Varella, 2020, p. 14). Ascott, em seu artigo “Existe amor no abraço telemático?”, aponta para a importância da interatividade nesse meio:

o observador num sistema telemático interativo é por definição um participante. Na arte telemática, o significado não é criado pelo artista, distribuído pela rede e recebido pelo observador. O significado é o produto da interação entre o observador e o sistema, cujo conteúdo está em estado de fluxo, de mudança e transformação infinitos (Ascott, 2009, p. 306).

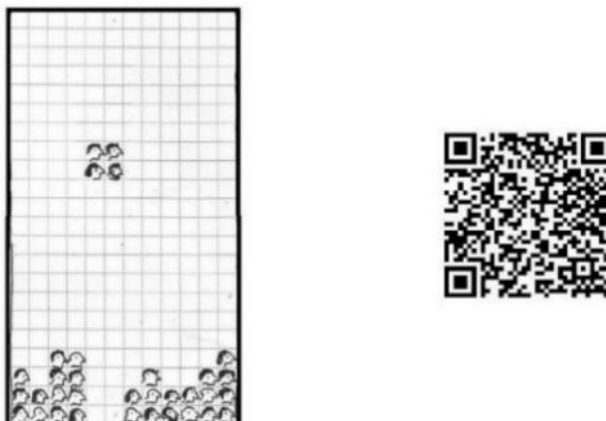
O contexto de consolidação de uma cultura telemática, desde o final do século passado, e de ubiquidade das redes de computadores que dita outros regimes de comunicação e circulação da informação entrou em um momento singular no período pandêmico. Deparamo-nos, pois, com sua significativa potencialização, afinal, as rotinas remotas de um modo geral, a telepresença, as videochamadas, eventos virtuais, ensino híbrido semipresencial e remoto, webinários, tornaram-se parte do contemporâneo, constituindo-se, muitas vezes, como um expediente indispensável.

A discussão sobre jogos eletrônicos, cultura telemática e o próprio contexto pandêmico confluem num processo de criação híbrido, que é tratado aqui, a partir do desenvolvimento das duas versões do protótipo de um jogo eletrônico. “Tétrico”, nome dado ao novo jogo, é uma releitura do clássico “Tetris”, de Alexey Pajitnov, e estabelece, a partir de seu conceito, um imbricamento com o atual contexto pandêmico. Seu desenvolvimento se deu durante os meses de maio de junho do ano de 2021.

4.2.2 Híbridizações, do desenho ao jogo

Ao relacionar os desenhos ao jogo de Alexey Pajitnov, passei a montar os perfis desenhados no caderno no formato de tétrades, iguais às que estão presentes em “Tetris”. Ilustração e jogo passaram a se misturar de fato quando fiz um pequeno vídeo animado, produzido na plataforma de design gráfico *Canva*, com desenhos que emulavam a tela do “Tetris”, no entanto, com as peças já modificadas.

Figura 91 - Frames da animação



Fonte: Acervo do autor.

A animação foi a forma de juntar as pequenas ilustrações e o “Tetris”. Nela, não é possível jogar, apenas ter a compreensão de que ali há um jogo, a animação é como se fosse a captura de tela de uma partida em andamento, onde se vê o movimento das peças. Trata-se de uma simulação, um registro de como deveria ser o protótipo de jogo que ainda não existia. Para Baudrillard, “simular é fingir ter o que não se tem” (Baudrillard, 1991, p. 9), ainda sobre essa mesma questão o autor afirma que “a simulação põe em causa a diferença do <<verdadeiro>> e do <<falso>>, do <<real>> e do <<imaginário>>” (Baudrillard, 1991, p. 9-10).

A animação é estágio intermediário entre as ilustrações e o desenvolvimento do protótipo do jogo. Ela aloca esse processo de criação dentro de uma perspectiva de hibridização, em que há uma convergência de mídias onde as linguagens se misturam: desenho, imagem digital, animação e jogo eletrônico. Pensando a hibridização dentro de uma discussão sobre arte e tecnologia, Arlindo Machado comenta:

As fronteiras formais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (Machado, 2010, p. 69).

Outro aspecto importante para a concepção do jogo é o diálogo que o processo estabelece com o atual momento pandêmico. As restrições de mobilidade, os protocolos sanitários, as perdas humanas, dentre tantas outras questões, fazem com que esse assunto venha à tona até quando não desejamos. Dentre o repertório de

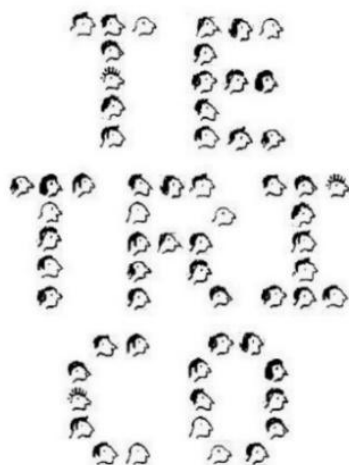
palavras que formam o campo semântico através do qual se fala da pandemia, está o termo aglomeração. Este é definido pelo dicionário Aulete digital como “ação ou resultado de aglomerar(-se); AJUNTAMENTO; AGRUPAMENTO” (Aulete, 2021). A formação de aglomerações cria um forte contraponto às recomendações de isolamento social e, daí, surgem fortes tensões que marcam este momento em que vivemos.

Compreender, por meio de um pensamento que age por metonímia – parte pelo todo – que os desenhos das cabeças são uma forma simplificada de representar a figura humana, bem como associar os blocos de perfis às aglomerações, é um aspecto central do conceito do jogo. As peças tétrades formadas pelos perfis passaram a ser entendidas por mim como aglomerações. De repente, podia-se estabelecer um elo crítico entre a realidade pandêmica e um jogo eletrônico através dessa analogia.

A analogia como ferramenta conceitual está imbricada diretamente ao conceito da releitura do “Tetris”, sua função é ressignificar os aspectos da mecânica do jogo de Pajitnov. Neste, entende-se que “não há um inimigo identificável. A pressão vem puramente de algo abstrato, da geometria, uma corrida contra a aleatoriedade implacável que inunda a tela” (Varella, 2020, p. 58). Na nova versão, em cada partida o jogador se depara com uma aglomeração em escala crescente, que se agrava à medida que as peças vão caindo. No “Tetris”, as fileiras que se completam somem, “o que é perfeitamente modelado desaparece, e o jogador pontua” (Varella, 2020, p. 58). Na releitura, as fileiras de perfis que desaparecem são uma analogia em relação às infecções pelo vírus e, conseqüentemente, aos óbitos.

“Tétrico” foi o nome dado ao jogo em desenvolvimento. Sendo uma releitura do “Tetris”, o nome do novo jogo remete ao do clássico. Além disso, estabelece uma relação com o contexto pandêmico. Afinal, o vocábulo tétrico, de acordo com o Aulete digital é um adjetivo que define aquilo que é: “1. Fúnebre, muito triste; LÚGUBRE; 2. Medonho, horrível” (Aulete, 2021).

Figura 92 – “Tétrico”



Fonte: Acervo do autor.

As analogias mencionadas aproximam a mecânica do jogo “Tétrico” das questões vinculadas a um problema de saúde pública global, estabelecendo um paralelo. No processo de desenvolvimento dos jogos, a mecânica é pensada na fase de pré-produção e “envolve os meios pelos quais o jogador executa ou vivencia o jogo, e é composta pelos vários sistemas com os quais se dá sua relação com o produto final” (Ribeiro, 2017, p. 59).

A mecânica pensada para o “Tétrico”, portanto, já está dada, é praticamente a mesma do “Tetris”, como o esquema de controle e a curva de aprendizado do jogador. No entanto, outros aspectos são ressignificados, as ações do jogador, por exemplo, não implicam apenas em encaixar blocos em um quebra cabeça infinito, mas agravar a aglomeração com o empilhamento dos perfis. As recompensas do jogador são representadas pelo *score* do jogo, que não marca uma pontuação neutra, mas um registro das perdas humanas. “Tétrico”, conceitualmente, pode ser entendido como uma metáfora crítica, constituída de várias analogias, que constroem uma distopia pandêmica dentro do jogo a partir da atual crise sanitária.

Levando em conta esses aspectos, o processo de criação de que trato, bem como o conceito do jogo, estão na seara da gamearte. São muitos os caminhos através dos quais o processo de criação de um jogo eletrônico pode fazer imbricações com a arte. Buscando estabelecer essa relação, muitos pesquisadores que produzem uma reflexão sobre gamearte propõem diferentes entendimentos. Estes transitam entre reconhecer como gamearte um produto-game até entender o produto que pode advir de um game como gamearte. Entendemos por definição que a obra de gamearte

“consiste-se de um game que apresenta aspectos questionadores e reflexivos acerca da sociedade e dos próprios games através das análises e exames das leis que definem o universo *in* e *outgame*” (Mendonça, 2014, p. 63).

4.2.3 O desenvolvimento do jogo *Tétrico*

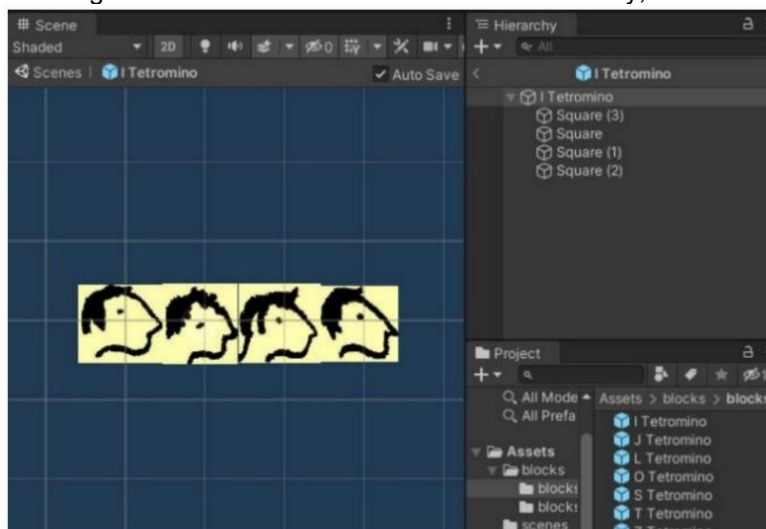
As duas versões do protótipo do “*Tétrico*” começaram a ser desenvolvidas ao longo do mês de maio de 2021. Para o desenvolvimento delas, contei com a ajuda de Álisson Damasceno, à época, aluno do curso de Design Digital (UFC – Campus Quixadá). Utilizamos a *Unity*, que é um motor de jogo – ou *game engine* – criado pela empresa desenvolvedora *Unity Technologies*, lançado inicialmente em 2004. O desenvolvimento do jogo deu-se sem um GDD (*Game Design Document*), sendo o processo conduzido de modo mais informal, com um interesse maior no processo – encarado como *work in progress* – do que na finalização do projeto ou nas questões de registro. A discussão sobre o desenvolvimento do protótipo em duas versões busca situar o jogo como uma obra de gamearte.

O desenvolvimento do protótipo do “*Tétrico*” na *Unity* foi baseado, inicialmente, em cinco passos apresentados no vídeo intitulado “*CODING MY OWN TETRIS (Unity)*”⁴⁵, hospedado no canal *Valem*, no *YouTube*. No vídeo, o projeto do jogo clássico está dividido nas seguintes etapas: criação das peças, movimentação, rotação, queda dos blocos e limpeza das linhas. As etapas foram adaptadas para o desenvolvimento do “*Tétrico*” a partir de suas particularidades.

No primeiro passo, foi feita a construção das peças que seguem o molde pré-definido – no caso, tomando por base as tétrades. Para agilizar esse processo, a *Unity* conta com a criação de *prefabs*, que atuam como moldes que podem sempre ser requisitados pelo *script* e, assim, otimizar o jogo, que não precisa carregar todas as peças previamente, além de possibilitar a randomização. Outra vantagem é que o uso de *prefabs* permite que novas peças sejam criadas e que as anteriores sejam modificadas.

⁴⁵ Link para o vídeo *CODING MY OWN TETRIS (Unity)*, no canal *Valem*: <https://www.youtube.com/watch?v=T5P8ohdxDjo&t=22s>

Figura 93 - Desenvolvimento do Tétrico na Unity, 2021.



Fonte: Acervo do autor.

As duas versões do protótipo variam entre si no tocante ao tipo de peças utilizadas. Na primeira versão, são apresentadas as Peças-padrão, que mantêm o padrão dos tetraminós. Na segunda versão, são apresentadas as Peças-A, diferentes das peças do jogo de origem, pois configuram-se como poliminós variados: hexaminós, heptaminós, octaminós, nonominós etc. A intenção de elaborar uma segunda versão do protótipo foi simular um *level* avançado do jogo, mantendo a referência à pandemia e dando ao colapso um viés progressivo. Portanto, na segunda versão, as Peças-A produzem um efeito de estranhamento no jogador, ao mesmo tempo em que dificultam o encaixe umas nas outras, sugerindo que o jogo fica mais caótico à medida que o jogador avança pelos *levels*.

Figura 94 - Desenvolvimento das Peças-padrão e Peças-A, na Unity, 2021.



Fonte: Acervo do autor.

A *Unity* conta com um método, chamado *Update()*, que consiste em funções dentro do código que são constantemente executadas, as quais atuam averiguando quando um gatilho foi ativado, por exemplo, ao pressionar a seta esquerda e a seta cima do teclado. Esse método, portanto, é encarregado de conferir a movimentação e rotação, respectivamente. Além disso, essas funções também são responsáveis pela movimentação que faz o bloco descer uma unidade continuamente, conforme as regras do jogo, ainda respeitando o *grid* estimado durante o desenvolvimento.

O *grid* responsável por manter as peças encaixando-se também confere a existência de um alinhamento entre elas, o que, no jogo original, quando ocorre, tem-se a limpeza das linhas. Dessa maneira, uma sequência de métodos é chamada para averiguar esse efeito, dentre eles encontram-se: checar a existência de alinhamentos, deletar o alinhamento, rolar todas as peças uma unidade abaixo. A cadência desses métodos faz o jogo continuar normalmente até que o jogador não consiga mais limpar as suas peças restantes.

No “Tétrico”, a experiência de jogabilidade é concretizada por um jogador-aglomerador, que não tem outra opção a não ser mover as peças-perfis que, juntas, compõem aglomerações em diferentes configurações, dependendo das escolhas e dos encaixes feitos no decorrer da partida por quem joga. O ato de continuar jogando encaminha jogador-aglomerador para o colapso e é apenas uma questão de tempo – o de continuar jogando.

Figura 95 - Script para criação do *grid* do jogo na Unity, 2021

```
public static int height = 20;
5 references
public static int width = 10;

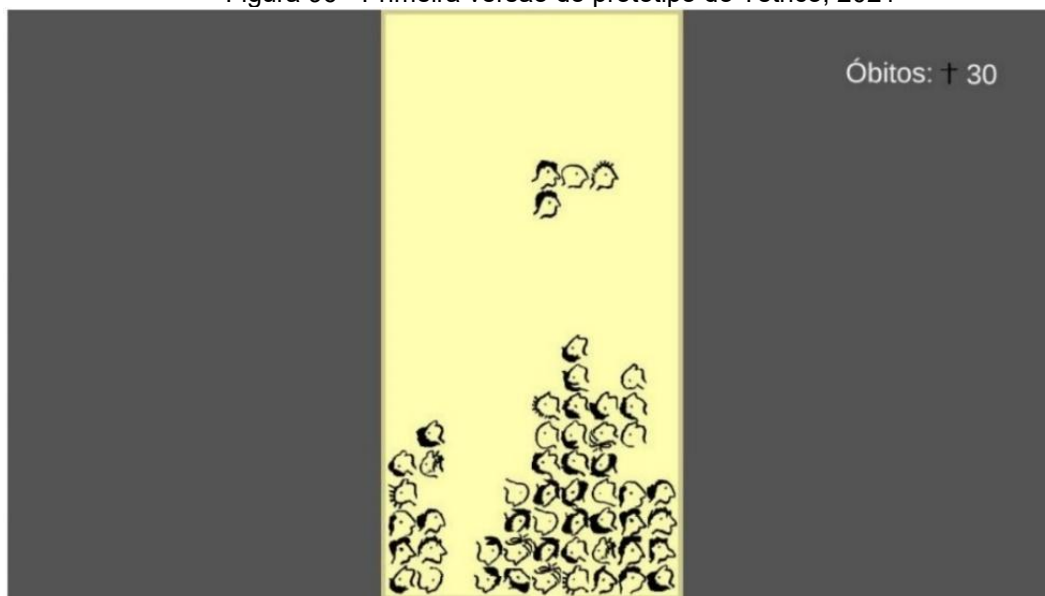
10 references
private static Transform[,] grid = new Transform[width,height];
```

Fonte: Acervo do autor.

A primeira versão do protótipo do jogo é graficamente simples. Pode-se ver tanto o *grid* no centro quanto o *score* no canto superior à direita. À medida que as Peças-padrão utilizadas são rotacionadas, a direção dos perfis muda e se mistura quando encaixados. Esse aspecto provoca uma sensação de desorganização, que corresponde à intencionalidade de criar um jogo que tende a ficar cada vez mais

caótico. O *score* traz não apenas uma numeração, mas o símbolo de uma cruz, que indica o número crescente de óbitos. Pontuar no jogo, portanto, tem uma conotação negativa, pois o jogador-aglomerador, dada essa condição incontornável, é colocado frente a associações que propõem uma questão ética em torno da aglomeração e suas consequências.

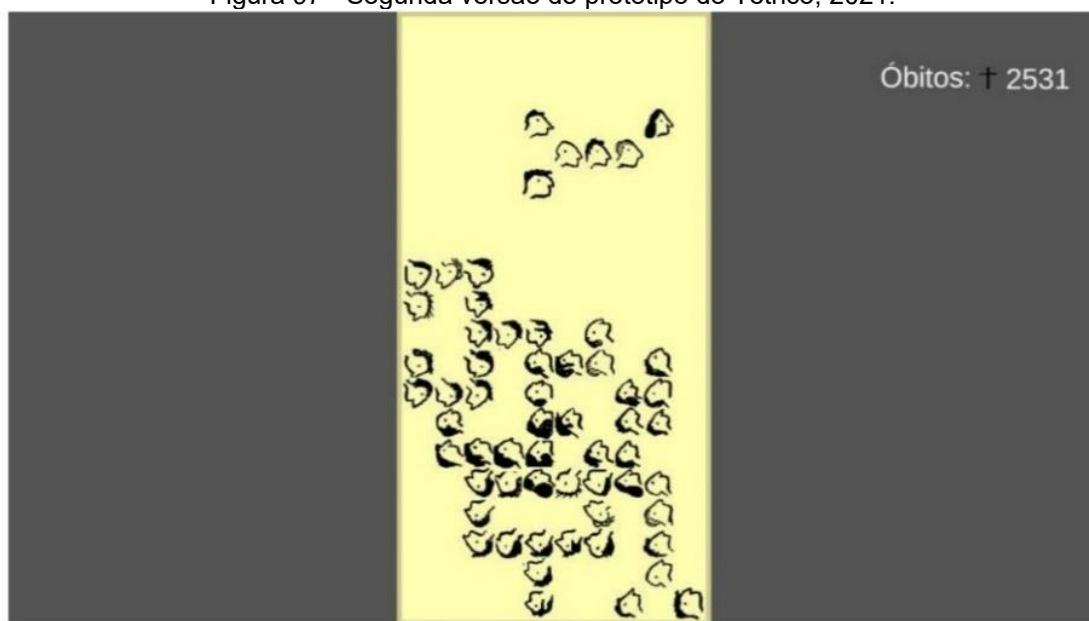
Figura 96 - Primeira versão do protótipo do Tétrico, 2021



Fonte: Acervo do autor.

A segunda versão do protótipo traz as Peças-A, tornando difícil o encaixe e a formação de fileiras, o que torna a jogabilidade mais complexa. A versão definitiva deveria ser constituída pela primeira versão no *level* inicial e pela segunda no *level* final, com estágios intermediários, cada um demarcando os diferentes níveis de aglomeração. O final pensado para o jogo implicaria na impossibilidade de jogar, dada a presença cada vez maior das Peças-A e a velocidade crescente em que descem no *grid*, culminando em um *bug* intencional, que sugere a chegada a um ponto crítico, do jogo tanto quanto, por analogia, da civilização. Todavia, a versão final do jogo não foi concluída, e as observações que aqui vão, dizem respeito a como ele deveria ter sido.

Figura 97 - Segunda versão do protótipo do Tétrico, 2021.



Fonte: Acervo do autor.

Os dois protótipos foram apresentados em sessões de teste informais, feitos com potenciais jogadores, pessoas amigas que constituíam um grupo de 15 participantes. Durante as sessões, alguns jogadores percebiam a relação entre o protótipo e o contexto pandêmico, mas a maioria não fazia essa associação. Nas falas dos jogadores, havia uma compreensão de que o jogo estabelecia uma pontuação por óbitos, mas a ponte com uma realidade exterior ao jogo ou com a ideia de aglomeração não era feita. Uma solução para essa questão foi sugerida por um dos participantes, consiste em mostrar nas peças-perfis alguns rostos que estivessem de máscara. Essa sugestão levou à criação das peças-B, que em algum momento seriam incorporadas ao jogo. Nessas peças, uma parte dos perfis está com máscara e a outra não. A máscara é um elemento icônico nos tempos de pandemia, portanto, ao ser representada graficamente, faz com que os jogadores estabeleçam a associação com a pandemia de modo mais efetivo.

Figura 98 - Desenvolvimento das Peças-B na Unity, 2021

Peças-B



Fonte: Acervo do autor.

A partir de poéticas fanzineiras, “Tétrico” é uma experiência de criação que entra na gamearte, os aspectos que o colocam nesse lugar serão definidos a seguir. Shiralee Saul e Helen Stuckey definem os aspectos e características fundamentais para que um jogo possa ser entendido como uma obra dessa natureza. Mesmo sendo uma categoria artística abrangente, podemos tomar como base alguns fundamentos para analisar o jogo a partir desse contexto:

- (1) Trabalhos que examinam os elementos formais dos games, como gameplay, iconografia e a estética por pixels;
- (2) Trabalhos que reposicionam as atividades artísticas tradicionais dentro do novo espaço dos games/mundos virtuais;
- (3) Trabalhos que geram novas situações criativas, ferramentas instrumentais e contextos a partir de tecnologias de games;
- (4) Trabalhos que examinam a sociedade e as ansiedades da mesma sobre os games (Saul; Stuckey, 2007, p. 4).

Levando em conta os aspectos acima, em especial o primeiro deles, é possível destacar que o “Tétrico” é propositivo com relação ao gameplay, pois inverte alguns valores comuns aos jogos eletrônicos que conhecemos. Por exemplo, há nele a ideia de que marcar pontos tem uma conotação ruim, o *score* pontua a partir de uma semântica atrelada a perdas humanas, portanto, trata-se de uma pontuação negativa. Conceitualmente, aumentar os níveis de desorganização e entropia potencializam a sensação de caos que deveria culminar em um *bug* intencional ao final do jogo, o que o distancia de uma finalização tradicional. Dentre as funções do objeto de gamearte, uma delas seria trazer em sua estrutura formas de repensar e ampliar as experiências

com os jogos, buscando relacionar “de maneira crítica e reflexiva, os universos em questão: o real ‘físico’ e o real ‘virtual’” (Mendonça, 2014, p. 63). Essa percepção crítica ou reflexiva pode se dar de maneira direta, com a experiência do jogador com o objeto de gamearte, ou indireta, com as interpretações que vêm à tona a partir dessa interação (Mendonça, 2014). No caso do “Tétrico”, há um conjunto de analogias que devem ser percebidas pelo jogador e que o levam a uma compreensão sobre a pandemia, estreitando a os laços entre a realidade do jogo e a realidade fora dele.

Com relação ao segundo ponto destacado por Saul e Stuckey (2007), é preciso lembrar que foi feita uma discussão sobre a hibridização no processo criativo e desenvolvimento do Tétrico. Desenho e ilustração, que podem ser entendidas como linguagens artísticas tradicionais, são reposicionadas para o universo do jogo, na medida em que são apropriadas através do desenvolvimento que se dá dentro de um motor de jogo, a *Unity*, um contexto de criação que abarca tanto tecnologias atuais quanto a convergência de meios. As peças-perfis não foram remodeladas em *pixel art*, a linha do desenho se mantém, dando um caráter rústico aos elementos gráficos utilizados.

“Tétrico”, sendo uma releitura de jogo de Pajitnov, cria uma nova situação criativa, como mencionado na terceira característica acima. Da utilização de um modelo *Eletronika 60*, sem interface de processamento gráfico, para o uso de um motor de jogo como a *Unity*, há uma mudança que diz respeito à própria evolução dos computadores e dos processos de desenvolvimentos de jogos eletrônicos. O “Tétrico” cria uma situação criativa diferente também por conta da recontextualização importante que propõe, pois há um imbricamento com a pandemia que busca conduzir o jogador a uma postura crítica.

O último ponto justifica o próprio conceito e os protótipos do “Tétrico” em si, ou seja, as aproximações entre o jogador, o jogo e a sociedade. Esse aspecto “torna clara a relação que insere o jogo eletrônico como possibilidade artística por finalidade, extrapolando a paradigmática da indústria comercial” (Mendonça, 2014, p. 65). Nesse sentido, podemos entender o jogo Tétrico como uma metáfora do real, em um momento de crise sanitária, humana e existencial, abre-se, portanto, espaço por onde se possa situar esse jogo como uma obra em gamearte. As melhorias pensadas a partir do protótipo e as mudanças por vir estão centradas em estreitar o laço real/digital tendo como elo a questão pandêmica. Compreender a metáfora que o jogo cria com seu conceito, elementos gráficos e mecânica e, para além disso, deixar fruir o conflito,

a provocação, as nuances éticas é mais importante inclusive do que jogar o “Tétrico” por horas a fio.

Aqui, no processo de criação apresentado, os aspectos técnicos, poéticos e conceituais dos jogos emergem e assumem a discussão. Passa a ser uma dimensão processual em torno do jogo eletrônico e da gamearte. As multi-poéticas porosas passam a constituir uma poética de fundo no desenvolvimento do jogo “Tétrico”, como se os processos de criação fanzineiro fossem base conceitual. Ao longo desta pesquisa, chego neste ponto em que encontro o fanzine e o que o cerca como processo mesmo, em transitividade com produtos de outras linguagens artísticas. Portanto, a forma como se comportam suas poéticas constituintes é em uma posição de fundo, poéticas de fundo, onde a palavra além de sua denotação, carrega também uma conotação, *poética de fundo* como uma poética fundante.

4.3 Tétrico: uma partida

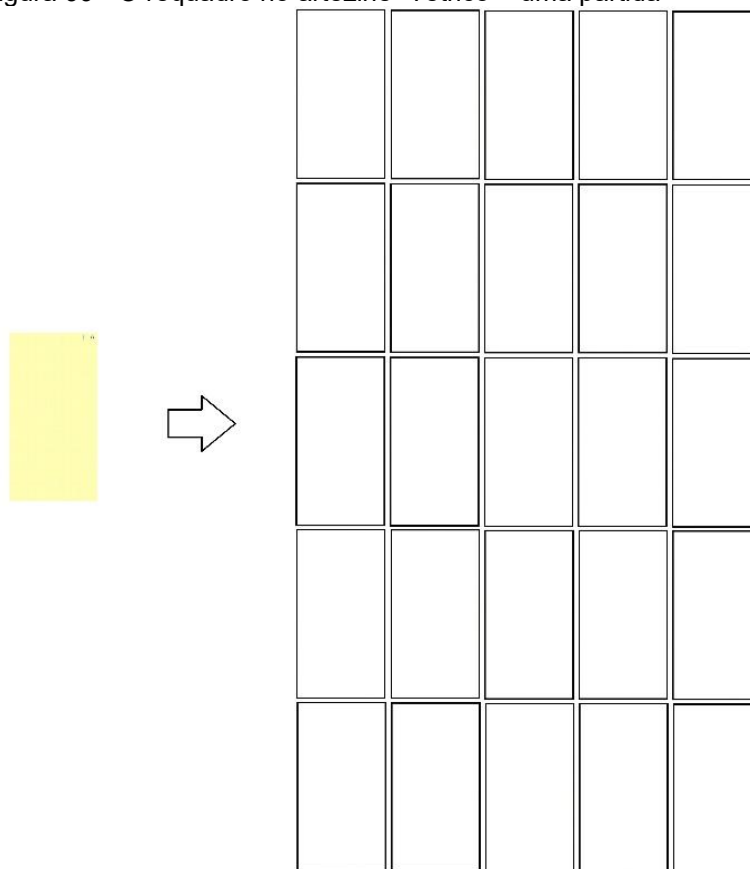
4.3.1 “Tétrico – uma partida”: conceito e montagem

Como transformar uma partida de videogame em uma história em quadrinhos? Antes do como, começo pelo porquê. Penso em “Tétrico: uma partida” como uma resposta ao fato de que meu jogo eletrônico, o “Tétrico”, não teve uma versão final, não saiu do protótipo. Queria jogar o meu jogo da forma como o tinha pensando, mas não foi possível. Então, a forma que encontrei de jogar esse jogo que não existe, foi por meio de uma partida que não existiu, uma partida fictícia, uma partida em quadrinhos.

No início do processo, o primeiro caminho que pensei, tecnicamente, para fazer a história em quadrinhos, consistia em abrir o jogo e gravar o momento em que uma partida era jogada, tirando prints de tela a cada intervalo de tempo. Assim, poderia reorganizar esses registros de forma sequencial, por fim, compondo o trabalho. No entanto, alguns problemas se mostraram recorrentes, como a dificuldade de captura de uma grande quantidade de telas e a baixa resolução delas. As anotações preliminares que me levaram a esse caminho mais intuitivo, mostraram sua inviabilidade na prática. De fato, a criação do quadrinho que resulta como trabalho final se deu de uma forma distinta.

No “Tétrico”, que foi desenvolvido na game engine Unity, as peças se movem num *grid* com dimensões de 20cm x 10cm. A primeira aproximação entre game e arte sequencial, respectivamente, foi pensar o *grid* de modo análogo ao requadro. Assim, o retângulo vertical que caracteriza o *grid* no jogo foi tomado como elemento composicional básico da página, o requadro. Cada página, teria o seu *layout* definido por múltiplos requadros, que teriam uma uniformidade nas suas dimensões, demarcada, por sua vez, pelo próprio tamanho do *grid*, 20cm x 10cm.

Figura 99 - O requadro no artezine “Tétrico – uma partida”

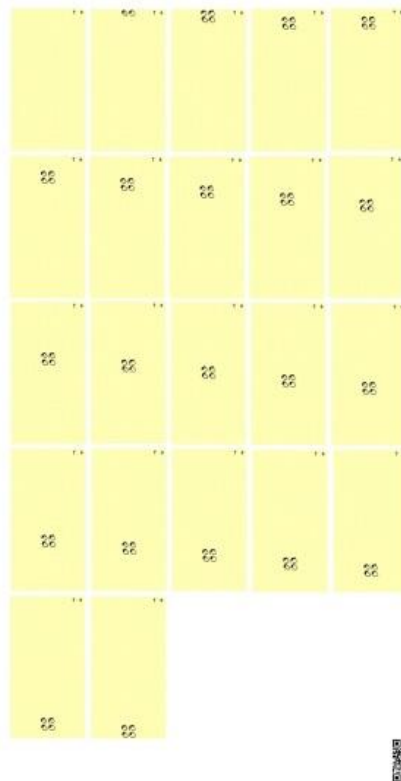


Fonte: Acervo do autor.

Sabe-se que as histórias em quadrinhos estão, por definição, atreladas à noção de sequencialidade. Sobre essa questão em particular, Scott McCloud buscou uma definição que pudesse satisfazer a compreensão do que entendemos por arte sequencial. De acordo com o autor, podemos defini-la como “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência [sic] deliberada destinadas a transmitir informações e/ ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2004, p. 9). Assim, a sequencialidade, pensado em uma interlocução entre o jogo e os quadrinhos, é

estabelecida de acordo com o movimento das peças em sua trajetória descendente, em direção ao fundo do *grid*.

Figura 100 - Primeira página do artezine “Tétrico – uma partida”



Fonte: Acervo do autor.

Ao observar a imagem acima, encontramos a primeira página do artezine “Tétrico – uma partida”. A peça téttrade em formato de quadrado cumpre uma trajetória descendente e cada mudança de quadrante indicativa de seu movimento no *grid* transforma-se em um novo requadro. A sequencialidade, portanto, é estabelecida a partir desse parâmetro – as movimentações de cada peça –, levando em conta o seu deslocamento no espaço. Em seu livro “Desenhando Quadrinhos” (2008), Scott McCloud aponta seis tipos de transição quadro a quadro que podem ser identificadas nas composições em arte sequencial, são elas: 1. Momento a momento; 2. Ação a ação; 3. Sujeito a sujeito; 4. Cena a cena; 5. Aspecto a aspecto; 6. Non sequitur (McCloud, 2008). Como a sequencialidade em “Tétrico – uma partida” – a transição entre requadros – dá-se através das diferentes posições da peça em sua descida ao fundo do *grid*, entendo que estou a me utilizar, de acordo com McCloud (2008), do primeiro tipo de transição – momento a momento –, que se caracteriza por mostrar “uma única ação retratada em uma série de momentos” (McCloud, 2008, p. 15).

A presença das lacunas no *layout* da página – a página acima não se preenche completamente – está relacionada com uma escolha da organização do espaço gráfico, também baseada na trajetória de cada peça. Essa montagem poderia ter sido feita de outra forma, prezando pelo acréscimo de requadros até que o *layout* estivesse completo. Por exemplo, nessa suposta montagem alternativa, o terceiro requadro da quinta fileira mostraria uma nova peça no início de sua trajetória, partindo do topo do *grid*. No entanto, acredito que uma proposta de montagem que condiciona o preenchimento do *layout* à quantidade de movimentos da peça demarca uma aproximação mais efetiva entre as duas linguagens, jogos e histórias em quadrinhos. Assim, fazendo com que aspectos de composição de uma interfiram na outra de forma mais potente, pois a cada página no quadrinho corresponde à trajetória de uma peça específica.

Existem muitas formas de estabelecer a montagem e a composição da página, sobre essa questão, aponta McCloud (2006, p. 221 apud Braga Jr., 2019, p. 158): “esta pequena tecla retangular que chamamos de ‘página’ constitui único foro para as histórias em quadrinhos longas durante o século, e várias gerações de artistas conceberam milhares de soluções criativas para os problemas que ela apresenta”. No âmbito da pesquisa em quadrinhos, existem muitas possibilidades de analisar a construção da imagem. Braga Jr., em seu artigo intitulado “Por uma Deca-análise da Criação das Imagens nos Quadrinhos” (2019), explica de forma mais clara essas possibilidades de investigação, que tem por base a sintaxe da linguagem visual:

A deca-análise toma como base os estudos de Dondis (1991) na sintaxe da linguagem visual, que se propõe avaliar a imagem sobre dez categorias arquetípicas baseadas em conceitos plásticos, assim sugeridos: movimento, leveza, abstração, fragmentação, distorção, geometria, montagem, profusão, repetição e sinuosidade. A técnica-estilística já percebe a criação da imagem com base nos processos característicos de cada um dos segmentos culturais de quadrinhos, explicitando suas particularidades “nacionalizadas”. (Braga Jr., 2019, p. 157).

Dentre essas categorias, dou especial atenção à montagem. Em “Tétrico – uma partida” o *layout* da página se apresenta como um espaço fixo, com uma distribuição de cinco fileiras por cinco colunas. No entanto, a dimensão da página é verticalizada, pois as colunas têm um tamanho maior que as fileiras. O intuito dessa escolha é tornar similar o formato retangular do requadro do formato da própria página. Assim, trazendo uma aproximação entre a aparência da tela que o jogador encontra ao iniciar

uma partida do jogo “Tétrico” e a página do “Tétrico – uma partida”. Recapitulando, o requadro do quadrinho emula o *grid* do jogo, bem como a página emula o requadro. São escolhas deliberadas que concernem à montagem, em uma tentativa de propor mais uma analogia entre o jogo e a composição em arte sequencial. Ainda sobre a questão da montagem, apontada como categoria da deca análise, destaco os apontamentos de Braga Jr. (2019):

Nos quadrinhos, a montagem é o coração da sequencialidade. Montar é justapor os quadros desenhados em sequência. É criar o ritmo da história. É dar sentido ao inúmero conjunto de imagens que lhes compõem. A montagem é conseguida, portanto, se utilizando dos requadros: as linhas fechadas que circundam o desenho ou parte dele, atribuindo tempo, velocidade e sentido a leitura, seja de forma tradicional (fig. 19), seja de forma inovadora (fig. 21). Esses requadros se organizam em vinhetas que por sua vez se constituem em pranchas, que comporão de forma imediata uma página. (Braga Jr., 2019, p. 166).

Ainda de acordo com o autor, é possível apontar alguns princípios que regem a dinâmica visual quanto à composição das vinhetas e requadros (Braga Jr., 2019). Eles estão dispostos da seguinte forma: “(1) Submisso à Narrativa Textual [...], na qual normalmente aparecem requadros justapostos de maneira contínua e uniforme, sem alteração de tamanho, posição ou dimensão.” (Braga Jr., 2019, p. 167); a seguir temos: “(2) Submisso à Narrativa Estética [...], na qual os quadros se alternam de tamanho e posição para criar efeitos visuais nas páginas, independentemente da importância de determinada cena” (Braga Jr., 2019, p. 168); o terceiro princípio se apresenta do seguinte modo: “(3) Submisso à Narrativa Retórica, [...], na qual a disposição dos quadros e desenhos segue as necessidades da narrativa textual, necessariamente apoiando os objetivos de informação e conduzindo os sentidos do observador” (Braga Jr., 2019, p. 168); por último, temos: “(4) Submisso à Narrativa Tabular [...], na qual os quadros e desenhos não se encaixam, necessariamente, nem na narração, nem na estética visual.” (Braga Jr., 2019, p. 168).

Trazer à tona esses princípios foi importante para compreender criticamente os aspectos da dinâmica visual nos quadrinhos, embora, em meu processo de criação, não me reporte ao seu uso propriamente. Mesmo havendo uma uniformidade nas páginas de “Tétrico – uma partida”, o preenchimento dos *layouts* não se completa, não é regular, pois sobre eles incidem lacunas que aumentam gradativamente. Isso se deve por conta do aumento das peças empilhadas no decorrer das jogadas, o que encurta o espaço que as novas peças precisam percorrer para se fixar no fundo. Essa

estrutura lacunar de composição aponta para uma dinâmica visual que está atrelada ao conceito do jogo. E dele demanda um determinado caráter narrativo que me propôs dar, guiado por transformar a trajetória de cada uma das peças, em todos os seus movimentos, em uma página de quadrinhos. A fragmentação em quadros do deslocamento completo de cada um dos blocos de fisionomias, portanto, converte-se, na sequencialidade, ou seja, no que é visto pelo leitor no espaço gráfico da página. Por meio desse artifício, é possível cumprir a proposta de criação que consiste em transformar uma partida de um jogo digital em uma história em quadrinhos.

Essa submissão ao conceito também opera em outras instâncias do espaço gráfico da página em “Tétrico – uma partida”. No canto inferior direito, há um QR Code que, quando escaneado, mostra uma animação produzida com todos os quadros da referida página. O que leva a uma discussão sobre outro aspecto desse trabalho, que é justamente a hibridização como parte do processo criativo, assunto tratado adiante. Quanto menos quadros têm uma página, menor a duração da animação produzida. A última página do artezine, por exemplo, possui apenas dois quadros, mostrando o momento em que a última peça cai e o *grid* chega ao seu acúmulo máximo, assim, dando fim à partida. Do mesmo modo, a animação produzida nesta página final possui apenas dois frames. Embora essa estratégia e o uso do QR Code possam conferir uma certa tautologia ao artezine – produto final que aqui se apresenta –, assumo essa escolha com intenção de possibilitar ao leitor as duas formas de visualização, intensificando a relação jogo/quadrinho.

4.3.2 Hibridização e criação de quadrinhos com ferramentas digitais

A versão final do artezine “Tétrico – uma partida” foi criada utilizando duas ferramentas principais, o Gimp, software de edição de imagens em código aberto, e o Canva, ferramenta de design gráfico que permite a criação de conteúdo para as redes sociais. Está disponível na íntegra e gratuitamente para leitura por meio de link de compartilhamento aqui apresentado⁴⁶. Totalizando, a publicação tem vinte e três páginas que apresentam uma partida completa do “Tétrico” transposta para quadrinhos, uma experiência que deu abertura para pensar em paralelos entre as duas linguagens.

⁴⁶ Link de acesso para “Tétrico: Uma partida”:
<https://drive.google.com/file/d/15FXzEHvswlH8P0pr3dQL7m3oJdZOuKf/view?usp=sharing>

Figura 101 - Capa do artezine “Tétrico – uma partida”



Fonte: Acervo do autor.

A escolha do Gimp e da plataforma Canva não foram aleatórios para o desenvolvimento do processo de criação aqui apresentado. No contexto contemporâneo, muitos artistas e, também, produtores de conteúdo buscam alternativas aos paradigmas da propriedade intelectual, optando pela utilização, no meio virtual, de recursos livres e gratuitos em detrimento de ferramentas e aplicativos pagos. A aceleração tecnológica cada vez mais intensa tornou inevitável esse enviesamento e fuga ao controle de propriedade que condiciona os usuários à subserviência em relação aos ditames do capital, cada vez mais agressivos quando entramos também na seara do meio telemático (Santos, 2018).

Durante a criação do artezine, as ferramentas mencionadas foram utilizadas durante todos o percurso de composição, de modo que o processo de montagem incidu também sobre os elementos gráficos, no caso, as fisionomias cartunizadas que compõem as peças do jogo, bem como na sua inserção do *grid/requadro*. Abaixo, seguem alguns dos desenhos com as referidas fisionomias que foram utilizadas ao longo do processo.

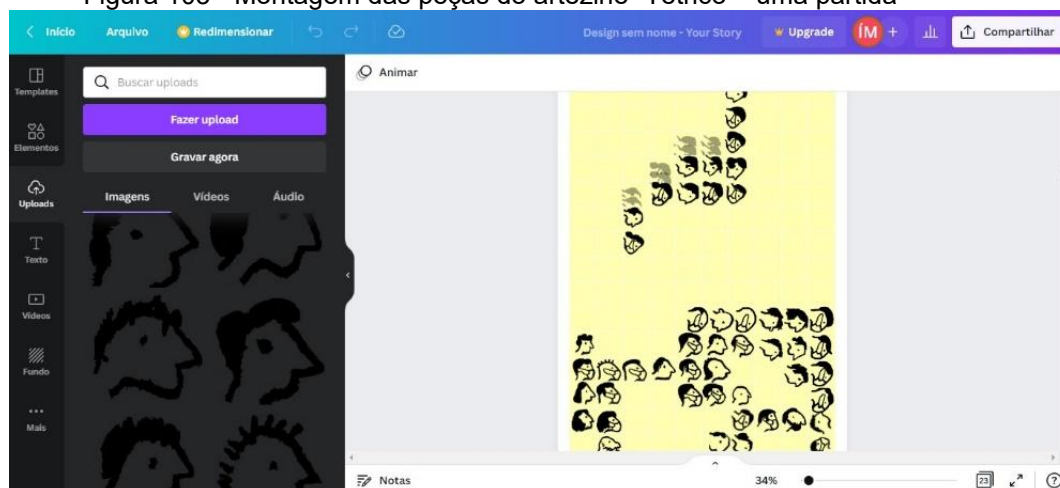
Figura 102 - Fisionomias cartunizadas



Fonte: Acervo do autor.

As imagens dos rostos, inicialmente desenhadas a mão, foram tratadas digitalmente e salvas em formato .png, em transparência, no Gimp. Em seguida, inseridas nos requadros que iriam compor as páginas, através da plataforma Canva. De um quadro a outro, era feito o deslocamento das peças na própria interface da plataforma, movimentando-as do topo ao fundo do *grid*. Assim, a imagens dos requadros eram geradas individualmente, até que todos os requadros de uma página estivessem completos. Peça após peças, esse procedimento foi feito para a composição de todas as páginas.

Figura 103 - Montagem das peças do artezine “Tétrico – uma partida”



Fonte: Acervo do autor.

O jogo “Tétrico” possui dois protótipos, o primeiro possui apenas peças tétrades, o segundo possui peças não tétrades, que formam poliminós. Em “Tétrico – uma partida”, os elementos das duas versões do jogo foram combinados. Na imagem acima, é possível identificar uma peça não tétrade, formada por doze fisionomias, nela há um pequeno espectro cinzento atrelado a esses rostos, para indicar uma maior velocidade de descida no *grid*. No quadrinho, à medida que o jogador vai pontuando, essas novas peças vão aparecendo, como uma forma de indicar aglomerações maiores que se formam, um diálogo proposital com a questão pandêmica. Outros elementos foram introduzidos gradativamente. Por exemplo, as primeiras peças contêm apenas fisionomias sem máscara, posteriormente, esse adereço aparece. Ou seja, algumas apresentam máscara, outras não. Esses pequenos detalhes do quadrinho estão implicados na construção de uma narrativa sutil e quase minimalista, que retoma o jogo, recombina elementos dele.

O artezine “Tétrico – uma partida” apresenta-se como uma obra híbrida. Em seu conceito, esse aspecto pode ser percebido na proposta inicial, de ver a partida de videogame como evento/narrativa a ser transposta do jogo eletrônico para as histórias em quadrinhos, criando pontos de trânsito e tensão entre as duas linguagens. A sua criação, que se deu por meio da utilização de ferramentas digitais, bifurca-se como processo, por um lado é feita a montagem das peças, dos requadros e das páginas, por outro a criação das animações em vídeo. Abaixo, apresento o QR Code que mostra a animação feita a partir da capa mostrada acima, em que as carinhas, gradativamente, obliteram o *grid* para, no momento seguinte, esvaziá-lo parcialmente, de modo a deixar presente na tela apenas o nome do artezine “Tétrico”.

Figura 104 - QR Code⁴⁷ presente na capa do quadrinho



Fonte: Acervo do autor.

⁴⁷ No drive: <https://drive.google.com/file/d/1C-BMnL6DG8Ef3LdUcb7ilhC6onIRnb3M/view?usp=sharing>

Esses caminhos referidos, oriundos de bifurcação do processo, encontram-se, por fim, no espaço gráfico da página, onde o leitor pode fazer uma leitura linear dos quadros e, em seguida, escanear os QR Codes para assistir as animações. Assim, estabelecendo relações entre seus conteúdos que, apesar de serem produzidos com base nos mesmos arquivos, são trabalhados de modo distinto. O confronto e tensão entre as duas linguagens – a animação e a história em quadrinhos – acontece no trânsito das leituras possíveis e distintas no espaço da página. Machado (2010) comenta sobre essa tensão que subjaz às operações que implicam na convergência de meios:

A hibridização e a convergência dos meios são processos de interseção, de transições e de diálogo, implicam movimentos de trânsito e provisoriamente, implicam também as tensões dos elementos híbridos convergidos, parte que se desgarram e não chegam a fundir-se completamente (Machado, 2010, p. 69).

As animações produzidas possuem sutis “acidentes” de montagem, principalmente porque os arquivos isolados dos quadros têm pequenas diferenças de recorte entre si, fazendo com que o bloco de peças aglomerado no fundo do *grid* pareça mudar levemente de lugar entre o arquivo de um quadro e outro. Portanto, em algumas animações, as peças já acumuladas “dançam” no fundo do *grid*. São erros de preparação dos arquivos e de montagem que aproximam essa produção do próprio caráter despojado da criação de zines, onde o erro é muitas vezes entendido como possibilidade estética. Ao fim, busquei dar esses dois diferentes tratamentos para uma partida do “Tétrico”, com todas as adaptações que elas requisitavam em relação aos protótipos do jogo até aqui produzidos. Assim, deixando uma abertura de processo para que fosse possível incorporar novas possibilidades e caminhos para novos trabalhos.

Figura 105 – QR Code⁴⁸ para a versão digital da história em quadrinhos “Tétrico: uma partida”



Fonte: Acervo do autor.

⁴⁸ Link no drive: <https://drive.google.com/file/d/15FXzEHvswlH8P0pr3dQL7m3oJdZOskUkF/view?usp=sharing>

4.4 “Operários 2022”

Operário. Palavra originária do latim, “operarius”, que derivou por sufixação de “opus”, ou seja, obra – em língua portuguesa. Da palavra se faz um movimento para a imagem, pois a reflexão se dá aqui, de uma forma específica, sobre a imagem do operário. A partir de agora, talvez seja mais acertado falar em “imagens de operários”. Há a necessidade de instaurar um campo de relações que gravitam em torno da paridade entre duas imagens que se definem como centrais e que dão corpo à discussão. A primeira é a pintura a óleo “Operários”, da artista modernista Tarsila do Amaral, produzida em 1933. A outra, intitulada “Operários 2022”, é minha composição visual, criada digitalmente. O primeiro elo que se traça entre as duas referidas imagens se dá por meio da releitura, a composição de Tarsila e a que fiz. Assim, deslocando temporalmente a imagem do operário do contexto modernista para o contemporâneo.

No contexto dos artistas do modernismo brasileiro, Tarsila do Amaral figura como um dos principais nomes, tendo integrado o Grupo dos Cinco - junto com Mario de Andrade, Oswald de Andrade, Anitta Malfatti e Menotti del Picchia. Na década de 30, a artista visitou a Alemanha e Rússia, influenciada pela política e pela arte desses países, ao voltar para o Brasil, pintou a obra “Operários” (1933). Esta consiste na principal obra da chamada “fase social” da artista, veem-se representados o rosto de 56 pessoas, com diferentes matrizes étnicas e raciais, indumentárias e adereços. As fisionomias destacam-se em relação ao corpo, como que suspensas em uma composição piramidal. Ao fundo, a paisagem fabril se apresenta, indicando a emergência da atividade industrial na cidade de São Paulo. A diversidade de operários remete às grandes ondas de imigrantes que chegavam ao Brasil no período.

A discussão que aqui se propõe, portanto, é analisar a imagem do operário levando em conta principalmente duas obras já apresentadas, âncoras para o debate que doravante se inicia, respectivamente: “Operários” (1933), de Tarsila do Amaral, e “Operários 2022” (2022), minha. Pensar contexto de produção e as influências de Tarsila para a criação de sua obra, elencando o cenário socioeconômico no Brasil a partir do operário/trabalhador, é um dos focos desse trecho. Em seguida, o debate sobre “Operários 2022” é suscitado a partir da relação com o contexto pandêmico, estendendo-se por uma análise das duas

obras a partir dos conceitos de opacidade e transparência, trabalhados por Emmanuel Alloa (2015).

4.4.1 A Revolução Industrial e a pintura de Tarsila do Amaral

O início do século XX desponta com uma série de acontecimentos que impactam diretamente o Brasil e o mundo em uma perspectiva socioeconômica e cultural. Cito a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), a quebra bolsa de valores de Nova York em 1929, além disso, o mundo está saindo de uma pandemia de gripe espanhola de escala global, com milhões de vítimas. O período marca a transição da Primeira República para a Era Vargas, com o declínio da política do café com leite, após um ascendente desenvolvimento industrial, principalmente nos grandes centros urbanos do eixo Rio-São Paulo. Aí desponta o Modernismo como movimento artístico-cultural, e Tarsila do Amaral ganha importância nesse contexto, criando uma arte de cunho nacionalista, antropófago e de cunho social – suas respectivas três fases de produção.

No início da década de 1930, período em que manteve um relacionamento com o militante Osório César, Tarsila coadunou com os ideais socialistas e de esquerda, influência que se refletiu não apenas de forma ideológica, mas também em seus trabalhos (Amaral, 2006). É nesse período que se desenvolve a “fase social” da sua pintura, marcada por obras como “Segunda Classe” (1933), “Operários” (1933) e “Crianças (Orfanato)” (1935). Dentre elas, “Operários” (1933) ganhou notável destaque, constituindo-se como um “marco das idéias [sic] de esquerda vigentes entre artistas e intelectuais a partir de 1930” (Amaral, 2006, p. 57). Uma experiência marcante precedeu as obras sociais da artista e que destaco como fundamental para entender melhor essa fase da sua pintura. Trata-se da visita de Tarsila à Alemanha e União Soviética, sobre a qual a pesquisadora Aracy Amaral destaca as seguintes informações: “Indo de Paris para Moscou via Berlim, em abril de 1931, a pintora visita, na capital alemã, exposições, frequenta o mundo cultural, caro a ela e ao seu companheiro de viagem, musicista, além de psiquiatra.” (Amaral, 2006, p. 60). Amaral (2006), no ensaio intitulado “A gênese de Operários, de Tarsila”, aponta aspectos relacionados às influências da obra:

Nessa ocasião, teria visto alguma exposição de Hans Baluschek, ou visitado o Märkisches Museum, onde hoje se encontra a sua

pintura e, quiçá, já estivesse àquela época? Difícil saber. O fato é que quando vimos na exposição de “Gráfica Russa”, apresentada no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo, uma litografia de V. Kulaguina, datada de 1930, um cartaz comemorativo do “Dia Internacional da Mulher Trabalhadora”, montagem em pirâmide de rostos femininos, tendo, ao fundo, fusos a simbolizar o ambiente de trabalho de indústria têxtil, imediatamente percebemos uma proximidade com *Operários*, de Tarsila, a partir de um recorte que a artista teria feito no cartaz, adaptando-o à composição que tinha em mente. (Amaral, 2006, p. 60).

Figura 106 - Reprodução da obra “Dia Internacional da Mulher Trabalhadora”, V. Kulaguina, 1930



Fonte: Aracy Amaral (2006).

A obra “Dia Internacional da Mulher Trabalhadora”, uma litografia de 1930, de V. Kulaguina, é descrita na citação acima em relação com a pintura de Tarsila, ambas se entrelaçam em aspectos comuns no tocante à composição e à temática escolhida, com a marcante presença das mulheres operárias. A outra obra mencionada é “Proletanerinnen” (Operárias), 1900, de Hans Baluschek, em que também se podem perceber aproximações, sobre as quais Amaral (2006) faz a seguinte leitura:

Na pintura de Baluschek, artista alemão que a partir de 1899 entra em contato com a Secessão Berlinesse e adere ao socialismo, percebemos que o realismo é marcante na projeção quase fotográfica das fisionomias das mulheres operárias. A mesma pirâmide humana se ergue da esquerda para a direita (presente também no cartaz de Kulaguina e no quadro antológico de Tarsila). (Amaral, 2006, p. 62).

Figura 107 - Reprodução da obra “Proletarierinnen (Operárias)”, Hans Baluschek, 1900.



Hans Baluschek, *Proletarierinnen* (Operárias), 1900, Märkisches Museum, Berlin.

Fonte: Aracy Amaral (2006).

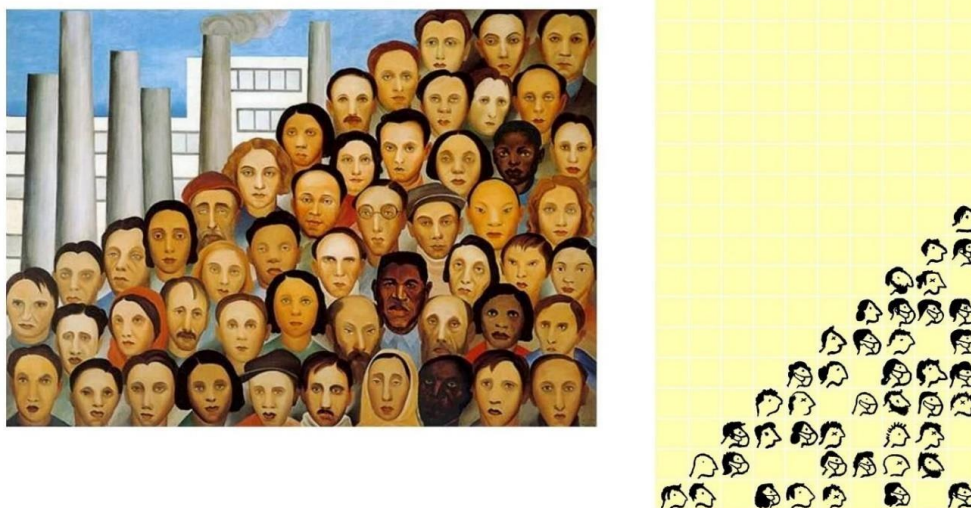
As fisionomias no quadro de “Operários” (1933), de Tarsila, de um realismo mais acentuado que aqueles de suas fases anteriores, mostra compleições inexpressivas e quase melancólicas. Há nitidamente uma diversidade inerente aos rostos representados, tanto de gênero – homens e mulheres – quanto étnica – pessoas pretas, asiáticas, caucasianas e pardas. Também é perceptível a variedade de indumentárias vestíveis. Se por um lado vejo o terno, por outro há o *hijab*, a boina e a vestimenta mais simples com predominância da tonalidade azul. Assim, há um diálogo com a realidade social e econômica do Brasil, apontando para um período de massiva imigração e de uma industrialização, após a Primeira Guerra Mundial e com a própria demanda da exportação cafeeira (Garutti; Machado, 2019).

4.4.2 “Operários” (1933) e “Operários 2022” (2022)

“Operários 2022” (2022) é uma composição visual feita digitalmente. O leitor deve identificar nela os elementos gráficos do jogo “Tétrico” e “Tétrico: uma partida”, são os mesmos. Foi utilizada a ferramenta Canva e o software Gimp, ambas já comentadas anteriormente. Portanto, foco em analisar a imagem dos operários nas duas referidas obras, tendo em vista a sua visualidade. W.J.T. Mitchell, teórico da Cultura Visual, um dos pressupostos da teoria da visualidade “aborda o feito da percepção não apenas do ponto de vista fisiológico, mas também em sua dimensão cultural” (Pegoraro, 2011, p. 47). A visualidade propõe

determinadas práticas sociais através das quais é possível entender a imagem como capaz de exprimir significado (Pegoraro, 2011), desse modo, é possível entender que “visualidade refere-se ao registro visual no qual a imagem e o significado visual operam” (Pegoraro, 2011, p. 47). Assim, ao abordar as imagens dos operários, busco estabelecer uma interlocução de contextos, práticas e relações.

Figura 108 - Reprodução digital das obras discutidas no presente artigo, respectivamente: “Operários 2022”, de Ícaro Malveira. e “Operários” (1933), de Tarsila do Amaral



Fonte: Acervo do autor.

Na composição “Operários 2022” (2022), a visualidade gráfica do jogo “Tétrico” se mantém. Trata-se, no entanto, de uma obra estática, e não interativa, como é o caso dos *games*. Para além do jogo, é importante situar em que pontos se identifica a interlocução estabelecida também com a obra de Tarsila. A técnica muda, passa da pintura para a arte digital; o suporte tela/quadro passa à tela do computador; as dimensões são distintas, uma possui 1,50m x 2,05m e a outra 10cm x 5cm; uma é horizontal a outra é vertical. A imagem “Operários 2022” (2022) busca a pintura “Operários” (1933), seja na escolha das fisionomias inexpressivas, seja na sua composição piramidal, em que as cabeças suspensas, diferentemente da outra, estão completamente descoladas do corpo.

Todavia, entre elas há diferenças. Em “Operários 2022” (2022), as fisionomias se mostram de perfil e não de frente, a diversidade social, étnica e racial se dilui por meio dos níveis de abstração implicados do procedimento de cartunização. Dois elementos surgem de uma forma característica na nova versão, a máscara e a lacuna, como se pode ver nas imagens acima. Apesar das semelhanças e distinções, as duas obras se comunicam com a dimensão social do seu tempo, seja o contexto de desenvolvimento fabril, seja a recente pandemia. Postos em relação esses dois trabalhos de épocas distintas – os anos de 1933 e de 2022 –, entendemos que as duas temporalidades se ligam e se repelem de acordo com as aproximações e brechas em si gerados pelo seu estado de encontro. A relação pela natureza da obra cria uma relação pela natureza do tempo histórico também.

Assim, em virtude da relação entre o contexto fabril e o pandêmico nas obras, talvez caiba pensar por um lado o termo operário, e por outro, um termo mais amplo: trabalhador. Essa figura que, afinal, no século XXI, tanto padeceu, desestruturou-se e viu o seu mundo permeado pela instabilidade na pandemia, já não é mais apenas o indivíduo que tem o seu labor restrito ao âmbito da fábrica. Por trabalhador, referimo-nos àqueles, a maioria de nós, que se sustentam pelo trabalho seja ele qual for, assalariado ou informal. Durante o período pandêmico, o trabalhador – seja do Brasil, seja do mundo, portanto, universal – manteve-se como pôde, no difícil exercício do isolamento, ou na arriscada empreitada de sair na cidade, onde o vírus se espalha. Quando vemos, na imagem, rostos sem vestimenta nem corpo, o que se propõe é dar um caráter mais indistinto e universalista para cada figura, o trabalhador pode muito bem ser o avatar de alguém que optou por não ligar a câmera em uma reunião de trabalho.

Na obra de Tarsila, embora a roupa utilizada não deixe entrever um ofício, vemos que é uma indumentária formal, certamente diferente da que se usa no ramerrão da vida doméstica. Em um mundo pandêmico, as pessoas, que muitas vezes precisaram trabalhar em casa, adaptadas a uma rotina remota, poderiam muito bem vestir blusa de mangas da cintura para cima e pijamas da cintura para baixo. Os espaços se amalgamam, as práticas se aglutinam e muitas diferenças se perdem, casa e escritório se misturam, roupa de sair e a vestimenta do lar, trabalho e afazeres domésticos, presença telemática e presença física. Quando vemos lado a lado as duas imagens de que estamos tratando aqui, surgem

suspensões que nos são dadas a pensar: é a figura suspensa que nasce, entre o operário e o trabalhador, também há um espaço suspenso entre a fábrica e o mundo/casa que se forma, cria-se algo que está no *entre* que o choque das imagens causa – em suas temporalidades, semelhanças e diferenças.

Inevitável pensar que a questão pandêmica vem atrelada a uma série de tensões, como a ideologização e politização da doença. As redes sociais têm se mostrado um reduto de conteúdo negacionista. A recusa ao uso da máscara e a ridicularização desse utensílio é um dos bastiões de toda uma classe que se alinha a uma posição governamental. No Brasil, sequer se demarcou estratégias para uma campanha de prevenção e vacinação contra o vírus. Diferente das fisionomias na obra de Tarsila, a máscara, bem como a sua ausência, surge em “Operários 2022” (2022) como um reflexo próprio dessa realidade e desses posicionamentos que também entram em jogo no cenário da discussão sobre a politização da saúde. A máscara como um utensílio e um ícone que marca a visualidade deste período é prolífica e reverbera inclusive na arte quando, por exemplo, falamos da apropriação de determinadas obras por meio da releitura. O perfil do Instagram @plaguehistory mostra inúmeras dessas intervenções em obras importantes da História da Arte, em que se insere a máscara nas figuras, propondo um deslocamento conceitual/visual. Em uma das imagens postadas, pode-se ver que esse procedimento também foi feito com a própria obra de Tarsila.

Na obra da referida artista modernista, os rostos estão dispostos formando uma composição piramidal sem lacunas. Hoje sabemos que algumas dessas fisionomias representavam pessoas conhecidas da artista, como Benedito Sampaio, que foi descrito da seguinte forma: “um antigo administrador das terras dos Amarais, negro forte e corpulento, cuja figura impressionante Tarsila retratou em destaque no seu quadro Operários” (Martins, 2010, p. 210). Em “Opérários 2022” (2022) não há rostos conhecidos e o próprio processo de cartunização subtrai o realismo que tornaria possível essa operação de identificação. Na composição que fiz há lacunas na formação piramidal, de forma que o espaço vazio, aliada à presença de máscaras em algumas fisionomias, enseja a reflexão sobre o número de óbitos na pandemia, centenas de milhões.

Em seu ensaio intitulado a “Sociedade da Transparência” (2012), o autor Byung-Chul Han faz a seguinte reflexão “Tudo deve tornar-se visível; o imperativo

da transparência coloca em suspeita tudo o que não se submete à visibilidade. E é nisso que está seu poder e sua violência.” (Han, 2010, p. 18). No contexto nacional, além da conduta negacionista, identifica-se uma manipulação da transparência, criando *gaps* no fluxo nas plataformas de informação de interesse público e de pesquisa. A impossibilidade de mensurar de forma objetiva e sistemática uma base estatística sobre vulnerabilidade do trabalhador e sobre saúde pública é apenas uma das nefastas consequências.

Se a há um poder e uma violência inerente à transparência, como defende Han (2012) em toda a sua obra, também esses aspectos estão presentes quando nos referimos a uma manipulação da transparência com vistas a atender interesses políticos que, muitas das vezes, refletiram-se no boicote ao isolamento social em função do encorajamento ao trabalho em contexto de vulnerabilidade. Visualmente, a aglomeração é um elemento chave para entender as obras que aqui se apresentam, se por um lado, mostram a massificação do trabalho industrial na obra de Tarsila, por outro, apontam a aglomeração do trabalhador no período pandêmico em “Operários 2022” (2022). Buscando observar por um outro ângulo, talvez seja importante fazer migrar a discussão sobre a transparência da política para a imagem em si, que Emmanuel Alloa (2015) tão bem desenvolve em seu ensaio intitulado “Entre a transparência e a opacidade – o que a imagem dá a pensar”. Ao referir-se à opacidade e transparência como estratégias, o autor recorre à seguinte explicação:

Se quisermos reformular essas duas estratégias que reintegram as imagens em termos linguísticos, respectivamente, na ordem dos signos e na ordem das coisas, se poderia dizer que as teorias da transparência consideram que a proposição/imagem/ é uma proposição de dois termos, enquanto as teorias da opacidade assumem que a proposição/imagem/ é uma proposição de um único termo. Para mantê-las em transparência, é preciso que toda imagem seja sempre imagem de alguma coisa, é portanto sempre um x imagem de um y (em termos formais, a proposição/imagem/ deveria ser escrita (x,y)”). Para tomá-las como o contrário da opacidade, o ser-imagem coincide com seu ser-aí e não há necessidade de um termo exterior instituinte da “imagicidade” (aqui, a proposição/imagem se escreve “imagem (x)”). (Alloa, 2015, p. 12-13).

Ora, se por um lado “Operários 2022” (2022) remete ao Tetris em sua genealogia como obra, por outro, remete à obra de Tarsila do Amaral. Para dizer

de um outro modo, se os operários da composição visual remetem à “intransitividade opaca” (Alloa, 2015) das peças geométricas do quebra-cabeças infinito que define o referido jogo eletrônico, também remete à “transitividade transparente” (Alloa, 2015) da formação piramidal das fisionomias da pintura à óleo da artista modernista. “Operários 2022” (2022) torna-se vívida como releitura por suspender-se entre opacidade e transparência no diálogo de referências que propõe.

Quando os perfis cartunizados foram desenhados para “Operários 2022” (2022), os desenhos foram traçados de forma simples e numa dimensão muito pequena. Um traço a mais ou a menos, por descuido acrescentados ou subtraídos, e a imagem perderia a aparência de rosto para se tornar um borrão de tinta. No processo de criação, essa foi a tênue linha entre opacidade e transparência na elaboração dos elementos gráficos. Aqui, não se usa a expressão “fisionomias cartunizadas” à toa. O artista e pesquisador da área dos quadrinhos Scott McCloud, em sua obra “Desvendado os Quadrinhos” (2004), comenta que, na arte sequencial, há um certo grau de abstração icônica para se desenhar um cartum. Quanto maior o afastamento da representação realista no desenho, maior o grau de abstração icônica requisitada (McCloud, 2004).

Em “Operários 2022” (2022), os órbitos estão representados pelas lacunas, bem como pelos personagens que possuem um “x” marcado no lugar dos olhos, portanto, lidamos com uma associação que intencionalmente desejamos que o observador faça. Os espaços vazios, portanto, carregam um certo nível de transparência, na medida em que remetem um ícone/fisionomia que lá não está; ou seja, não se trata apenas de um espaço amarelo não preenchido. A lacuna ganha um significado e há algo a se dizer sobre isso, pois é nesse momento que a discussão sobre a transparência na imagem e a manipulação na transparência presente na política se cruzam. Afinal, a subnotificação de incontáveis casos de COVID levou a ausência de registros, algo impossível de sanar nas bases de dados. Assim as lacunas na composição criam uma relação com as lacunas de registro no contexto nacional. Nessa tensão entre transparência e opacidade, cruza-se uma linha para um lado ou para outro a partir da interpretação do observador.

Essas relações que aqui busco trabalhar mostram que as releituras possuem uma potência crítica a partir da perspectiva da visualidade. Em

“Operários 2022” (2022) foram essas relações, confrontos e tensões que estabeleci, seja no âmbito estético, seja no histórico-social. Sobretudo no âmbito da imagem – pensando especificamente no operário/trabalhador em si – como ela se apresenta e o que se pode pensar a partir dela. Em um mundo em constante transformação, que vive em uma pandemia que ainda não acabou, esse debate não se esgota aqui, sendo possível estendê-lo tanto na pesquisa, quando na prática artística.

CAPÍTULO 5 – PROCESSOS DE CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES: SUPORTES, MATERIALIDADES E ATRAVESSAMENTOS

5.1 Livro-mobiliário, um livro de artista⁴⁹

O “Livro-mobiliário, um livro de artista” foi desenvolvido ao longo da ação de extensão chamada Residência Artística, na Unilab (Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira), e em diálogo com as atividades do Laboratório Transdisciplinar de Escrita em/com Artes (TEIA). A experiência, que se deu de forma remota, está atrelada ao contexto da disciplina Expressões Artísticas e Estéticas Contemporâneas⁵⁰, ministrada pela docente Jo A-mi (Unilab/UFC), que moldaram o processo e conceito da obra. Esta apresenta, como anuncia o seu título, um livro de artista. A residência aconteceu dentro da disciplina, em concomitância, portanto, durante os encontros, aula e residência estavam a um só tempo em curso. Como artista convidado, junto aos alunos, busquei ficar atento ao que acontecia naqueles momentos para dali pensar um trabalho artístico.

A participação nos encontros trouxe à tona os aspectos principais que caracterizam o trabalho que vim a fazer: a imagem em tela e o uso de registros escritos feitos pelos alunos no *chat* da plataforma *Google Meet* e seus momentos de fala durante os debates; a vivência em si de um contexto de disciplina ministrada remotamente; uma pré-disposição ao experimentalismo material que deu a forma do livro de artista produzido. A junção desses elementos está sintetizada no “Livro-mobiliário”⁵¹, que cruza lugares e vozes através do meio telemático, afinal, o universo pessoal do artista que está dentro do seu quarto é somado ao dos alunos que estão nos seus lugares de moradia e intimidade, compartilhando vivências por meio da interação em tela. Pensando nas questões que remetem ao individual e ao coletivo, ao dentro e ao fora da tela, ao espaço físico e ao virtual, e vice-versa, o conceito da obra foi tomando forma.

⁴⁹ Esta parte textual tem trechos reproduzidos e/ou adaptados do resumo expandido intitulado “Residência artística e criação em artes – ‘Livro-mobiliário, um livro de artista’” (2022), de Ícaro LÊNIN Maia Malveira e Jo A-mi, publicado nos anais do IV Encontro Regional da ANPAP Nordeste.

⁵⁰ Disciplina curricular do Bacharelado em Humanidades da Unilab (Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira), ministrada entre os meses de junho e setembro de 2021.

⁵¹ No contexto deste trabalho, “Livro-mobiliário” e “Livro-mobiliário, um livro de artista” referem-se à mesma obra.

Para criar o “Livro-mobiliário”, eu procurei utilizar um objeto que fazia parte do meu quarto, espaço onde assistia as aulas. O quarto onde a acumulação se instaura, arremedo de Sala 109, é o cenário das explorações de uma arqueologia doméstica, tal como fiz nas incursões contadas no capítulo dois, em busca dos pequenos objetos para as composições no Laboratório Romã. Todavia, o olhar que antes se volta para a pequena escala, amplia-se em direção aos grandes objetos e mobiliário que ali se encontrava. A materialidade que ele veio a tomar é singular, pois o livro de artista foi produzido a partir de um velho armário de madeira.

Figura 109 – As portas do armário



Fonte: Acervo do autor.

O armário era de minha e me foi dado por ela, quando lhe faltou espaço, dentre as coisas que guardava, até mesmo para os seus móveis antigos. O armário, desgastado pelo tempo, tinha a madeira descascada e as suas portas não se fechavam de todo. Quando o vento entrava pela janela, as portas do armário se esbatiam e faziam barulho. Um dia, a dobradiça de uma das portas quebrou e, num estalo, foi a porta cedeu parcialmente ao chão. A ruína da dobradiça, que deixava a porta do armário sempre exposta e, como ficava quase rente ao chão, ameaçando os pés dos desavisados que corriam o risco de a chutar, foi o que me motivou a arrancar as portas de vez, e guardá-las. Então, foi a elas que recorri para criar o Livro-mobiliário. Neste trabalho, as dobradiças retornam num movimento da pequena para a pequena escala, o gesto fanzineiro de dobra, não incide mais sobre a superfície fina

da folha de castanhola, nem sobre a superfície do papel paraná para compor o “Zine-mala”, mas sobre as portas do armário que dobradas em si mesmas, formam o corpo de um livro. É o modo de uso do quarto como caixa de coisas zináveis.

Figura 110 – Dobradiças no “Livro-mobiliário”



Fonte: Acervo do autor.

Uma dobradiça é formada por duas partes que se juntam num vinco de segmentos entrelaçados de ferro. Ao juntar a metade de uma dobradiça e a metade de outra, sobrepondo as duas metades, crio uma lombada de livro, uma dobradiça-lombada, devaneio de uma poética material acercada de um gesto fanzineiro, que se faz imaginativo ao usar a dobra operativa, aplicada para criar a configuração dobradiça-sobre-dobradiça. Objetos que se juntam, produzido em um contexto em que espaços confluem e pessoas se encontram, entre a realidade do quarto e a virtualidade da tela. O físico e o virtual, a distância para o encontro e o encontro na distância da mediação pela tela, são dobras metafóricas que o Livro-mobiliário tenta agregar. Regeneram pelo desejo de encontro transfigurado na materialidade do Livro-mobiliário, epimorfose poética que se estabelece no salto liminal das poéticas porosas em direção ao livro de artista.

Figura 111 - “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021



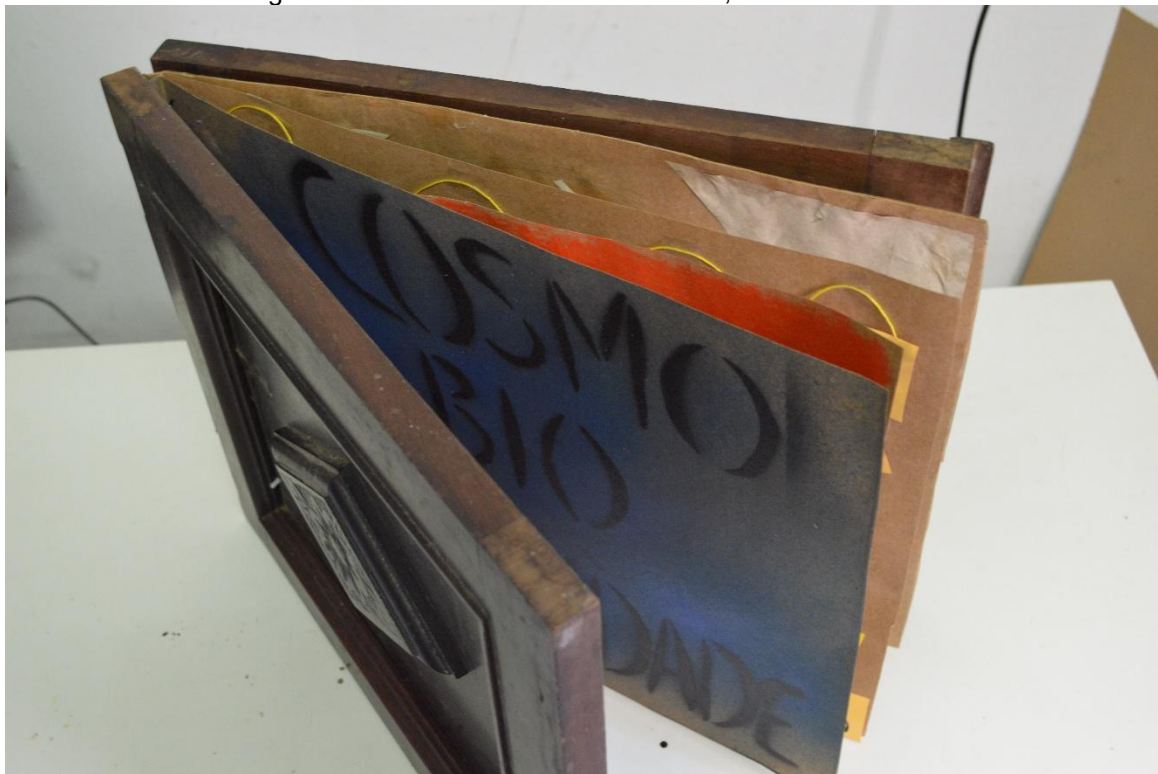
Fonte: Acervo do autor.

Entendo que o livro de artista, nos estudos contemporâneos, pode ser compreendido como “um campo de atuação artística”, também, ao mesmo tempo, “um produto desse campo” (Silveira, 2008, p. 21). O primeiro aspecto agrega um sentido lato e o segundo um sentido estrito. Não sendo fácil a sua definição, em parte, por conta das próprias controvérsias nos estudos sobre o assunto – que abrange questões relacionadas à nomenclatura, às definições e ferramentas conceituais –, também por conta da heterogeneidade de obras se enquadram como tal. Pensando de forma sintética, é introdutório e claro o pensamento de Derdyk (2013) que indica pensar o livro de artista como “um livro que se assemelha à forma-livro num primeiro instante, mas não ser um livro usual nos próximos momentos” (Derdyk, 2013, p. 11).

Ainda, entendo que o “Livro-mobiliário”, cuja forma, conteúdo e processo associa à criação de um livro de artista, parte do princípio de que “o livro é uma sequência de espaço-tempo” (Carrión, 2011, p. 12). O “Livro-mobiliário” apresenta o cruzamento de diferentes tempos – como o que há no decorrer da disciplina com o tempo da própria criação artística – e espaços, uma vez que a própria noção de telepresença “significa estar aqui e estar em algum outro lugar ao mesmo tempo”

(Santaella, 2003, p. 196). Juntei meu tempo e espaço, associado à presença dos alunos através da tela, para criar o tempo e espaço do livro.

Figura 112 - Detalhe do "Livro-mobiliário, um livro de artista"



Fonte: Acervo do autor.

O “Livro-mobiliário” tem as capas feitas de madeira que se unem pelas dobradiças. Um estreito filamento de papelão forma a lombada sobre a qual se ligam, costuradas, as quatro páginas de papel *kraft* que compõem a parte interna (miolo) do livro. Nas páginas, veem-se as intervenções feitas, que constituem composições gráficas, cinéticas, textuais, todas sendo elaboradas a partir do material colhido – seja por meio de *prints* de tela, seja pelo registro do *chat* e anotações feitas ao longo das aulas, durante a Residência. Essa materialidade dá ao “Livro-mobiliário” uma feição diferente daquela que tem um livro tradicional impresso, pois está no cerne da sua criação uma perspectiva experimental, tanto em relação à forma quanto ao conteúdo. Esse caráter de experimentalismo, sendo pouco usual ao livro comum, não o é quando falamos do livro de artista, uma vez que este “é uma categoria (ou prática) artística que desenvolve tanto a experimentação das linguagens visuais como a experimentação das possibilidades expressivas dos elementos constituintes do livro ele mesmo” (Silveira, 2008, p. 77).

O “Livro-mobiliário”, portanto, não foi produzido levando em consideração que dele se pudessem criar múltiplos com uma fotocopadora, por exemplo. O próprio processo de sua elaboração não se deu de modo a tornar viável a reprodutibilidade ou a impressão de suas páginas; sendo ele, assim, um objeto único. Na esteira dos estudos do livro de artista e tendo em vista as características do “Livro-mobiliário”, podemos identificar para ele, inclusive, uma denominação específica:

Ficou estabelecida uma marcante divisão da produção em obras que se comportam como suporte e obras que se comportam como matéria plasmável, o que definirá como bifacetado esse universo. Usualmente, o primeiro caso é o das peças múltiplas, impressas, de construção conivente com a tradição, embora isso necessariamente não ocorra. O segundo grupo é formado pelos livros-objetos propriamente ditos, normalmente peças únicas, fortemente artesanais ou escultóricas, tendentes para o excesso, muitas vezes se comportando como metáforas ao livro, ou ao conhecimento consagrado, ou ao poder da lei (Silveira, 2008, p. 31).

Tendo apresentadas as características do livro-objeto, dentre elas, sua natureza escultórica, no âmbito de um processo de criação artesanal, entendemos ser nessa categoria que encontramos um lugar mais específico para encaixar o “Livro-mobiliário”. Os livros-objetos têm uma particularidade própria, pois, como afirma Silveira (2008, p. 77): “nem todo livro de artista é um livro-objeto, mas certamente todo livro-objeto é um livro de artista. Seu repertório é infinito. Mas registra com muita frequência a inclusão de comentários e registros temporais”.

A elaboração das páginas do “Livro-mobiliário” envolveu diferentes técnicas, tais como: grafite em página (primeira página), com uso de estêncil; etiquetas com cordame de linha encerada (segunda página), pintura com tinta guache (terceira página) e composição cinética (quarta página). A intervenção nas páginas e as técnicas utilizadas têm como essência plasmar no formato da página uma parte da experiência da Residência. A matéria utilizada para tal foi a escrita dos próprios alunos, que se manifestava na dinâmica característica da ferramenta de troca de mensagens instantâneas do *Google Meet* – o *chat* da plataforma, também ganha o peso como matéria de expressão aquilo que, para o artista, tão bem representa de forma icônica a presença virtual, o rosto na tela.

Em um primeiro momento, a estrutura do livro foi montada, com suas partes em madeira, para, em seguida, as páginas serem agregadas por meio de costura. Embora as páginas sejam diferentes entre si, carregam uma unidade nas relações que trazem. A página um e três trazem diferentes elementos textuais, tanto quanto as páginas dois

e quatro o fazem com a composição visual, que no contexto da obra, partem do desenho. Juntas, elas fazem confluir as diferentes faces que a Residência assume a partir da interpretação particular do artista, que se projeta na materialidade da obra “Livro-mobiliário” por inteiro.

Figura 113 – Página 1, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021



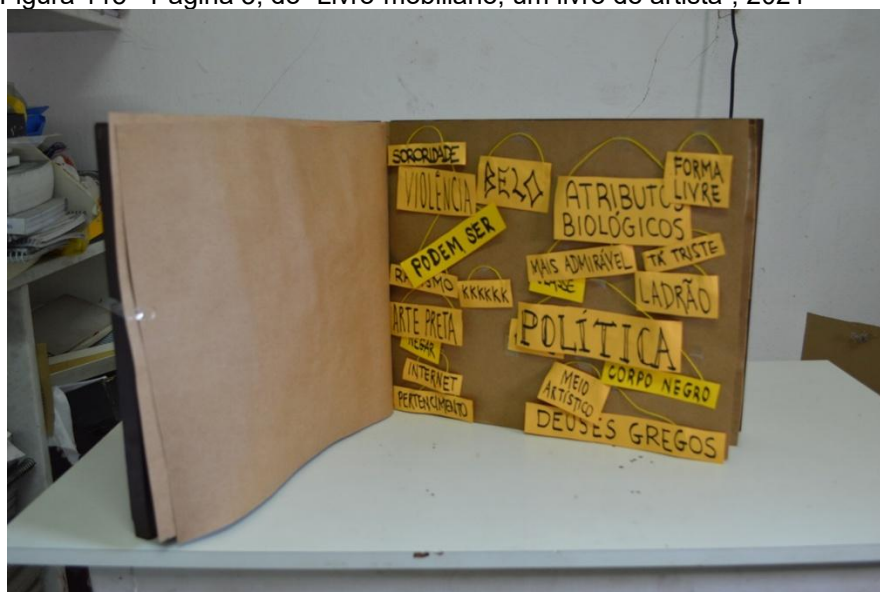
Fonte: Acervo do autor.

Figura 114 - Página 2, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021



Fonte: Acervo do autor.

Figura 115 - Página 3, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021



Fonte: Acervo do autor.

Figura 116 - Página 4, do “Livro-mobiliário, um livro de artista”, 2021



Fonte: Acervo do autor.

Ao modo dos “Objetos cinéticos”, de Abraham Palatnik, a página quatro do “Livro-mobiliário” mostra o movimento de elementos por meio de um aparato. Ao invés de formas abstratas, como fez Palatnik, apresenta-se nesse caso um rosto com suas partes em movimento. O aparato utilizado foi o um velho relógio de parede ajustado à página, seus ponteiros proporcionam três pontos de movimento – nariz, boca e olhos – em torno de um mesmo eixo. O movimento contínuo e gradual dos ponteiros mostra diferentes posições para as partes do rosto – este, por sua vez, pode ser montado e desmontado ao sabor dos ponteiros que se deslocam, enquanto seus elementos

constitutivos fazem uma “viagem” concêntrica no espaço da página. Dinâmica e movimento são parte constitutiva da página. O rosto e a sua representação entraram em evidência, reflexo da experiência que assimilou aspectos característicos da interação pelas videochamadas. No *QR Code* abaixo é possível ver um vídeo com o “Livro-mobiliário” sendo folheado e, ao final, mostra-se o rosto cinético.

Figura 117 - QR Code que dá acesso ao vídeo do “Livro-mobiliário”⁵²(2021)



Fonte: Acervo do autor.

Nos últimos encontros da Residência, a obra “Livro-mobiliário” foi apresentada para os alunos da turma de Expressões Artísticas e Estéticas Contemporâneas e seu processo de criação foi comentado. Houve uma ênfase ao se discutir como o registro da participação – imagens, escritas e momentos de fala – dos discentes ao longo dos encontros foi tomado por empréstimo para a composição do livro de artista. Identificar na obra palavras e expressões que foram utilizadas durante os debates ao longo do semestre – tendo força e destaque nessas atividades conjuntas – como as que figuram, por exemplo, na página dois do “Livro-mobiliário”, foi uma parte importante desse momento, durante a exibição da obra em videochamada.

A experiência na disciplina “Arte e Tecnologia” e na Residência Artística confluem no processo de criação do “Livro-mobiliário”. Pesquisar sobre Abrahan Palatnik, ver e estudar suas obras e seus esboços, em especial dos “Objetos cinéticos” foram o ponto de partida para a criação da página quatro do livro, em que o observador se depara em um rosto cinético. Muitas vezes, os trabalhos iniciados em um momento de formação levam tempo para maturar e vêm a se completar apenas em um outro momento diferente, foi o caso aqui. Apesar do contexto telemático marcar as duas experiências que tive, proporcionaram, através da criação do “Livro-mobiliário” um retorno ao artesanal, de uma criação que se dá pela obstinada tentativa de conciliar o

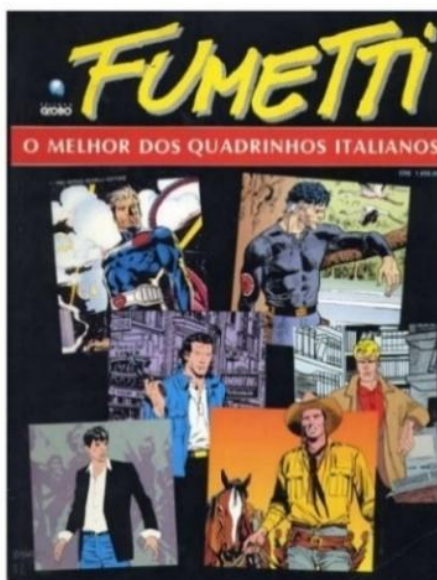
⁵² Link no drive: https://drive.google.com/file/d/1_mjuMtlQUGzvuZbuBc2HLanh_HFvU5T7F/view?usp=sharing

trabalho manual de manipulação do papel, dos aparatos e das gambiarras. Essa confluência não marca uma dicotomia, uma oposição de contrários, afinal, se o processo de criação se inicia com as videochamadas, ele se encerra momentaneamente na materialidade do livro-objeto. É justamente nesse falar sobre, nesses meandros e decisões que envolveram o fazer que está o ponto de encontro digital-artesanal.

5.2 Moldura Sequencial – experimentações em quadrinhos⁵³

Tenho memórias vagas de ler os quadrinhos da Turma da Mônica na infância. Apesar de não ter lembrança de visitar com frequência as bancas de revista para comprar quadrinhos. As revistinhas que eu lia tinham páginas amareladas e eram da minha mãe. Da mesma forma que ela ainda guarda ursinhos de pelúcia da infância, os gibis também ficaram. Também li quadrinhos italianos na infância, uma experiência improvável, porque nas bancas de revista de minha cidade não havia quadrinhos italianos pra vender. A antologia que lembro folhear repetidas vezes ao longo do tempo foi uma revista dada por um amigo do meu pai. Guardada por mais de quinze anos em meio a todo tipo de papelada, ainda a tenho na estante.

Figura 118 - Revista “Fumetti”, da editora Globo



Fonte: Acervo do autor.

⁵³ Esta parte textual tem trechos reproduzidos e/ou adaptados do artigo intitulado “Moldura Sequencial: uma investigação sobre quadrinhos experimentais” (2022), de Ícaro LÊNIN Maia Malveira e João Vilnei de Oliveira Filho, publicado na Revista Texto Digital.

Acabei por me tornar leitor de quadrinhos no período da faculdade. Inclusive, como bolsista de pesquisa de IC-UECE, e depois PIBIC, produzi trabalhos sobre quadrinhos no contexto da *Web. 2.0*. Ministrei oficinas tendo como base uma ferramenta *online* para a criação de tirinhas, com *layout*, elementos gráficos e personagens pré-formatadas. Seu nome era *Strip Generator* e hoje não existe mais. Surgiu em 2005 e caiu em desuso como todas as plataformas que faziam uso da tecnologia *flash*. Nesse mesmo período, comecei a ler trabalhos icônicos da década de 80, como “*Watchmen*” (1986), de Alan Moore, e “*Maus*” (1986; 1991), de Art Spiegelman. Aproveitei também a leitura de trabalhos que tratavam de quadrinhos, o que mais marcou foi “*Desvendando os Quadrinhos*” (1995), de Scott McCloud, muitas vezes lido e relido em diferentes contextos. Dentre as questões que o autor trata, as que mais chamavam minha atenção eram as elucubrações sobre os elementos gráficos, que concernem à própria linguagem dos quadrinhos, dentre eles, as sarjetas e os requadros.

Figura 119 - Sobre o requadro



Fonte: “*Desvendando os quadrinhos*” (1995), Scott McCloud, p. 98.

Interessam-se as experimentações com esses elementos formais e constitutivos das histórias em quadrinhos. Ou seja, buscar até onde pode ir a nona arte a partir de subversões de linguagem. A tirinha “*Inception*”, que produzi em 2022, é um exercício de mistura de elementos próprios do vocabulário visual dos quadrinhos e aqueles que são característicos do meio telemático. Um esgarçamento de fronteira que faz com que, por exemplo, o *link* e o *QR Code* se integrem como elementos gráficos da arte sequencial.

Figura 121 – “Canhão”



Fonte: Acervo do autor.

Na tirinha em molduras acima, o balaço do canhão atravessa a moldura em madeira, que foi cerrada e pintada de preto, juntamente com a porção de parede que o leitor vê, com o intuito de sugerir a potência do disparo. Esse recurso implica em uma interferência na moldura, que a um só tempo, funciona como suporte para o desenho e requadro materializado. Eisner afirma que “além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho pode ser usado como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial” (EISNER, 1989, p. 44). Ao tratar deste mesmo elemento gráfico, chamado por Eisner de moldura e requadro, McCloud afirma que “os ícones que chamamos de quadros ou ‘molduras’ não têm significado fixo e absoluto [...] o quadro age como um indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido” (McCloud, 1995, p. 99).

Figura 122 – “Floração”



Fonte: Acervo do autor.

Foram colhidas frescas as flores que usei para montar a composição “Floração”. Depois fixadas com cola quente no espaço da moldura cujo pedaço cerrei. A fotografia mostra as molduras na parede assim que flores foram agregadas. No máximo vinte e quatro horas depois começariam a murchar. A história é singela, uma gota de líquido mágico é capaz de fazer uma simples flor se multiplicar. Também nesse caso, a moldura sofre interferência em sua materialidade em favor do que se

busca contar em quadrinhos. Esses trabalhos buscam uma interlocução com as artes plásticas pela presença da fuga do suporte página para a parede como suporte expositivo. A dualidade vinheta/moldura estabelece uma reflexão que estabelece um deslocamento no dispositivo dos quadrinhos. Entende-se dispositivo como “ideia-força”, e pode ser apresentado da seguinte maneira:

[...] um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos [...] com o termo dispositivo, compreendo uma espécie – por assim dizer – de formação que num certo momento histórico teve como função essencial responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função eminentemente estratégica (Foucault, 1977, *apud* Agamben, 2009, p. 28).

Como linguagem artística, os quadrinhos se mostram como um dispositivo, tendo em vista as relações que se estabelecem entre as imagens e demais elementos que o constituem. Entender os quadrinhos como dispositivo é uma discussão que parte da compreensão dos quadrinhos como sistema, que é um assunto tratado por Thierry Groensteen em seu “O sistema dos quadrinhos” (2015). Na nona arte, é possível identificar um determinado tipo de relação entre as imagens que foi chamado pelo autor de solidariedade icônica (Groensteen, 2015). Quando fazemos a leitura de uma história em quadrinhos, os olhos avançando de um requadro para o outro, o que estamos vendo são “imagens interdependentes que participam em uma série, apresentando a dupla característica de serem separadas e que são plástica e semanticamente sobredeterminadas pela sua existência em copresença” (Groensteen, 2015, p. 18). Ou seja, o conteúdo dos requadros existe separadamente tanto quando em relação aos demais.

Também é possível identificar nos quadrinhos o que Groensteen (2015) chama de dispositivo espaço-tópico, um conjunto de relações que se estabelecem tendo em vista uma determinada superfície e seus respectivos formatos (espaço), também uma organização e colocação na página (lugar). Ou seja, não apenas o formato e o espaço que os quadros e outros elementos da linguagem dos quadrinhos assumem são representativos, mas também a sua disposição na página, para efeito de compreensão das relações que elas estabelecem entre si. De acordo com o autor, o dispositivo espaço-tópico “quer dar conta do conjunto de distribuição de espaços e

ocupação de lugares, pelo posicionamento das imagens em situação de copresença” (Broering, 2015, p. 43).

Esses elementos citados por Groesteen, a solidariedade icônica e a presença do dispositivo espaço-tópico, marcam relações que integram um sistema interno e próprio das histórias em quadrinhos. Quando uma manifestação dessa linguagem estabelece uma relação com outras linguagens artísticas e seus campos, borrando suas fronteiras e assimilando outras características constitutivas, entra-se em um campo ampliado ou campo expandido nas artes. “Moldura Sequencial” é uma experiência de interlocução com dispositivos não apenas da linguagem dos quadrinhos, mas também das artes plásticas. De acordo com Broering, isso pode acontecer de diversas maneiras:

[...] percebemos que também a história em quadrinhos pode se inserir nas artes visuais através de uma **migração ou repetição de imagens**, em imagens dos quadrinhos que migram ou são repetidas em trabalhos de artistas, e através da **migração ou inserção de dispositivos**, na qual artistas se apropriam de diferentes formas de elementos da história em quadrinhos (Broering, 2015, p. 50).

No trabalho “Moldura Sequencial” esse campo ampliado acontece pela sua interlocução com as artes plásticas tendo em vista a migração ou inserção de dispositivos. Isso acontece quando a composição “[...] passa da página para a parede de um espaço expositivo” (Malveira; Oliveira Filho, 2022, p. 72). Ainda, na dualidade vinheta/moldura, “A moldura passa a ser também a obra, ou seja, uma parte indissociada dela” (Malveira; Oliveira Filho, 2022, p. 72). O espaço expositivo e o código da linguagem dos quadrinhos misturam-se. Essa migração de dispositivos acaba gerando um caráter estimulante pela natureza experimental das obras que acaba vindo à tona, sobre isso Broering comenta:

[...] o dispositivo dos quadrinhos se reintegra de diferentes formas às artes visuais: reinvestindo o espaço onde o sistema dos quadrinhos acontece, ocupando a parede da galeria em vez da publicação impressa, o que demanda novas relações de leitura, ou reinvestindo a própria publicação impressa, de modo que ocorre um deslocamento institucional para o circuito da arte contemporânea (Broering, 2015, p. 39).

É nesse sentido, nessa reintegração de diferentes formas, que vejo o trabalho “Moldura Sequencial” como uma experiência de criação que se situa num campo ampliado das artes, entre os quadrinhos e as artes plásticas. É um trabalho inconcluso que, apesar dos exemplos aqui apresentados, tem margem para desdobramentos

diversos que podem ser explorados doravante. Esse lado experimental nos quadrinhos também é extensivo aos zines, como interesse de pesquisa que aqui busca se manifestar nos trabalhos já registrados e nos vindouros.

5.3 KamiZine

5.3.1 Ateliê de gravura da Faculdade de Artes Visuais (UFG)

Quando cheguei ao Centro-Oeste e pude andar pela primeira vez nas ruas de Goiânia, um dos primeiros indícios na paisagem local que chamaram minha atenção e me deram a sensação de deslocamento, a consciência de que estava em um lugar muito diferente do meu, foi a terra. Por todo lugar onde se pisa, a terra é vermelha, fina, empoadada ou barrenta. É essa mesma terra que, suspensa no ar nas horas do arrebol, empresta cores vibrantes ao céu do Cerrado. Era esse cenário que via da sala dez da Faculdade de Artes Visuais da UFG, que abriga o Ateliê de Gravura. Lá, todos os semestres são oferecidas disciplinas de gravura, na área do côncavo e do relevo, para as turmas de Artes Visuais, bacharelado e licenciatura. Sob a supervisão da artista e professora-pesquisadora Adriana Mendonça, no segundo semestre de 2023, realizei meu estágio supervisionado na disciplina “Gravura: processos em relevo”. Foi a minha primeira experiência em um ateliê de gravura e durante o semestre foram experimentadas várias técnicas, como: xilogravura, carimbos, serigrafia, frotagem e monotipia.

Sempre tive gosto em conversar e acompanhar o trabalho de outros artistas à minha volta. Também de estar presente e entender como os colegas produzem e falam sobre seu próprio trabalho. Artista em plena atividade, à época em que fiz o estágio, Adriana estava imersa em um processo de criação que envolvia a fabricação caseira de tinta de terra para impressões feitas a partir de matrizes produzidas com pele de cobra. Em sua tese, intitulada “Impressões: Experimentações com gravura em livros de artista e fanzines” (2018), a autora trata no capítulo cinco de uma de suas produções, chamada “Livro das cobras gravadas”, onde busca “[...] associar histórias sobre cobras que escutei desde criança a diferentes tipos de impressões com gravura” (Mendonça, 2018, p. 39). Ainda, destaco a coleção intitulada pela autora de “Zinesthesis”, que também dá nome a uma determinada forma ou processo criativo

para se fazer zines. A palavra *zinesthesis* é a “junção das palavras zine e *aisthesis* (sensação/percepção), um constitui um neologismo que busca abarcar o universo dos fanzines e nosso mundo sensível, com base em Aristóteles (385-322 a.C.)” (Mendonça, 2018, p. 223). Através desse conceito-título a autora busca discutir uma prática artística que se situa “entre o ‘fazer’ ‘fanzine poético’ e o ‘fazer’ ‘livro de artista’” (Mendonça, 2018, p. 221).

Esse entrelaçamento entre o zine e a gravura, bem como os experimentalismos de Adriana, levou-me ao interesse pelo zine num campo ampliado das artes. Antes de tratar da KamiZine, trabalho oriundo desse interesse, primeiro trato do contexto em que os estudos em campo ampliado surgem na literatura da área de artes como uma forma de subsidiar o pensamento em torno de novos operadores para a criação artística a partir de uma expansão de campos.

5.3.2 Campo ampliado nas artes

Para essa discussão é imprescindível passar pelos estudos elaborados da professora e teórica norte-americana Rosalind Krauss. Em seu artigo seminal intitulado “A escultura no campo ampliado” (1978)⁵⁵, a autora aponta de forma introdutória como os críticos de arte recorreram a um expediente historicista para atribuir a determinadas manifestações artísticas a denominação de escultura, acontecimento que, ao fim e ao cabo, acaba arrastando essa categoria a uma condição “infinitamente maleável” (Krauss, 1984, p. 129). O que a autora percebe é que, em nome dos valores ou características da vanguarda estética, tendo em vista as manifestações cada vez mais heterogêneas da escultura no contexto do pós-guerra, é atribuída a essa categoria uma grande elasticidade.

De acordo com Krauss (1984), a compreensão da escultura passa pela lógica do monumento. Essa lógica do monumento se estabelece a partir de três aspectos: está atrelada a uma representação comemorativa, a inserção em um determinado local, bem como a uma dimensão simbólica do “significado ou uso deste local” (Krauss, 1984, p. 131). Todavia, já no século XIX se percebe um esgarçamento dessa perspectiva. A autora menciona as obras “Portas do Inferno” e a estátua de Balzac, ambas de Rodin. Concebidas como monumentos, todavia, dentre os inúmeros

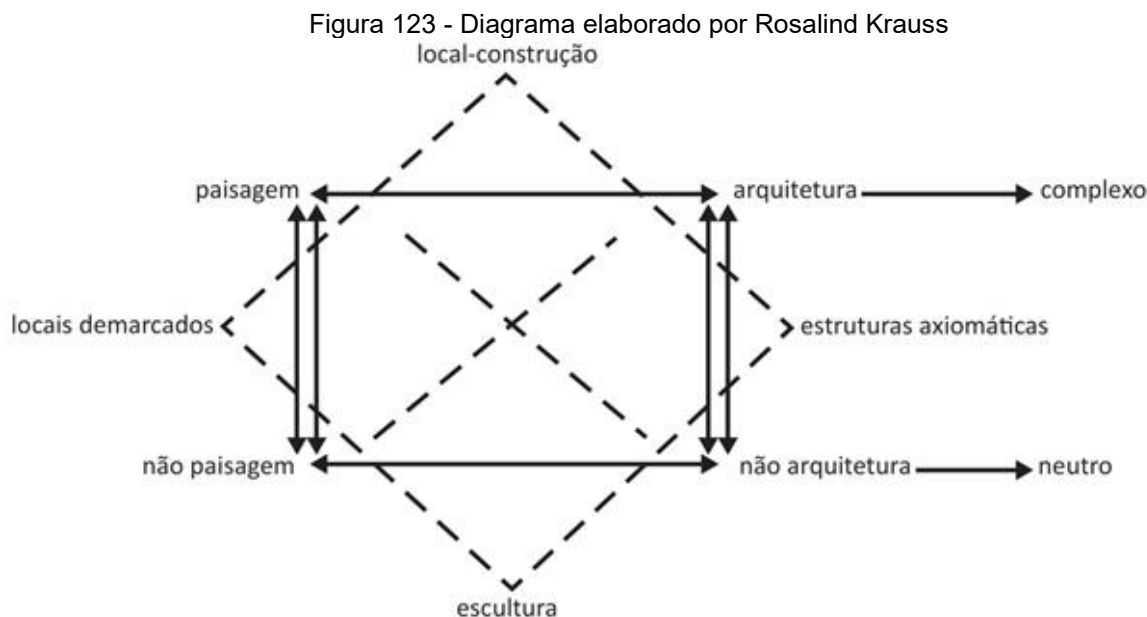
⁵⁵ Do original “Sculpture in the Expanded Field”, de Rosalind Krauss, publicado originalmente em 1979.

motivos que levaram essa concepção a se desgastar, está o fato de que nenhuma delas foi colocada no lugar planejado, assim, perdendo a dimensão simbólica almejada. Posteriormente, outros contextos de produção trouxeram à tona obras que intensificaram como marca essa “perda absoluta de lugar” (Krauss, 1984, p. 132). Trata-se de um paradigma da modernidade essa perspectiva operativa da obra escultórica em relação à ausência de lugar, bem como essa compreensão do “monumento como abstração” (Krauss, 1984, p. 132).

Nesse contexto, a base ou pedestal, parte das esculturas utilizadas de forma utilitária para ligá-las ao lugar onde deveriam ficar, transforma-se em fetiche. Por exemplo, na escultura “Galo”, de Brancusi, a “base se torna o gerador morfológico da parte figurativa do objeto” (Krauss, 1984, p. 132). A autora, portanto, está a falar de um aspecto da escultura transformado que a faz operar na negatividade do monumento. Nesse contexto da escultura modernista, essa negatividade abriu margem para uma instabilidade no próprio conceito de escultura, de acordo com Krauss, ela passou a ser “tudo aquilo que estava sobre ou em frente a um prédio que não era prédio, ou estava na paisagem que não era paisagem.” (Krauss, 1984, p. 132). A escultura passou a ser uma combinação de elementos que se excluem, pois nela também estão constituídos o que é “não paisagem” e “não arquitetura”. Depois da década de 60, até mesmo essa negatividade passou a ser explorada, dentro de uma perspectiva lógica e de expansão para as artes, inclusive, sendo dado um passo adiante:

Ora, se esses termos são a expressão de uma oposição lógica colocada como um par de negativos, podem ser transformados, através de uma simples inversão, nos mesmos polos antagônicos expressos de forma positiva. Ou seja, de acordo com a lógica de um certo tipo de expansão, a *não-arquitetura* é simplesmente uma outra maneira de expressar o termo *paisagem*, e *não-paisagem* é simplesmente *arquitetura*. (Krauss, 1984, p. 133).

De forma diagramática, a autora expressa uma cadeia de relações em torno da qual se estrutura essa expansão, com a formulação de um campo ampliado, trazendo inclusive diferentes eixos (complexo e neutro).



Fonte: "A escultura no campo ampliado", Kraus (1984, p. 135).

Ao desenvolver essa negatividade por exclusões, cria-se assim uma expansão de campo da própria escultura. De acordo com a autora, na década de 70, artistas como "Robert Morris, Robert Smithson, Michael Heizer, Richard Serra, Walter de Maria, Robert Irwin, Sol LeWitt, Bruce Nauman" (Krauss, 1984, p. 135), estão envolvidos diretamente com a criação de trabalhos que se inserem nesse contexto de ampliação de campo. As obras que se encontram no âmbito da *Land art*, por exemplo, são exemplos desses produtos artísticos. Esse novo paradigma em que se insere a escultura, propulsor de uma ruptura com o contexto modernista, é característico de um novo momento, o pós-moderno.

Esta "condição de negatividade" definia as intervenções escultóricas pós-modernas. A escultura convertera-se num conjunto de exclusões (Krauss 1978: 38). Esta autora define o "campo expandido" diagramaticamente, por expansão lógica de uma série de binários definidos a partir da escultura, configurando um campo que reflecte a oposição original e ao mesmo tempo a alarga. Segundo Krauss, esta estrutura ou campo converte-se num campo logicamente expandido. O "campo expandido" é gerado pela problematização de conjuntos de pares de opostos, dos quais a escultura é apenas uma das definições que formam o campo: escultura, não-paisagem, "marked-sites", paisagem, "site-construction", arquitetura, estruturas axiomáticas, não-arquitetura. (Elias; Vasconcelos, 2009, p. 1187).

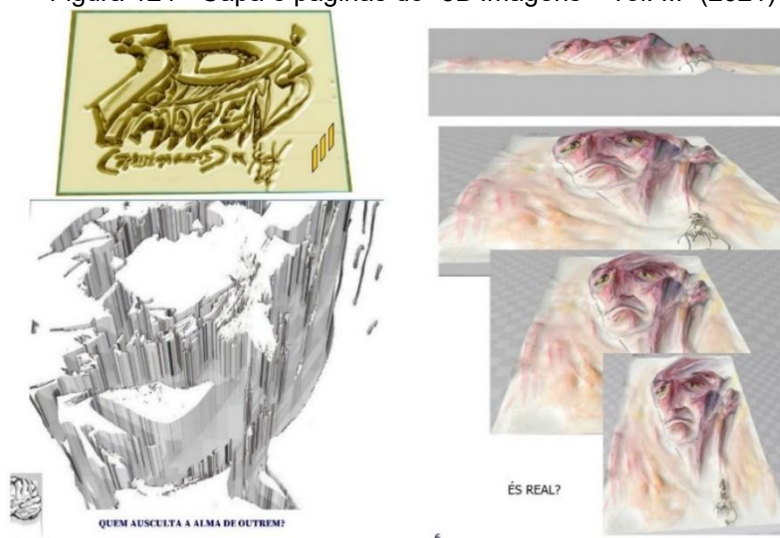
Rosalind Krauss, com seu pensamento, que implicou na formulação do que entendemos por campo ampliado ou expandido, abriu margem para articulações que são extensivas não apenas à escultura, mas também a outras linguagens. O conceito de cinema expandido, por exemplo, é uma formulação de Gene Youngblood, na

década de 70. Autores já mencionados aqui, como Pedro Franz Broering tem pensado o campo ampliado no contexto das histórias em quadrinhos. Como ao longo desta pesquisa a experimentação material é uma porta para pensar as modulações poéticas do meu processo de criação, re combinando os zines com outros objetos, refazendo-os *com* o papel e *fora* do papel, reinvestindo em suas possibilidades formais, até chegar aos saltos de processos que culminam em determinadas linguagens artísticas, pensadas e discutidas a partir de suas próprias especificidades e referenciais, minha intenção é trazer também formas de abordar esse movimento a partir da arte, o que encontra eco no campo ampliado. Portanto, trago os zines para esse âmbito de reflexão. Para tanto, levo em conta o seguinte pensamento: “O conceito de ‘campo expandido’ tem sido utilizado quando se pretende designar processos artísticos que procuram esbater fronteiras entre disciplinas ou alargar os limites de determinadas práticas artísticas.” (Elias; Vasconcelos, 2009, p. 1188). A perspectiva do alargamento da fronteira do que se entende por zine, matricial ao nascimento desta pesquisa, é uma discussão presente neste texto desde a introdução, e constante em suas diversas partes. Subsidiar essa discussão com o pensamento de Krauss e o conceito de campo ampliado é apenas um ângulo através do qual esse debate vem sendo aqui travado, sem que eu o pretenda estabelecer como ponto de culminância ou hierarquicamente em ordem de maior importância em relação aos demais.

Krauss, em um trecho interessante de seu artigo, aponta para as possibilidades de transposição do conceito de campo ampliado para outras categorias e linguagens artísticas, desde que reformulados os operadores conceituais. A autora aponta a possibilidade de estabelecer essas aberturas para outras linguagens – por exemplo, na pintura, ao afirmar que: “O espaço pós-modernista da pintura envolveria, obviamente, uma expansão similar em torno de um conjunto diferente de termos do binômio arquitetura/paisagem — um conjunto que provavelmente faria oposição ao binômio unicidade/reprodutibilidade” (Kraus, 1984, p. 136). Embora a autora se refira à pintura, acredito que se trata de um ensejo através do qual se apreende que é possível pensar a lógica do campo ampliado de maneira diversa, englobando, inclusive, os zines. Tendo em vista essas novas expansões, aponto aqui alguns trabalhos que podem ser inseridos no contexto do que entendo por artezine expandido.

A publicação “3D’Imagens – vol. III” (2021)⁵⁶, de Gazy Andraus traz composições imagético-visuais, em especial ilustrações e trechos de histórias em quadrinhos, que foram recriadas com o software *3D Builder*. Ao utilizar a ferramenta, as imagens são transformadas, passando a ter um efeito de tridimensionalidade. Isso é ocasionado pelo acréscimo, via *software*, de linhas, sombras e variações tonais que cria uma multiplicidade de camadas na imagem. Em algumas delas, há um reposicionamento da imagem em diferentes ângulos, o que lhe confere a ideia de profundidade e relevo.

Figura 124 - Capa e páginas do “3D’Imagens – vol. III” (2021)



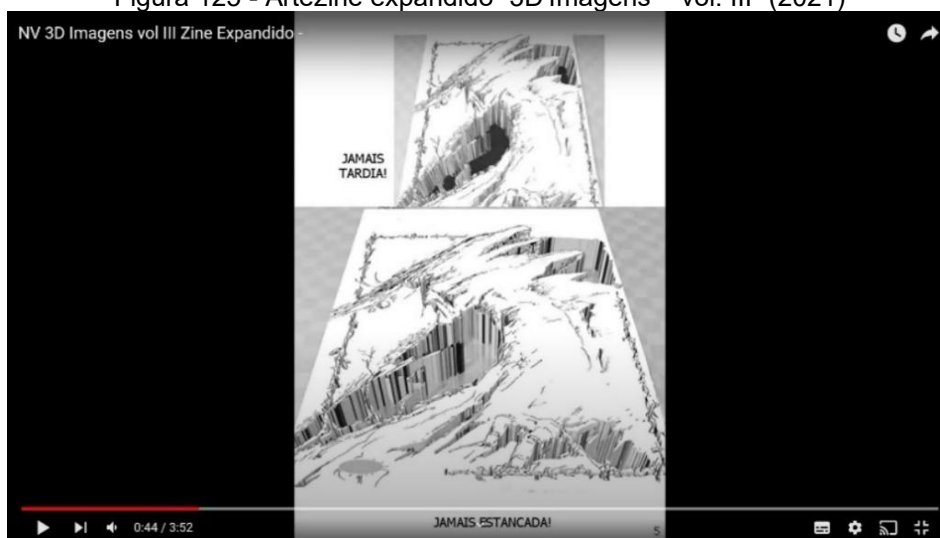
Fonte: Gazy Andraus (https://issuu.com/gazyandraus/docs/3d-imagens-vol_iii-pra_leitura).

O zine foi transformado em uma animação⁵⁷, trabalho em coautoria de Gazy com Fredé CF, que musicou o texto produzido para o impresso. Desse modo, o zine se hibridiza com a música e com a animação, criando uma obra transmídia em suas duas versões. Assim, o leitor pode fruir não apenas o zine e folheá-lo como uma revista, mas também assistir ao vídeo, como uma contraparte, bem como escutar a música que o acompanha. Esse tipo de experiência de criação, das suas características – o tratamento da imagem como *software 3D Builder* e a criação de uma animação com uma contraparte sonora – se insere no âmbito do artezine expandido.

⁵⁶ Link para acesso ao artezine na íntegra: https://issuu.com/gazyandraus/docs/3d-imagens-vol_iii-pra_leitura.

⁵⁷ Link para acesso ao artezine expandido na íntegra: <https://www.youtube.com/watch?v=khORiOQXkXM>.

Figura 125 - Artezine expandido “3D'Imagens – vol. III” (2021)

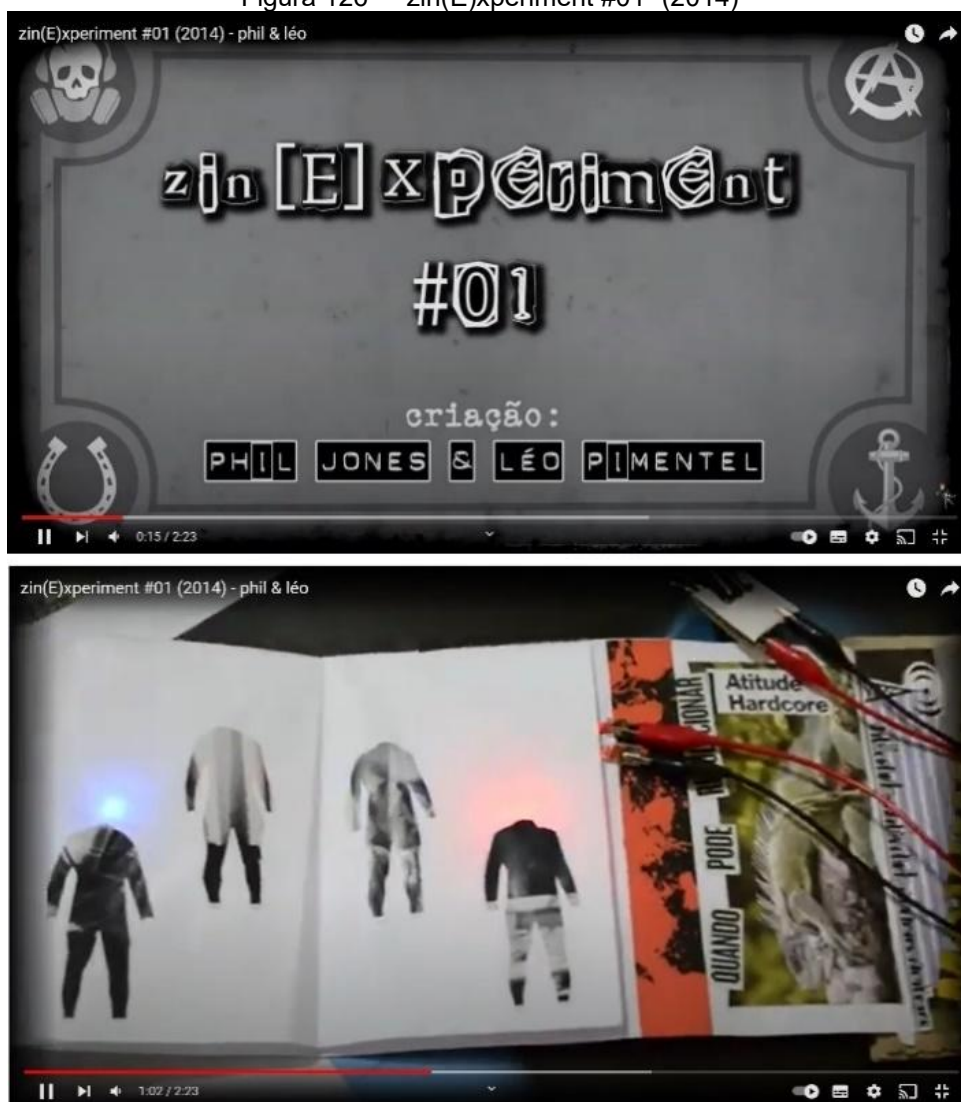


Fonte: Acervo do autor.

Outra experiência que pode ser apontada nesse sentido é a obra “zin(E)xperiment #01” (2014)⁵⁸, de Phil Jones e Léo Pimentel (Amante da Heresia). Trata-se de um zine-objeto feito com colagens e circuitos. Marcado por um viés de criação experimental, os circuitos eletrônicos ativam pontos luminosos em determinadas partes do zine. No “Livro-mobiliário, um livro de artista”, utilizei as partes de um relógio para gerar movimento na página. Léo e Phill também usaram dispositivos que se somaram à materialidade do zine, todavia, ao invés de movimento, buscaram gerar um jogo de luzes. Tanto o zine-objeto como o livro de artista, em virtude das intervenções materiais que sofreram, não têm como perspectiva a reprodutibilidade.

⁵⁸ Link que dá acesso ao vídeo “zin(E)xperiment #01” (2014) - phil & léo <https://www.youtube.com/watch?v=UPETCQrrCPE> .

Figura 126 – “zin(E)xperiment #01” (2014)



Fonte: Acervo do autor.

O zine de Léo e Phil consiste em um “experimento de fazer um fanzine único, ao estilo de *art journal*, com circuitos elétricos adesivos (*circuit stickers*)”⁵⁹. Em contrapartida, foi produzido um vídeo-zine que apresenta a obra em funcionamento e que a reconfigura de um outro modo, através da linguagem da videoarte, como se pode ver na imagem acima. A forma como tive acesso ao zine, inclusive, não foi por meio do seu manuseio físico, mas por meio da videoarte. Assim, temos que há uma hibridização entre linguagens que expande o zine original.

Tendo em vista a busca por uma articulação prática, teórica e conceitual que visa estabelecer uma base para pensar os zines em um campo ampliado nas artes, embora esses operadores ainda não estejam bem-definidos, na prática, os processos

⁵⁹ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UPETCQrrCPE> .

de criação já estão em andamento. No mesmo sentido em que as obras de Gazy e Fredé, bem como de Léo e Phil, neste trabalho, a incursão pelo zine num contexto de campo ampliado foi pensado por meio da KamiZine. Sua produção se deu no final de 2023, no âmbito das atividades do Festival de Artes Ciberpajelanças IV, e sua concepção e desdobramentos são o tema tratado deste ponto em diante.

5.3.3 Festival de Artes Ciberpajelanças IV

Em novembro de 2023, período em que aconteceu a quarta edição do Festival de Artes Ciberpajelanças, a programação se constituiu de diversas atividades, que contava com: oficina de gravurolivrozines, oficina de hqforismos, oficina de criação de design de personagens, oficinas de narrativas de horror e *Flashtattoo*; III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelanças, Mesa de Publicações do Cria_Ciber, IV Exposição de Artes Cria_Ciber, cerimônia do I Prêmio Nacional Ciberpajelanças de Fanzines e Artezines, IV Mostra de Videoarte e Animação do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber; performance “Mantra para Zalaam”, com Alysson Drakkar, performance “Pós-MekHanTrop(IA)”, com Fredé CF, performance do Posthuman Tantra, com Edgar Franco, Rose Franco e Amante da Heresia, performance K[A]LI[A]DR[A]EV[A]N3GR4, com Shabbanna Dark e Amante da Heresia; conferência com o professor Daniel Figueiredo (UFPB); além disso, houve lançamento de livros, zines e curta-metragem. Uma parte da programação teve horário corrido e veio a acontecer ao longo do dia inteiro, como as exposições; outra parte teve horário fixo, como as oficinas e performances. Dentre as atividades, aponto a ação artística “KamiZine”, com a qual estive diretamente envolvido e que ocorreu ao longo dos três dias do festival (24, 25 e 26 de novembro).

Figura 127 - Divulgação da ação artística "KamiZine"



Fonte: Perfil no Instagram do Cria_Ciber (@cria_ciber).

A “KamiZine” teve sua culminância nos dias do festival. Todavia, a sua concepção, bem como os preparativos para que ela acontecesse, deram-se bem antes, durante os meses anteriores. Eu, Edgar Franco e Adriana Mendonça estivemos idealizamos a ação, que propõe uma interlocução entre os zines e a serigrafia. Pensar em processos experimentais para criar zines e histórias em quadrinhos, no contexto desta pesquisa, é potencialmente instigante para estabelecer interlocuções com a arte, mais especificamente com a área da gravura conhecida por serigrafia. Fazendo confluir o diálogo entre esses eixos, a KamiZine constitui um produto e uma ação artística. O trabalho consiste na criação de uma composição coletiva em quadrinhos, na produção de matrizes serigráficas a partir da referida composição e uma ação que implicou a silkagem dela durante o evento. Até a presente data, a KamiZine foi realizada em duas edições, respectivamente, nos anos de 2023 e 2024 do referido festival.

A discussão em torno da “KamiZine” pode se dar a partir de dois focos diferentes, mas que se entrelaçam. O primeiro deles é a sua concepção e processo de criação, passando pelos aspectos conceituais e poéticos do trabalho; o segundo momento diz respeito à ação artística ocorrida durante o festival, a participação dos

interatores, bem como os desdobramentos dela. Essas duas bases estruturam o contexto de experimentação da KamiZine, canalizando perspectivas da linguagem das histórias em quadrinhos, dos fanzines e da serigrafia, em uma perspectiva expandida na arte. Ambas são abordadas nas partes textuais que se seguem a esta.

5.3.4 “Kamizine” – Conceito, composição processo de criação e ação artística

A concepção de um zine que pudesse ser serigrafado é a ideia central desta produção, a “KamiZine”. A sua criação se inicia com a composição de duas páginas originais em quadrinhos, de autoria coletiva, feita pelos docentes e membros que integram o grupo de pesquisa Cria_Ciber. Posteriormente, esse material foi transformado em matriz de serigrafia⁶⁰, momento em que aspectos característicos dessa técnica e da linguagem dos quadrinhos confluem. A ação artística, que aconteceu durante o referido festival, foi anunciada nas redes sociais, no *Instagram* do grupo de pesquisa (@cria_ciber), e os visitantes que dela participaram tiveram oportunidade de levar suas camisetas e peças de roupa para que nelas pudessem ser impressas o zine, produto artístico da ação descrita.

Pensando nas questões de forma e conteúdo, a “KamiZine” é um zine de quadrinhos expandido, materializa-se na página em um primeiro momento do processo de criação, para em seguida ganhar um suporte têxtil, portanto é um zine vestível; a composição gráfica e imagética que a integra foi pensada e produzida a partir de aspectos característicos da linguagem dos quadrinhos. A migração de suporte, da página impressa para a camiseta, acontece por meio da linguagem da serigrafia. Esta, ao mesmo tempo em que se manifesta no trabalho como uma técnica de gravação, é o meio através do qual o dispositivo dos quadrinhos desloca o seu suporte. Ao materializar-se na forma de uma camiseta *silkada* (serigrafada), nosso zine expandido é propositivo ao experimentar artisticamente com manifestações gráficas e sequenciais que tradicionalmente se manifestam comumente na página impressa.

O fazer desencadeia uma reflexão crítica sobre o processo que se acerca de diferentes linguagens e vice-versa. O subsídio da teoria sobre histórias em

⁶⁰ De acordo com Mendonça (Costella, 2006, p. 112 *apud* Mendonça, 2018, p. 173), antes da utilização do *nylon*, a serigrafia era feita com seda, o que originou o seu nome, proveniente do latim, *serica*. Inclusive, o nome em inglês para a técnica é *silk screen*, “que se traduz ao pé da letra como tela de seda” (Costella, 2006, p.112).

quadrinhos, zines e serigrafia complementam uma postura investigativa prática, quando a situamos em um olhar retrospectivo sobre o trabalho, como é a escrita deste texto. Teoria e prática se retroalimentam na produção de conhecimento em torno de um processo experimental que tensiona fronteiras de criação, materializando-se na “KamiZine”. Enquanto a concepção do trabalho se dava, uma pergunta norteava nosso processo: as histórias em quadrinhos, os zines e a serigrafia tem um potencial expansivo e capilaridade entre si para se hibridizar?

Na “KamiZine”, há uma transferência de suporte, do papel para um vestível. Cria-se um lugar intermediário entre linguagens, portanto. A matriz é dual, pois existe no papel e existe também na tela serigráfica após revelado o fotolito. A impressão pode ser feita na impressora, mas também pelo processo de *silkagem* do tecido. A montagem envolve recorte e dobradura, quando feita no papel; ao passo que é dispensada quando lidamos com o tecido. Veste-se a “KamiZine”, portanto, ela circula no corpo de quem a usa, ao mesmo tempo que é possível carregá-la impressa. Desse modo, há uma proposição de nova materialidade e circulação para o zine.

5.3.4.1 Zines, quadrinhos e serigrafia

Embora Henrique Magalhães tenha definido os fanzines, em seu livro “O que é fanzine” (1993), como revistas artesanais, independentes, alternativas, de baixa tiragem e circulação e tendo estabelecido divisão de categorias ao apontar a importância dos fanzines de quadrinhos – ainda que sua origem tenha sido por fãs da literatura de ficção científica - a multiplicidade de formatos, temas e propostas fez com que se transformassem em espaço de expressão artística, de modo que hoje comumente se utiliza simplesmente a palavra zines como uma forma de se referir aos fanzines, em referência às publicações que não têm o apelo do fã e entram por outra seara. É o caso, por exemplo, dos artzines, produzidos com a intenção artística (Andraus, 2024; Batey, 2014; Thomas, 2009), em que muitos quadrinistas e artistas fazem do zine uma espécie de laboratório de criação, como foi possível perceber com a discussão entorno do capítulo três, que trata dos artzines. Pensando nos antecedentes da “KamiZine”, uma experiência interessante e que estabelece um cruzamento história em quadrinhos, zines serigrafia, ocorreu durante um curso de especialização sobre arte para a Universidade de Sorocaba (UNISO), em 2007. Um

dos trabalhos apresentados consiste em uma camisa/HQ/Zine com uma sequência de caricaturas desvelando o estado de humor do personagem e, conseqüentemente, de quem usaria a camiseta. A arte sequenciada, impressa em uma camisa, é uma proposição expansiva dos zines e das histórias em quadrinhos para um suporte têxtil. Exemplo em que a experimentação se faz valer com toda a sua força.

Figura 128 – Gazy Andraus com sua camisa com arte sequenciada (na frente e nas costas)



Fonte: Acervo do autor.

Outra experiência que merece destaque é o “SobretudoZine”, zine experimental produzido por Edgar Franco em parceria com o artista Luiz Fers, a quem foi ficou o encargo do design e confecção. O trabalho foi indicado ao 41º Troféu Angelo Agostini na categoria Fanzine. Trata-se de um zine de quadrinhos vestível que utiliza como suporte o sobretudo. O fanzine intitulado “Uivo #6” foi produzido inicialmente em papel e suas páginas foram costuradas ao sobretudo, expandindo a versão inicial feita em papel.

Figura 129 – “Sobretudozine”, de Edgar Franco e Luiz Fers



Fonte: Acervo do autor.

Os fanzines como constituem uma “estética mutante” (Meireles, 2018, p. 46), e neste ponto, as suas variações formais e materiais já estão bem sedimentadas ao longo da construção desta pesquisa. Como afirma Magalhães: “No fanzine, experimentam-se as novas linguagens, promovem-se ousadias conceituais.” (Magalhães, 2005, p. 20). E o que busquei fazer até aqui também coaduna com a ideia de que os “estão em constante renovação e alteração, desde que foram simples boletins, passando por revistas fotocopiadas para chegarem a formatos (e materiais) inusitados em tamanhos e temáticas!” (Andraus; Magalhães, 2021, p. 17). A proposta da “KamiZine” acaba por se mostrar uma possibilidade de ousadia conceitual (Magalhães, 2015) e dessa renovação material nos zines (Andraus; Magalhães, 2021, p. 17). Essa perspectiva também pode ser atribuída à serigrafia em seu caráter de múltiplas possibilidades de criação para além do tradicional. Segundo Adriana Mendonça:

A serigrafia apresenta possibilidades infinitas desses deslocamentos, sabendo-se que se uma determinada imagem for revelada na tela, esta pode percorrer vários espaços de manifestação, seja por sobreposição em outras impressões, colagens, desenhos, etc. ou por diferentes suportes de impressão. (Mendonça, 2018, p. 175).

Essa maleabilidade expansiva, também está presente na arte sequencial. Na dissertação intitulada “Incidente em Tunguska” (2015), Pedro Franz, um dos autores fundamentais para a discussão em torno da “Moldura Sequencial”, propõe-se fazer

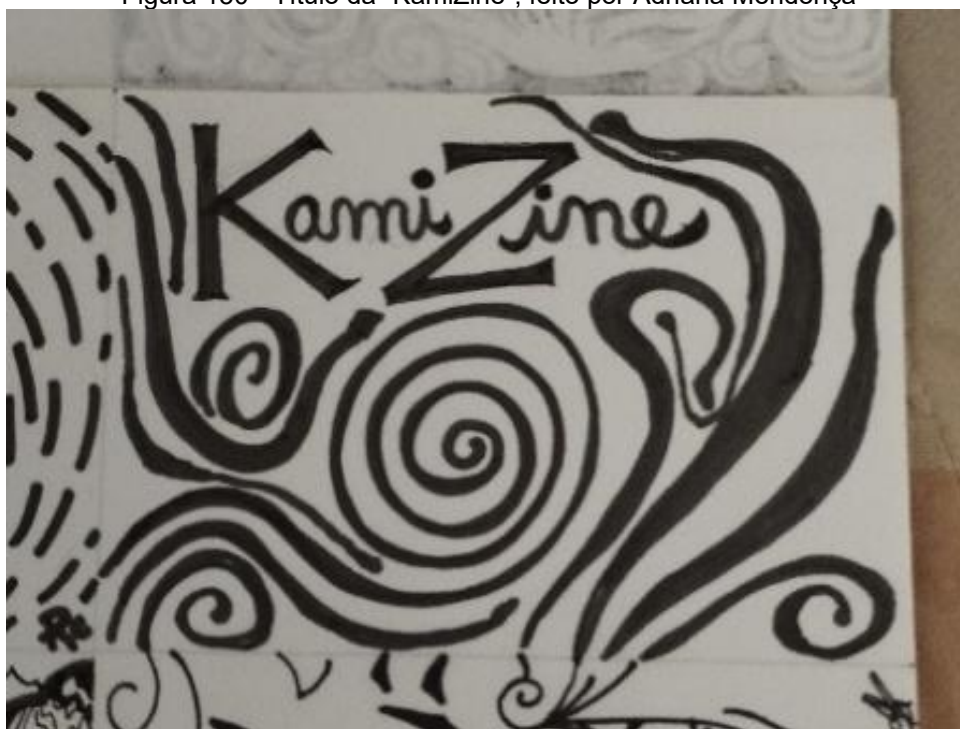
uma investigação sobre histórias em quadrinhos, pensando seu próprio trabalho na área de maneira multifacetada, uma vez que ele é apresentado como um projeto que é, a um só tempo, “publicação impressa de artista”, “exposição” e “trabalho dissertativo” (Broering, 2015, p. 1). O autor busca aproximar as histórias em quadrinhos da arte, especificamente das artes visuais, trazendo também análogos entre o quadrinista e o artista. O trabalho de Broering é um exemplo de como, nos tempos atuais, as histórias em quadrinhos podem estabelecer interlocuções com outras áreas e linguagens. A “KamiZine” como criação experimental atravessada pela linguagem dos quadrinhos é um reflexo do que afirma Moura (2010, p. 2), ao apontar que “uma definição absoluta de quadrinhos é impossível, pois existirão sempre experiências que trarão novos desafios às fronteiras deste território”.

A serigrafia, que materializa um produto artístico, fundamenta-se em um processo que é antes de qualquer coisa fanzineiro e quadrinhístico e, assim, pelo potencial expansivo dos três eixos de expressão artística, dando forma a esse caráter híbrido. O aprofundamento sobre as questões da imagem/composição e dos processos, que se dão adiante, focam em dois aspectos principais. O primeiro deles está relacionado à discussão em torno da linha, o segundo em torno do suporte. Dimensões que estreitam uma percepção de que a KamiZine se insere dentro de uma experiência de zine num campo expandido das artes.

5.3.4.2 Concepção, processos e interlocuções

A concepção da “KamiZine” se iniciou efetivamente com a mobilização do grupo de pesquisa Cria_Ciber para a criação de duas matrizes com uma composição coletiva de tema livre. De um bloco de papel Canson A3, duas folhas foram separadas – respectivamente, para a frente e o verso da matriz – e o espaço gráfico de cada uma delas foi decupado em oito partes, oito requadros. As linhas feitas a lápis serviram para demarcar de maneira aproximada o espaço em que cada integrante iria produzir. Adriana Mendonça, coordenadora do Ruptura – Espaço Cultura, fez o primeiro desenho da matriz, incluindo o título do zine. Este primeiro desenho tem como motivo temático as cobras, são os ecos da subjetividade ofidioglota de Adriana que de certa maneira fazem ressoar as impressões com matrizes de colagraf feitas com ecdises diretamente na “KamiZine”.

Figura 130 - Título da “KamiZine”, feito por Adriana Mendonça



Fonte: Acervo do autor.

Como na edição de 2023 do Festival de Artes Ciberpajelaças as composições foram feitas de forma manual, ela foi passada e mão e mão. Algumas orientações foram dadas para a composição dos desenhos, tendo em vista que as matrizes em papel se tornariam matrizes serigráficas: seriam utilizadas apenas linhas, sem hachuras ou aguada de nanquim, ou seja, o desenho seria em preto e branco e sem gradação tonal; as linhas teriam de ser espessas; cada integrante deveria observar a composição como um todo e criar uma conexão gráfica entre a sua intervenção e a intervenção feita no quadro ao lado, acima ou abaixo.

Figura 131 - Duane Ribeiro, integrante do Cria_Ciber, fazendo sua intervenção gráfica na matriz do "KamiZine"



Fonte: Acervo do autor.

Concluídas, as matrizes somam dezesseis composições que, apenas em parte, se conversam por meio do sugerido diálogo de linhas, nem todos os integrantes o estabeleceram enquanto faziam suas intervenções. A convivência no Ateliê de gravura, onde a KamiZine foi produzida, fez-me assimilar um conhecimento que está para além do aspecto teórico e técnico sobre gravura, ou seja, é de ordem da experiência e da prática. Em serigrafia, durante o momento da revelação dos fotolitos, é comum que o traçado de linhas muito finas não fique visível na matriz, dependendo da trama do poliéster utilizado. Por conta disso, uma das orientações para os artistas foi justamente que tentassem fazer suas intervenções gráficas com linhas mais grossas, sempre com traço preto. Assim, a revelação conservaria com integridade de linhas os desenhos produzidos. Nesse ponto, é possível perceber que as condições específicas de criação da matriz serigráfica influenciaram o traço e cor da composição de cada requadro.

Figura 132 - Matriz da "KamiZine" (Frente), feitas em papel Canson



Fonte: Acervo do autor.

Figura 133 – Matriz da “KamiZine” (Verso), feitas em papel Canson



Fonte: Acervo do autor.

O *layout* e a decupagem da matriz foram pensados como uma página de quadrinhos. Como não houve um roteiro a ser seguido, cada criador⁶¹ valeu-se de aspectos caros à cultura fanzineira, como sua “manifestação espontânea e democrática” (Magalhães, 2005, p. 20). No processo de criação da “KamiZine”, improvisação e espontaneidade se alinham, seja para a produção da composição em si, seja para estabelecer os diálogos entre linhas nas transições quadro a quadro. De acordo com Scott McCloud, as transições quadro a quadro podem acontecer de formas distintas, como já discutido quando tratei do quadrinho “Tétrico: uma partida”. Vale lembrar os seis diferentes tipos apontados pelo autor: “1. Momento a momento. 2. Ação a ação, 3. Sujeito a sujeito, 4. Cena a cena, 5. Aspecto a aspecto, 6. Non sequitur” (McCloud, 2008, p. 74). Diferente de “Tétrico: uma partida”, em que as transições são do primeiro tipo, momento a momento, no caso da KamiZine, a transição que pode ser identificada é o tipo *non sequitur*, que “não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros” (McCloud, 2008, p. 72), sendo assim, a que mais se aproxima do processo de composição do KamiZine.

Figura 134 - *Non sequitur*, de acordo com McCloud



Fonte: “Desvendado os Quadrinhos” (1995, p. 72), de Scott McCloud.

⁶¹As composições têm a autoria dos seguintes artistas (da esquerda para a direita, de cima para baixo): frente – Rachel Cosme, Adriana Mendonça, Ana Laura, Sam Colodeto, Edgar Franco, Ícaro Malveira, Bruno Mendonça e Alysson Drakkar; verso – Fredé CF, Duane Ribeiro, Gazy Andraus, Géssica Marques, Rennan Queiroz, Martinique, Leopoldo Wolf e Léo Pimentel.

Na “KamiZine” as sequências não são lógicas ou semânticas, mas gráficas: ou seja, nas relações que se estabelecem através do traço, da linha. As linhas de um requadro continuam a composição do outro, formando entrelaçamentos. Em decorrência desse jogo visual de linhas, a estrutura da página foi pensada para que não houvesse sarjeta entre os requadros, que estão colados em forma de grade. Entre padrões abstratos e figurativos, boa parte das composições se conecta e vinca entre si através do gesto fanzineiro, que se materializa na instância enunciativa da grafiação. Esta “ajuda a examinar a superfície da página a partir da inscrição do desenho nessa mesma página, em que o quadrinho em si figura um enunciado, e seu enunciador é o sujeito fantasmado que desenha a página” (Carneiro; Zeni, 2021, p. 324).

Podemos entender a grafiação como uma dimensão enunciativa que se revela pela materialidade do traço, ou seja, “é o que o traço do desenho significa, aquele vestígio da mão de alguém” (Carneiro; Zeni, 2021, p. 332). A grafiação está em relação com o gesto fanzineiro, no entanto, enquanto a primeira mostra um vestígio mesmo por meio do desenho que se pode observar, é possível supor os movimentos feitos pelo curso das linhas, a força que o artista imprimiu por meio da pressão que reivindica diferentes texturas, uma materialidade em si, o segundo é um vestígio mais sutil, pois sendo um gesto existencial-criador, apenas nas marcas, erros e acasos da criação de um cópia de fanzine é possível identificar a materialidade desse gesto, que se revela no processo e o define como fruto de uma intenção, fazeres dentro do curso da criação e condição existencial fanzineira. É na conexão entre linhas, na junção das divisórias do *layout* decupado, que o gesto fanzineiro mostra sua força, pois essa conexão é uma forma de criar um vinco através do traço, um traço não se dobra, mas se desdobra no outro, um gesto fanzineiro se conecta com outro.

Portanto, a grafiação mostra não apenas uma significação material do traço manifesta em um vestígio de autoria específico, mas uma conversação entre esses vestígios. Essa conversação acontece por meio de uma dinâmica de linhas, mas também entre criadores e de seus diferentes estilos e características que suas linhas carregam, afinal: “A grafiação, reflexiva (voltada para o desenho em si), é que desenha o rastro, o gesto gráfico que é mais ou menos aparente no desenho – para além do que está desenhado, é seu contorno, suas falhas, o uso da cor sem simbologias” (Carneiro; Zeni, 2021, p. 333). O gesto fanzineiro conecta o que é *diferença* na

manifestação da grafiação, assim conectando, promove que seria uma polifonia material do traço (Carneiro; Zeni, 2021).

Figura 135 - Recorte ampliado da matriz da “KamiZine” (Frente)



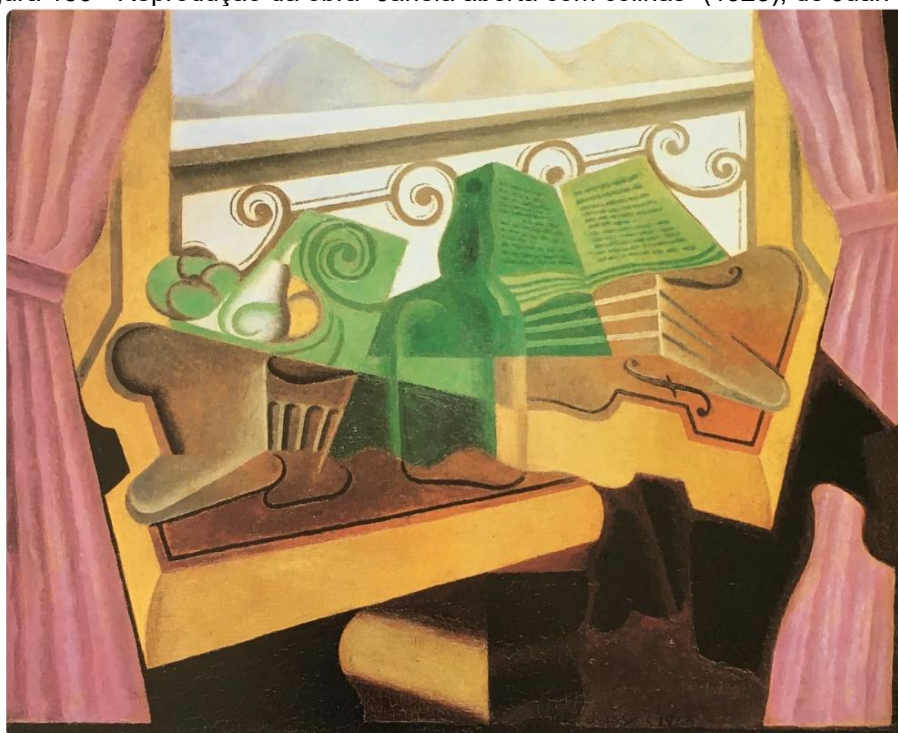
Fonte: Acervo do autor.

Essa polifonia material dos traços coletivo, é uma forma por meio da qual o Cria_Ciber como grupo de pesquisa e coletivo pode dizer: estes somos nós! Uma apresentação em que cada integrante apresenta a si mesmo, não pelo nome, pela foto, pela digital ou pela fala, mas pela marca individual do que se mostra pelo traço e pela linha. Em analogia à impressão digital, a apresentação que ocorre na “KamiZine” se dá por meio de uma impressão tracidual; enquanto a primeira é um vestígio físico da identidade biológica, a segunda é o vestígio gráfico da identidade poética, em que um conjunto de traços-signatura apontam a localidade de uma presença irrepitível do sujeito que se revela na materialidade do seu desenho. O traço-signatura é a unidade gestual materializada em unidades de traço que, combinadas, formam uma impressão tracidual, quando dois traços se combinam, isso acontece pelo gesto fanzineiro através do vinco-tracidual. O traço-signatura, assim como o gesto, pode ser aberto, expansivo e permeável, possibilita a combinação da expressão tracidual de diferentes autores/sujeitos, conectados pelo vinco-tracidual, aspectos que valem a pena ser discutidos.

Convido o leitor a um exercício de observação da obra *Janela aberta com colinas* (1923), do pintor Juan Gris, expoente do Cubismo espanhol. Sobre a mesa está um conjunto de objetos que pela via da composição se conversam. No documentário *As Rimas Plásticas do Cubismo* (2009), o curador da Coleção Telefônica, Eugenio Carmona, guia o nosso olhar pela tela e mostra o que nela acontece e como essa conversa se desenrola entre os objetos. Assim afirma Camona:

Nesta obra, a mesa se converte num instrumento musical; o instrumento musical que dá corpo e volume às páginas do livro; o livro dá corpo à garrafa; a garrafa se converte na balaustrada; a pera tem a mesma forma da balaustrada, chega à compoteira e a compoteira se converte novamente na mesa. Juan Gris chamava isso de rimas plásticas. (Tv Cultura, 2009).

Figura 136 - Reprodução da obra “Janela aberta com colinas” (1923), de Juan Gris



Fonte: Etsy (<https://www.etsy.com/pt/listing/1037218995/copia-original-do-vintage-1992-por-juan>).

Tomando por base as rimas plásticas a que Juan Gris recorre na obra *Janela aberta com colinas* (1923), podemos entender o que ocorre na “KamiZine” como uma sequência de rimas gráficas no âmbito da composição em quadrinhos. A rima gráfica, no caso da “KamiZine”, provoca uma gradual mudança de temas figurativos ou abstratos por meio da linha é a metáfora que ilustra o vinco-tacidual, elemento operador do gesto fanzineiro que busca “rimar” com os traços. Do ponto de vista formal, da materialidade da linha, cada artista busca o outro em sua linha deixada

solta para, em seguida, continuar uma composição com seu próprio traço-signatura. A rima gráfica, onde gradativamente, um criador transforma a linha do outro em linha sua, é demarca um espaço dialógico da expressão tracidual, um dialogismo tracidual, polifonia material do traço.

Uso como exemplo a obra de Juan Gris para criar relações com os conceitos que crio, mas também para estabelecer interlocuções com outros artistas. Saindo da pintura cubista espanhola para o uso mais direto da serigrafia na arte, o que fiz na “KamiZine” junto com os demais integrantes do grupo não constitui um processo inédito nesse contexto de criação. A utilização da serigrafia pode ser situada na produção de artistas como Robert Hauschenberg, que se utilizava da técnica como uma possibilidade de reprodução de suas obras. O artista ganhou notoriedade pela sua participação no Expressionismo abstrato e na *Pop art*. A serigrafia acabou se tornando um procedimento que veio a promover contribuições a mudanças para a própria arte no contexto dos anos 50.

Quando Robert Rauschenberg utilizou na década de 1950 uma imagem fotográfica em sua pintura, ele transformou a maneira de se fazer arte, que passou de uma forma de produção (combinação, *assemblage*) a uma técnica de reprodução (serigrafia e transferência). Por meio de procedimentos como confisco, citação, reprodução parcial, acumulação, repetição de imagens existentes, copiadas dos meios de comunicação ou até mesmo de uma obra para outra, Rauschenberg promoveu “a mudança mais radical no conteúdo da arte, de natureza para cultura. (Steinberg, 2008, p. 43 *apud* Cadôr, 2016, p. 525).

De certo modo, as incursões de Rauschenberg são um estímulo e referência para situar a “KamiZine” no território das artes. Quando sua matriz em papel ficou pronta, comecei a pensar, junto com Adriana, nos processos que iriam transformá-la em uma matriz serigráfica, tendo em vista que “Na gravura, uma imagem produzida para realização de uma obra específica pode ser deslocada de sua origem para mudar sua significação, isso pode ocorrer tanto no meio digital como no meio tradicional da gravura.” (Mendonça, 2018, p. 175). Para tanto, os desenhos foram escaneados para que pudessem ser impressos em papel vegetal, criando assim o fotolito. De acordo com Mendonça, de forma simplificada, o fotolito pode ser entendido como “uma espécie de negativo, como os negativos da fotografia analógica” (Mendonça, 2018, p. 73). Esse cruzamento de aspectos processuais da serigrafia com o zine foi uma experiência nova pra mim, pois, até aquele momento, havia produzido apenas

pontualmente a partir de técnicas de gravura. A serigrafia, tal como é feita hoje, é uma técnica relativamente nova. Sobre ela, Resende afirma:

[...] a mais nova forma de impressão, foi aceita na família da xilo, metal e lito muito recentemente. A sua origem é ainda obscura, podendo ser identificada antiga técnica do stencil, desenvolvido por chineses e japoneses entre 500 e 1500 a.C, quando eles transferiam imagens para tecidos com pigmentos naturais. A técnica começou a se popularizar entre 1930 e 1940 e tem como 58 características a precisão na mancha impressa e cores chapadas, atendendo à visualidade do movimento, baseada principalmente nos meios de propaganda da comunicação de massa. (Resende, 2000, p. 237).

A impressão dos fotolitos em papel vegetal foi feita em uma *xerox* universitária no Campus Samambaia (UFG). Em pares, as cópias foram tiradas em diferentes dimensões para que tivéssemos possibilidade de ajustar ao tamanho do chassi de madeira. As cópias foram levadas para o ateliê de gravura da FAV, onde ficaram a esperar que as molduras ficassem prontas, já com o tecido *nylon* esticado.

Figura 137 - Fotolitos da "KamiZine"



Fonte: Acervo do autor.

A revelação da tela de serigrafia, já com o tecido *nylon* esticado, envolve inicialmente a aplicação de um composto químico formado pela emulsão para serigrafia com um sensibilizante, em proporção de dez por cento de sensibilizante para o total de emulsão utilizada, misturada em uma *becker* milimetrado. Geralmente, 50 ml de emulsão e 5 ml de sensibilizante é o suficiente para emulsionar duas telas inteiras. Após a mistura e o descanso dado ao composto, a emulsão é aplicada na tela com uma régua ou calha, sendo preciso um cuidado especial para não deixar

excesso, ou seja, deve ficar apenas o suficiente para o composto penetrar na trama do tecido. A tela é posta para secar em um lugar escuro por cerca de uma hora. Em seguida, a tela pronta e o fotolito são levados para a mesa de luz, para a revelação propriamente dita. Nesse caso, usamos a mesa de luz do próprio ateliê de gravura da FAV, que possui várias lâmpadas fluorescentes que lançam seus raios UV sobre a tela. Com a mesa desligada, ajustamos sobre ela o fotolito, depois disso, colocamos a tela sobre o fotolito de forma alinhada. Sobre a tela, são colocadas estopas e pesos para que a luz não a atravesse. Para a revelação com a mesa de luz do ateliê, basta deixar a mesa de luz ligada por três ou quatro minutos, embora esse tempo varie de acordo com a quantidade de lâmpadas com que a mesa foi feita. Após passado o tempo cronometrado, a tela é levada para o tanque do ateliê, onde é lavada com água corrente. A emulsão, que reagiu à luz, endurece onde não há bloqueio à passagem da luz, ao mesmo tempo em que amolece quando é bloqueada, geralmente no lugar onde estão as linhas pretas do fotolito. Essa porção que fica amolecida descola-se do tecido quando lavada com água corrente, assim criando um negativo da composição que há no fotolito.

Figura 138 - Matrizes serigráficas da "KamiZine"



Fonte: Acervo do autor.

A serigrafia é uma técnica de gravura que age por permeação, de acordo com Costela, quando ela é utilizada, “a imagem passa para o papel na mesma posição em que foi criada a matriz.” (Costella, 2006, p. 109). Ou seja, no momento da impressão, a tinta atravessa as fibras do tecido *nylon* ou poliéster nas áreas, linhas e pontos em que a emulsão saiu, durante a revelação. Se a matriz serigráfica é um negativo do fotolito, o processo de impressão traz à tona novamente o positivo da imagem original. Quando a matriz está pronta, ela pode ser entintada para impressão, sendo que, em um primeiro momento é comum que se façam impressões de teste no próprio papel, embora a “KamiZine” tenha sido produzida para a impressão em tecido. Os testes foram feitos no próprio ateliê da FAV, com os materiais e papéis que estavam disponíveis para uso.

Figura 139 - Testes com matriz da “KamiZine”



Fonte: Acervo do autor.

Nos dias 24, 25 e 26 de novembro aconteceu o IV Festival de Artes Ciberpajelanças, no Ruptura – Espaço Cultural que é coordenado pela artista e professora-pesquisadora Adriana Mendonça. A “KamiZine”, como ação artística, aconteceu ao longo dos três dias. No perfil do *Instagram* do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber, foi feita a divulgação da ação. Em nota explicativa, foi pedido que os

interessados trouxessem uma blusa sem estampa, de qualquer cor ou tipo de tecido, para que a impressão da “KamiZine” pudesse ser feita. Foi improvisada uma bancada para impressão no próprio Ruptura, e diversos materiais e utensílios foram levados: rodo para impressão serigráfica, tinta serigráfica branca e preta, espátula, flanela, detergente, bucha, placa de madeira para vestir a blusa, impedindo que a tinta vazasse para a parte de trás etc.

5.3.4.3 A ação artística

Além da discussão em torno da linha e da grafiação e do gesto fanzineiro, um aspecto que merece destaque é o suporte. Na “KamiZine”, a impressão, comumente aplicada à página em quadrinhos migra para o suporte têxtil. Essa transição implica em um deslocamento de suporte que acompanha uma mudança de dinâmica. O tecido em que a impressão serigráfica é feita se esgarça, dobra-se quando alguém que o usa se senta ou se movimenta, o tecido amassa e cria vincos, o tecido se suja, é um suporte com maior dinâmico em relação à página impressa. Com seu movimento e maleabilidade, o suporte vai compondo *com* seu conteúdo gráfico, possibilitando também uma multiplicidade maior de modos de ver. Ele desestrutura o olhar sequencial ou tabular, por meio das imprevisíveis deformações do próprio suporte, propositivo em relação a outros modos de leitura.

O suporte dinâmico aponta para uma inserção das histórias em quadrinhos dentro de um contexto de campo ampliado nas artes. No trabalho “Moldura sequencial”, há um reinvestimento do espaço onde se percebe acontecer as histórias, por meio da migração de dispositivos, que ocorre com o uso de molduras, lavadas a um espaço expositivo, a parede, ao invés do impresso tradicional. Essa mesma lógica está presente na “KamiZine”, ao invés do uso do suporte da moldura, um suporte têxtil. As histórias em quadrinhos misturam-se a elementos do que se entende como campo interno da serigrafia, pois a composição passa da página para um vestível, uma peça têxtil – suporte dinâmico que propõe outros regimes de circulação e leitura. Além disso, absorve elementos materiais e processos próprios da serigrafia, como o uso da matriz serigráfica, do fotolito, da tinta serigráfica e da impressão manual. A composição em quadrinhos se reinventa como serigrafia.

Figura 140 – “KamiZine” impressa na blusa de Fredé C.F.



Fonte: Acervo do autor.

Durante a ação, pude conversar com as pessoas que traziam suas blusas para impressão e explicar um pouco do processo de criação da “KamiZine”, comentando tanto sobre a produção zineira, como sobre as etapas do processo de impressão em serigrafia. Alguns dos interatores, inclusive, ficaram do meu lado para ver suas blusas serem impressas. Geralmente, depois que a frente da blusa passava pelo processo de impressão, ela era estendida para secagem, depois de meia hora, a parte de trás era impressa com a segunda matriz. Foi improvisado um varal para que a secagem pudesse acontecer. O Ruptura é uma casa que passou a ser utilizada como espaço cultural, a entrada possui uma área ampla, com uma parte coberta, outra descoberta. Na área coberta, foram estendidos cordames para que os exemplares de zines que faziam parte da III Exposição Internacional de Fanzines Ciberpajelaças fossem dependurados. Uma parte desse cordame foi utilizado como área de secagem das “KamiZines”.

Figura 141 - Ação "KamiZine", durante o IV Festival de Artes Ciberpajelaças



Fonte: Acervo do autor.

Figura 142 - Área de secagem das "KamiZines"



Fonte: Acervo do autor.

Entre as impressões, precisei fazer a lavagem das telas para que elas não entupissem. Se a tinta permanecer por mais de alguns minutos na matriz, é comum que esse entupimento ocorra. Inclusive, na ação realizada, esse foi um dos problemas que ocorreu. Quando isso acontece, a tinta se fixa na parte da matriz em que as fibras estão abertas e por onde a tinta deveria passar, o que vem a ocasionar impressões com falhas. A lavagem das telas era feita na área externa do Ruptura e mesmo havendo uma preocupação a sua manutenção, o entupimento em uma das telas provocou problemas significativos nas impressões. O que pode ser visto na imagem abaixo. Embora o erro seja visto como uma possibilidade estética nos zines, esse recurso deve ser entendido como tal, quando há consciência e propósito na sua utilização. O que não foi o caso nas “KamiZines”.

Figura 143 - Problemas de impressão na “KamiZine” de uma das interatoras



Fonte: Acervo do autor.

Para contornar o problema seria preciso fazer uma nova revelação da tela a partir do fotolito, o que não foi possível fazer durante o festival, pela limitação de tempo e ausência de alguns materiais, que eu dispunha apenas no ateliê. Geralmente, as impressões de serigrafia são feitas em ateliê, recorrer a um espaço de impressão improvisado, como ocorreu no festival, é uma situação passível de toda sorte de imprevistos, como o referido entupimento das telas. Todavia, a ação continuou. O problema foi informado aos interatores e a partir disso, diferentes reações vieram à tona da parte deles. Eis os diferentes pedidos: a impressão poderia ser feita mesmo com a tela entupida; apenas a tela com o verso da “KamiZine” (que não estava

entupida) seria impressa; a tela com o verso da “KamiZine” seria impressa na parte da frente da blusa; a “KamiZine” poderia ser impressa em outro momento, com uma nova matriz feita, para substituir a que entupiu.

No próprio Ruptura, foi feita a impressão de vários “KamiZines”, além daquelas que foram impressas posteriormente, no ateliê de gravura da FAV. Apesar dos problemas que ocorreram, como o entupimento da tela e aqueles oriundos da estação improvisada de impressão, ou seja, questões de estrutura e espaço propriamente ditos, aqui temos um vislumbre de como aconteceu a ação artística. Abaixo, as imagens de alguns dos interatores que participaram e que, após a secagem das blusas, vestiram-nas para que o registro pudesse ser feito. Os resultados da ação, com os percalços apresentados, apontaram para possíveis mudanças a serem feitas em um momento em que fosse viável a realização de uma segunda edição dela. Dentre elas, uma reorganização do espaço, para que se possa dispor de forma mais bem arranjada dos materiais, a criação de matrizes sobressalentes, para o caso de entupimento de uma delas, bem como a ideia de considerar o uso de apenas uma composição para impressão, relativa à frente da blusa, ao invés de frente e verso, como uma forma de simplificar o processo.

Figura 144 - Interatores que participaram da ação artística "KamiZine", no IV Festival de Artes Ciberpajelanças



Fonte: Acervo do autor.

A ideia inicial de criar um zine é infiltrada por processos e procedimentos próprios da gravura por permeação, em especial da serigrafia. Essa característica

implica em pensar o zine como gravura e a gravura como zine. Por exemplo, é um pensamento próprio do zine a segmentação dos desenhos em espaços de proporções pré-definidas e iguais, ou seja, a decupagem do espaço da matriz em páginas; passa pelo pensamento em torno da serigrafia a necessidade de desenhos que devem ser feitos apenas com linhas pretas, para que sejam transferidos de forma integral do fotolito para a matriz serigráfica. Desse modo, adentrando por essas reflexões, entendo que a “KamiZine” como uma experiência de zine ampliado ou expandido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- O que você tá fazendo, Quinca⁶²?
 - Escrevendo!
 - Escrevendo o quê?
 - Uma tese!
 - O que é uma tese?
 - É uma tarefa da minha escola!
 -E por que você não termina logo de escrever pra gente brincar?
 (Diálogo com Ísis, minha sobrinha, 6 anos)

- Que tá fazendo, Quinca?
 - Que tá fazendo, Serena?
 - Nada! Que tá fazendo, Quinca?
 - Que tá fazendo, Serena?
 - Não me imita, Quin-cá!!!
 (Diálogo com Serena, minha sobrinha, 2 anos)

Muitas das vezes, o que finaliza uma pesquisa acadêmica não é a sua conclusão, mas o relógio incessante dos prazos. E que bom! O apego ao que está sendo feito e escrito tantas vezes se confunde com a vida que, naturalizada por tanto tempo em nossa rotina, não pode durar mais que seus quarenta e oito meses. Do mesmo modo que Borges escreve sobre a utopia do mapa do tamanho de um país inteiro, utopia de espaço, a pesquisa não pode ser um projeto cujo tempo tem a duração da vida mesma, utopia de tempo. A finalização pede por um desapego que requer paciência com uma escrita que continua acontecendo dentro da cabeça mesmo depois que é fechado o documento, que revela sobressaltos sobre correções e ajustes quando o documento já está longe de nossas mãos. São sensações alheias ao desejo de terminar, de concluir um ciclo, de seguir em frente com outras coisas. Aqui escrevo como quem pensa com os olhos fechados, com a cabeça na cama, e embora esteja consciente de todo, caminha para um lugar onde inevitavelmente se possa dormir, descansar, talvez sonhar. Assim como há uma diferença entre a temperatura e a sensação térmica, há também o tempo da pesquisa e a sua sensação de duração, pois algumas pesquisas são um pouco como o filme de Wolfgang Petersen, “A História sem Fim” (1984), algumas pesquisas querem ser “A Pesquisa sem Fim”. Portanto, o que chamo de considerações finais no meu trabalho só podem ser escritas “à guisa de”.

⁶² Quinca é meu apelido de infância que permanece na vida adulta entre algumas pessoas, inclusive, minhas sobrinhas, Serena e Ísis. Filologicamente, a evolução do nome até o apelido se dá da seguinte forma: Ícaro – Iquim – Quim – Kinca.

De certo modo, entendo esta pesquisa como um retorno a questões muito básicas e fundamentais sobre o debate em torno dos fanzines: sua definição, os processos de criação em torno deles, meus percursos *com* eles e onde, dentro dos percursos, certas formas de criar e fazer encontram origem. Esse retorno ao básico, que se estende em discussões que vão ganhando contornos diversos, que vão do experimentalismo material ao viés interdisciplinar – e talvez transdisciplinar – da discussão que o trabalho enseja, também é uma seta que aponta para os pontos de partida que anuncio no título. Todavia, a própria estrutura do ponto de partida se faz corrediça, passa pelo simples e segue em direção a uma maior complexidade: na parte um, a busca por definições em referências bibliográficas me leva a uma necessidade de criar uma definição própria que assume a materialidade de um quebra-cabeças; na parte dois, a busca por encetar uma reflexão crítico-reflexiva pautada no percurso, em busca das origens, formas e compreensão do meu modo de criar, leva-me a uma elaboração em torno da porosidade de poéticas que atravessam os trabalhos que o leitor aqui encontra; na parte três, desenhos, cadernos, materiais e atividades me levam um processo, por exemplo, que dá forma ao “mini-micro-zine”, depois a um jogo, a uma história em quadrinhos, a uma composição visual; aberto, o processo se amplia e os produtos se multiplicam. Seja no ponto de partida seja na partida desde um ponto, tenho que o movimento é força presente em todos os lados da tese. Um movimento como caracterizador de um estado paratópico.

O movimento existe por si e está também em função da busca, da pesquisa bibliográfica que se empenha em dela extrair uma definição de fanzine, passando pela criação do “Verbete Fanzine”, em direção a uma definição-zine com a qual se pode jogar e brincar. Há um movimento epistemológico, crítico-reflexivo e processual em direção ao objeto mesmo que, em seu manuseio, pede por um movimentar de peças em “Uma definição de zine” – a parte primeira desta tese. Na busca por compreender meus processos de reinvestimento material nos fanzines e suas gêneses, há um movimento de deslocamento geográfico e existencial entre cidades, de perda do senso de pertencimento e recuperação parcial dele por meio da criação de trabalhos como o “Zine-mala”, um movimento que acontece a partir de uma porosidade de poéticas em que meus processos se combinam: poética fanzineira, poética dos materiais e poética de si. Portanto, trata-se de um movimento interno e externo que tensiona essas poéticas, modos de fazer e de criar – a parte segunda do trabalho. Há também uma busca por esgarçar a fronteira do fanzine para além do fanzine, um

movimento processual que transita entre diferentes linguagens: do zine ao jogo, do zine à história em quadrinhos, do zine à composição digital – discussão do capítulo quatro; também do zine ao livro de artista, do zine aos quadrinhos novamente, do zine à serigrafia – a última parte.

Essa percepção crítico-reflexiva sobre o movimento da tese, leva em conta que uma tese é constituída por múltiplas camadas. Dentre elas, a dimensão da inventividade. Como foi abordado no capítulo um, uma característica própria do fanzinato é a criação de neologismos, novas palavras que surgem para dar conta dos contextos e práticas fanzineiras. É na discussão sobre a definição que surgem os neologismos que buscam dar conta dos deslocamentos formais e materiais dos zines que vão sendo criados, apresentando sua natureza distinta da publicação fanzineira tradicional; os zines que surgem são entendidos como neopoiéticos fanzineiros, são objetos liminares, conceitos que buscam envolver um novo tipo de fanzine que surge. Essa inventividade de palavras, movimenta-se para uma inventividade em torno da elaboração de métodos em torno dos processos, que resvalam na elaboração de uma arqueologia doméstica e uma aqueopoética. Estas são uma forma introdutória de abordagem do que vem a ser a constituição das três poéticas que apresento a partir dos meus processos, suas especificidades e singularidades. Essas mesmas poéticas inseridas no processo de criação em outras linguagens, inventam modos de fazer que, constituem aquilo que não é apenas fanzine e não é apenas jogo, gravura, livro de artista, histórias em quadrinhos, por exemplo. Portanto, o movimento também está nessa dimensão da inventividade: criação de palavras-conceito, criação de métodos processuais, criação de poéticas, criação de modos de fazer imbricados entre linguagens.

O movimento entre a natureza das produções é outra camada que vale a pena se debruçar. “Verbete Fanzine” é um zine tradicional, feito de papel, mas dentro de um contexto de criação aberto, portanto, dele sai “Uma definição de zine”, trabalho que reinveste em outra dimensão material – com a utilização do papel paraná – e formal, por meio da sua estrutura de quebra-cabeças, de racha-cuca. O zine-mala é um fanzine-objeto, e nele o reinvestimento formal e material também se faz perceber, com o seu formato de guardadouro, feito para portar cartões de memorabilia ao invés de páginas intercaladas em uma determinada ordem definida, o uso das dobradiças, clips, borracha, diferentes papéis trazem uma subjetividade associada ao experimentalismo material que nele incidiu. É importante destacar que, anterior ao

zine-mala, as composições com materiais, “Submarino Amarelo” e “A folha que anteviu seu destino” funcionam como exercícios de preparação, exercícios de materialidade que preparam o que veio a ser o zine propriamente dito, inclusive, há uma ligação direta, via genealogia de processo, entre ele, o “Zine-mala” e “A folha que anteviu seu destino”, pois sem explorar o uso das dobradiças na composição, não teria chegado à concepção formal do “Zine-mala”. O “Mini-micro-zine” é um zine de papel, seu tamanho diminuto me leva a pensar em outros regimes de produção e circulação, foi produzido com dois tipos de papel – papel 60 quilos e papel ofício – e sua lombada é costurada. O suporte da folha com linhas cruzadas, sua materialidade gráfica, enseja ideias de compartimentalização e modularidade para o desenho, para a dobra e para a montagem foi o que me fez pensar no jogo eletrônico “Tétrico”, um salto de processo que se estende para outra linguagem artística, inserindo-o na discussão específica sobre desenvolvimento de jogos. Foi menos o jogo e mais a materialidade gráfica da folha quadriculada que me fez pensar posições de justaposição e aspectos de montagem na página, característico dos quadrinhos, que promoveram um movimento de processo de vai dar em um salto entre linguagens, refiro-me a “Tétrico: uma partida”. O aspecto relacional da estrutura da folha quadriculada em relação ao *grid* do jogo “Tetris” trouxe uma dimensão relacional entre o “Tétrico” e outras obras de arte, como “Operários 1933”, Tarsila do Amaral, o que veio a gerar a composição digital de viés intertextual, intitulada “Operário 2022”. A reflexão em torno dos suportes começa com a obra “Livro-Mobiliário: um livro de artista”, o elo com as produções relacionadas ao processo iniciado com o “Mini-micro-zine” parte da intercorrência das fisionomias, comuns ao “Tétrico” e às duas das páginas do meu livro de artista, dentre elas, a página cinética. A forma-racha-cuca, a forma-mala, a forma-tela-digital como suportes, como reinvestimentos formais na criação de zines e outros trabalhos é o que me levou ao uso das portas do armário da minha avó para a criação do livro de artista. Do mesmo modo, essas práticas e fazeres me levaram à interferência material em molduras como forma de reintegrar significado às produções em quadrinho do trabalho “Moldura Sequencial”; o último salto de processo em direção à outra linguagem se deu com a criação da “KamiZine”, que aloca o zine como processo de criação em um trabalho de serigrafia, em atravessamento com a linguagem dos quadrinhos, num contexto de estabelecer novos suportes para a materialidade fanzineira que, nesse caso específico da “KamiZine”, flerta com o zine expandido.

Esse apanhado que busca situar a diferença entre a natureza das produções, aponta para um movimento, através de um fio em que se acompanha a forma final das produções, os processos e os saltos processuais para outras linguagens, apontam lugares por onde o zine, sendo ponto de partida, percorreu, num movimento que o apresenta: como fanzine tradicional em papel, em fanzine experimental com outros investimentos materiais, em fanzine como processo para produções centradas em outras linguagens. No meio do trajeto, composições, colagens, exercícios, conceitos inventados e estabelecidos, elaborações sobre processo, sobre poética, sobre os fazeres, dão uma dimensão de transitividade gradual com que a coisas acontecem. Assim, estabeleço no conjunto de trabalhos que constituem a produção desta tese, uma ligação, um elo, uma interpenetração entre elas, centrando o zine como ponto em movimento que se desloca a partir de experimentações materiais, processos, jogo de poéticas, linguagens e percursos.

Nesses movimentos da tese, há pontos pelos quais se passa mais de uma vez. São pontos de retorno e de recursividade que vão surgindo e sobre os quais lanço agora um olhar, identificando-os. Dentre as recursividades materiais do trabalho estão o papel paraná que, por sua maior rigidez, pode ser usado para dar forma tridimensional ou objetual a alguns trabalhos, como “Uma definição de zine”, na criação do seu corpo de suas peças; também foi usado na criação do “Zine-mala”, dando forma aos seus dois tampos, duas metades, o que foi possível por conta da sua alta gramatura, que permite, diferente de outros papeis, que sua superfície seja cortada pela metade, portanto, em uma mesma linha dessa mesma superfície podem coexistir um corte e uma dobra; também estão presentes nas asas de fadas que fiz para minha sobrinha e nas experiências de Adriana Mendonça na montagem das matrizes com ecdises de cobra. A recursividade também incide sobre o aparecimento das folhas quadriculadas, estão presentes na proposta de exercício do livro “Trabalho manual de Cartonagem Escolar” (1897), nas figuras de legumes da “Revista Arte de Bordar”, de minha avó e, finalmente são usadas diretamente em meu processo, em meu caderno de fisionomias para, a partir dele, pensar fazeres que culminaram no “mini-micro-zine”, no jogo “Tétrico”, na história em quadrinhos “Tétrico: uma partida” e na composição “Operário 2022”.

Em consonância às recursividades materiais utilizadas nos trabalhos, a tese também passa pelas recursividades gestuais. São gestos que retornam, se transformam e se recalibram a cada novo trabalho, construir dobra com uma

dobradiça em miniatura não é a mesma coisa que construir dobra com as páginas de um armário, nem o mesmo que construir dobra entre as partes da tese. Além da dobra, entre esses gestos recorrentes estão o cortar, o sobrepor, o justapor, o desenhar, o rabiscar, o montar e o desmontar, ações que tensionam os limites entre superfície e volume, bidimensionalidade e tridimensionalidade, publicação e objeto, a expressão fanzineira e outras linguagens. Há também a recorrência dos gestos preparatórios: recolher, buscar, explorar, arquivar e reorganizar materiais – cadernos, revistas, papéis, zines, artigos, objetos, brinquedos, quinquilharias e coisas – que transforma o acúmulo em procedimento criativo e o arquivo em campo ativo de experimentação. Soma-se a isso o gesto de miniaturizar, reduzir e condensar, seja ao criar o zine que é a miniatura das minhas malas, seja ao tentar fazer caber o desenho de uma fisionomia em um módulo de 0,5cm x 0,5cm de uma página quadriculada e, em sequência, a criação de um “mini-micro-zine” de mesmo tamanho. Além dos gestos expansivos, de deslocamento e transposição, com a criação de um livro que é um móvel tanto quanto um mobiliário que se faz presente em um cômodo da casa – o “Livro-mobiliário: um livro de artista” –, há o reinvestimento da história em quadrinhos da página para a moldura como suporte alternativo, inserida no espaço físico e não no espaço de uma publicação –, esse reinvestimento também acontece dos quadrinhos para a camisa, o suporte têxtil, por meio da serigrafia, uma particularidade que dá a esse suporte vestível novos regimes de circulação, que acontecem pela própria presença e movimento do corpo.

Por fim, as recursividades existenciais se apresentam fricção constante entre minhas subjetividades de presença e pertencimento entre deslocamentos e espaços e meus fazeres de criação. É uma tese escrita entre três cidades – Goiânia, Sobral e Limoeiro – e há uma transitividade entre os processos que se dão *com* a tese, particularidades da produção do capítulo um – “Verbetes Fanzine” e “Uma definição de zine” –, dos processos que trago por arquivo e por memória e reinventados em tempo presente como o que trago no capítulo dois – as composições do Laboratório Romã e o “Zine-mala” –, além dos trabalhos em um tempo suspenso, que são o tempo presente do doutorado e da tese, aqueles que nem são produzidos *com* a tese nem são totalmente uma memória que se resgata, pois ainda são processo em aberto, em andamento, estão suspensos pelo olhar que analisa, retoma e descreve, são os conjuntos que se veem nos capítulos quatro e cinco – a sequência de trabalhos ligados ao jogo “Tétrico” e as ligadas à “KamiZine” – afinal, no ano de 2026, haverá outra

edição dessa ação artística no Festival de Artes Ciberpajelanças. Porém, além dessa transitividade, há uma efemeridade. Esses movimentos são a tensão entre as fissões da sensação de pertencimento em conflito com *encontro com o objeto* por meio de sua criação – epimorfose poética –, que tem suas marcas e expressão, sim, na concretização e materialização da criação por meio dos gestos e poéticas fundamentais que os guiam, mas também nas ausências, nas perdas, nos esquecimentos e nos inacabamentos da tese. Do jogo “Tétrico” ficou seu protótipo, a perda de contato com Alisson Damasceno fez com que o trabalho ficasse incompleto. Foquei em seus desdobramentos, “Tétrico: uma partida” e “Operários 2022”. Os trabalhos que se veem em “Moldura Sequencial” são os únicos produzidos e a proposta não teve continuidade, embora alguns esboços e anotações tenham possibilitem seguimento. Perdi muitos registros de processo do “Zine-mala” e precisei reaprender a fazê-lo, por certo, os que faço hoje são diferentes do que fazia antes. O “Livro-mobiliário – um livro de artista” foi perdido entre as idas e vindas entre Goiás e Ceará, não sei por onde ele está e, em algum momento desta pesquisa, deixei de procurar por ele e passei a procurar por seus registros. Entre perda e regeneração, autotomia de pertencimento e epimorfose poética, esquecimento e lembrança, deslocamento e fixação, ausência e criação, está o movimento dialético processual e existencial que perpassa um e outro trabalho que apresento, em recursividade.

O movimento que se nas dimensões de recursividade: material, gestual e existencial, apontam para regularidades, constâncias que fazem com que eu identifique como minhas, pelo que é regular em seu aparecimento nos fazeres e práticas da tese e fora da tese, constituem as poéticas que o trabalho define: poética dos materiais, poética fanzineira e poéticas de si. Devo dizer que essa é uma outra forma de contar a história dos movimentos na tese, por meio das recursividades que reiteram a porosidade e interpenetração entre poéticas, que só pode ser visto quando se observa a tese quando pronta e, deste ponto, em que se vê um todo, consigo identificá-las. Essas recursividades gestuais evidenciam que o percurso da tese não se estrutura a partir da aplicação de métodos fixos, mas do que se constrói no próprio caminhar da pesquisa, em consonância com a ideia de *hódos-metá* e com uma compreensão processual da criação em artes.

A discussão teórica e conceitual desta tese, em certa medida, também passa por essa inversão do que se compreende pelo método. Tal como é e aqui se encontra, ao pensar nos processos fanzineiros, apliquei-o às descobertas engendradas no

desenvolvimento das formulações e análises crítico-reflexivas. Afinal, parte importante deste trabalho é justamente o recurso de apropriações analíticas que faço ao longo do texto. Refiro-me, por exemplo, a procedimentos de aproximação entre o conceito de liminal, de Victor Turner, à materialidade nos fanzines que produzo, que culmina em uma elaboração que aponta meus fanzines como objetos fanzineiros liminais. Ao tensionar a fronteira entre uma área de conhecimento e outra, operação por gesto fanzineiro de dobra, que sobrepõe objetos e fenômenos diferentes – tal como os fanzines e os caracterizadores de fases rituais, apontadas por Turner – e ver o que acontece quando se faz a sobreposição, o que percebo é que o próprio conceito se transforma, descaracteriza-se e se recharacteriza. Também aponto as relações entre perda de pertencimento e autotomia, parte perdida que se regenera por epimorfose poética, utilizando o conteúdo sensível das minhas malas, como os livro sobre as aranhas e o caderno de escritores, para denominar e elaborar sobre um lugar existencial que é atravessado pela criação, bem como ela o atravessa. Os momentos em que as coisas se misturavam, dobravam-se, proporcionando essas apropriações analíticas também foram momentos de iluminação. Foram as partes do trabalho que mais gostei de escrever e que suscitara maior conexão afetiva com ele e a escrita numa dimensão teórica. Para mim, a essência de dobra no deslocamento de um conceito clássico da antropologia para os processos de materialidade dos fanzines, é o mesmo que, pelo gesto fanzineiro de vincar, vejo a parte de um clipe de papel como a alça de uma mala ou enxergo linhas cruzadas na página de um caderno como pixels em uma tela de videogame.

As apropriações analíticas que mencionei acima também são formas de brincar com as referências, dessacralizá-las, brincar de fazer pesquisa para fazê-la a sério. E voltando-me para essa questão, muitas vezes me perguntei: o que é referenciar em uma pesquisa? Por que escolhemos algumas referências e outras não? Será que eu poderia usar as referências como uma maneira de manifestar experiências com as pessoas do meu percurso? Se sim, certamente que a implicação disso seria trazer *referências/vozes* que estiveram próximas a mim. Quando acontece assim, a sensação que tenho é que não estou trazendo apenas um diálogo marcado pelo paradigma da autoria, mas a presença e a energia de pessoas que coloco à minha volta – denunciadas em sua presença pelo vestígio do texto –, como se pudesse colocá-las ao meu lado, para me fazer companhia ao mesmo tempo que redijo a página para a qual volto o meu olhar. Justamente por isso escrevi a palavra “vozes”

juntamente com a palavra “referências”. E por conta disso, fiz um certo esforço no sentido de encaixar essas vozes no texto de modo que parecesse natural. Todavia, algumas vezes apareceram porque eu quis que elas aparecessem, mais do que a pesquisa em si pedia por elas. Talvez como um blastema poético, uma peça que fabrico para aparecer em um quebra-cabeça que, todavia, pede por outras peças. Construí, portanto, erradamente a peça? Talvez fosse mais acertado dizer que fiz com que o quebra-cabeças inteiro mudasse para ele caber nesta peça que fiz, vozes que colho. Muda-se o todo para caber na parte, reinventa-se o quebra-cabeças para que ele seja coerente à peça. Células sensíveis pelas quais vale a pena mudar um corpo inteiro ou uma parte do corpo. Células sensíveis, peças sensíveis, vozes ecoando à minha volta, minha avó, minhas sobrinhas, meu irmão, professores e ex-professores, orientadores, amigos e colegas pesquisadores, torço a tese para que suas vozes possam caber.

Uma grande parte da jornada de uma pós-graduação, para além do conhecimento que se adquire, para além das experiências vividas, para além encontros e desencontros que se tem no meio do caminho, é uma jornada sobre a descoberta da própria voz. A própria voz no texto que se escreve, nas imagens que se cria, nas associações que se faz, nos conceitos inventados, nas análises que se empenha, nos autores que trazemos à cena e na forma como cotejamos suas ideias, também na soma de tudo isso no corpo que faz. Essa voz sempre esteve lá, sempre esteve aqui. O desafio, arduamente celebrado na procura entre objetos e criações que fazemos, é fazer essa voz audível o suficiente, distinta o suficiente, singular o suficiente. Nem que seja por um breve período que aqui nos cabe. Oscilando sonoramente, pois que é um trabalho tão extenso quanto extenuante, forte em suas propriedades de exaurir quem o fabrica. É através dele que podemos manifestar, através de toda intempérie, algo da voz que podemos chamar de nossa, algo da voz que posso chamar de minha, como professor, fanzineiro, artista, criador sem rótulo.

Por fim, agora ponho o ponto final (provisoriamente!). Que seja enviada e entregue a tese, o documento, o trabalho, a pesquisa. Enfim, terei mais tempo para estar com minhas sobrinhas que, assim com minha avó, me viram escrever. E com elas tendo mais tempo, que venham outros passatempos: brincar com uma, imitar a outra.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

ALLOA, E. Entre a transparência e a opacidade – o que a imagem dá a pensar. In _____(org.). **Pensar a Imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, pp. 7-19, 2015.

AMARAL, Aracy. A gênese de Operários, de Tarsila (2004). In: AMARAL, Aracy. **Textos do Tópico de Capricórnio: artigos e ensaios (1980-2005) - Vol.1: Modernismo, arte moderna e compromisso com o lugar**. São Paulo: Editora 34. 2006.

AMARAL, Yuri. **Fanzine: reflexões sobre cultura, memória e internet**. Foz do Iguaçu (PR): EDUNILA, 2018.

ANDRAUS, Gazy. **Os Fanzines como Arte** (ou: a Plurivalência Paratópico-Criativa dos Artezines. 2024. 131 f. Relatório de pós-doutorado (Pós-doutorado em Arte e Cultura Visual). Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024. No prelo.

ANDRAUS, Gazy. A disciplina pioneira Artezines: zine, fanzines, biograficzines como expressão criativa e artístico-autoral no PPGACV da FAV-UFG. In: ANDRAUS, Gazy; MAGALHÃES, Henrique (org.). **Dossiê fanzines, artezines, biograficzines – publicações mutantes**. Goiânia, GO: Cegraf UFG, 2021, v. 14, p. 365-396. Disponível em:
file:///C:/Users/knetu/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/Inscri%C3%A7%C3%A3o_DOutorado_UFG/Escrita/Pesquisa/Desenredos_14.pdf. Acesso em: 02 jan. 2022.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ARTE DE BORDAR. R. G. Santoro Editores Ltda, s.d. ISSN: 0404-9909.

ASSUMPÇÃO, Juliana Gama de Brito. A inserção do fanzine em pesquisas da área de Letras no Brasil (1990-2023). **Imaginário!**, Paraíba, n. 26, p. 7-25, 2023. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario26/imaginario26.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2025.

AUGÉ, M. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da sobremodernidade**. (M. S. Pereira, Trad.). Lisboa: 90 Graus Editora, 2005.

BACHELARD, G. **A poética do espaço**. Em J. A. M. Pessanha (Ed.), A. da C. Leal & L. do V. S. Leal (Trads.), *A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

BARROS, L. P. de, & KASTRUP, V. Pista 3 - Cartografar é acompanhar processos. Em E. Passos, V. Kastrup, & L. da Escóssia (Eds.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

BASAGLIA, Ana. Fanzines e visualidade, após a influência dos computadores nas “Novas Mídias”. **Revista Temática**, João Pessoa, v. 13, n. 7, p. 66-84, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/35376>. Acesso em: 06 jun. 2024.

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: 20 ago. 2022.

BENJAMIN, Walter. Desempacotando minha biblioteca, um discurso sobre o colecionador. In: BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única** – Obras Escolhidas (Volume 2). São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BLOCK, Ernst. **O princípio da esperança** (vol. 1). Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005.

BORGES, Jorge Luís. Sobre o Rigor na Ciência. In: **História Universal da Infância**. Trad. de José Bento. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

BRAGA JR., Amaro Xavier. Por uma Deca-análise da Criação das Imagens nos Quadrinhos. **Memorare**, Tubarão, v. 6, n. 2, p. 155-184, 2019. Disponível em: https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare_grupep/articula/view/8547. Acesso em: 11 de jul. 2022.

BROERING, Pedro Franz. **Incidente em Tunguska**. Florianópolis. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, 2015.

BROWN, Box. **Tetris**. São Paulo: Editora Mino, 2020.

BULCÃO, Marly. Bachelard: a noção de imaginação. **Revista Reflexão**, Campinas, n. 83/84, p. 11-14, jan./dez. 2003.

CAMPOS, Edison Silva. **Propriedades dos papéis para impressão gráfica** – Parte I. Anave – Associação Nacional dos Profissionais de Venda em Celulose Papel e Derivados, São Paulo, v. 17, n. 76, p. 50-55, set. 1996. Disponível em: https://www.eucalyptus.com.br/Eucalyptus+Newsletter54/076_Revista+ANAVE.pdf. Acesso em: 18 set. 2025.

CARNEIRO, Maria Clara; ZENI, Lielson. Grafiação: elementos para uma análise das histórias em quadrinhos. In: PIVETTA, Rejane; CAIMI, Cláudia Luiza; BRITO JÚNIOR, Antonio Barros (Orgs). **Literatura, imagem e mídias** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Class, 2021. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/252059/001154957.pdf;jsessionid=4104AC0CF38154FABE726BE16C7374F0?sequence=1>. Acesso em: 30 out. 2025.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1 artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CIBERPAJÉ. **Edital do II Prêmio Nacional Ciberpajelações de Fanzines e Artezines**. 28 jul. 2024. Disponível em: <https://ciberpaje.blogspot.com/2024/07/edital-ii-premio-nacional.html>. Acesso em: 20 jan. 2026.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**: criação de um tempo-espço de experimentação. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

CORBIN, Alain. **Le miasme et la jonquille**. L'odorat e l'imaginaire social... Paris, 1982, p. 269. [Saberes e odores, São Paulo, Companhia das Letras, 1988].

CRAWFORD, Cris. **Art of computer game design**: reflections of a master game designer. Berkeley: Osborne McGraw-Hill, 1984.

DUNCOMBE, Stephen. **Notes from the underground**: Zines and the Politics of Alternative Culture. Bloomington: Microcosm Publishing, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIGUEIREDO, Ruy César Campos. Reflexões epistemológicas sobre uma experiência com a metodologia art-based research: a pesquisa acadêmica como criação artística. In: **Encontro de Pós-graduação e Pesquisa**, XVI, 2016, Fortaleza. Anais eletrônicos [...], Fortaleza, 2016, p.1-6. Disponível em: https://www.academia.edu/37537768/Reflex%C3%B5es_epistemol%C3%B3gicas_sobre_uma_experi%C3%Aancia_com_a_metodologia_art_based_research_. Acesso em: 20 de jul. 2022.

FOUCAULT, Michael. **História da sexualidade 2**: o uso dos prazeres. 12 ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2005.

GARUTTI, Selson. MACHADO, Rafael Pires. A organização operária no Brasil da Primeira República (1889-1930): princípios e tendências. **PRACS: Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais**, Amapá, v. 12, n. 2, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/pracs/article/view/4503>. Acesso em: 7 de jul. 2022.

GUARALDO, Laís. A diversidade de processos nos cadernos de criação. **Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética**, X Edição, 2012, p. 653-662.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzines**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2005.

HORDERN, Edward. **Sliding piece puzzles**. Oxford: Oxford University Press, 1986.

HUGO, Victor. **O Corcunda de Notre Dame**. São Paulo: Zahar, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

POLETTI, Anna. **Intimate Ephemera**: reading young lives in Australian zine culture. Carlton, Victoria: Melbourne University Press, 2008.

MENDES, Miguel Gonçalves (direção). **José e Pilar** [DVD]. Documentário de Miguel Gonçalves Mendes; produzido por JumpCut, O2 Filmes e El Deseo. Brasil; Portugal; Espanha: O2 Filmes, 2010. 1 DVD (125 min).

KIM, Scott. "What is a Puzzle?". www.scottkim/articles.html

LABRUCE, Bruce. The wild, wild world of fanzines: notes from a reluctant pornographer. In: BURSTON, Paul; RICHARDSON, Colin. **A Queer Romance**: Lesbians, gay men and popular culture. Londre: Routledge, 1995.

LAMOTT, Anne. **Palavra por Palavra**. Rio de Janeiro: Sextante, 2022.

LEJEUNE, Philippe. **'The Autobiographical Pact'**. On Autobiography. Ed. Paul John Eakin. Trans. Katherine Leary. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989. 3-30.

LIMA, Natália. **O garoto**. Edição independente, 2024.

LIU, Cixin. **O Fim da Morte**. Tradução de Leonardo Drummond. Rio de Janeiro: Suma, 2017.

LOURENÇO, Denise. **Fanzine**: procedimentos construtivos em mídia táctica impressa. 2007. 171 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/handle/handle/4889>. Acesso em: 12 mai. 2025.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2010.

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

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

MAGALHÃES, Henrique. **A mutação radical dos fanzines**. 2ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzine no campo da folkcomunicação. In. **A mutação radical dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**: enunciação, escritor, sociedade. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia. **Zine-cidade**: vivendo a cidade através da criação de zines. 2020. 226f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Artes, Fortaleza (CE), 2020.

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia; FILHO, João Vilnei de Oliveira. ZINE E PROCESSO DE CRIAÇÃO: LINO – FRAGMENTOS DE UMA EXISTÊNCIA SIMPLES. In: Arte e Transmídiações - Anais do 3º Congresso Intersaberes em Arte, Museus e Inclusão; III

Encontro Regional da ANPAP Nordeste e 8ª Bienal Internacional de Arte Postal. **Anais...** João Pessoa (PB) 2020, 2020. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/3ciamiufpb2020/264620-ZINE-E-PROCESSO-DE-CRIACAO--LINO--FRAGMENTOS-DE-UMA-EXISTENCIA-SIMPLES>. Acesso em: 07 de jul. 2024.

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia; DAMASCENO, Francisco Álisson Vêras. TÉTRICO: A DISTOPIA PANDÊMICA EM UMA EXPERIÊNCIA DE GAMEARTE.. In: **(Re)existências: anais do 30º encontro nacional da ANPAP**. Anais...João Pessoa (PB) ANPAP, 2021. Disponível em: <<https://www.even3.com.br/anais/30ENANPAP2021/383965-TETTRICO--A-DISTOPIA-PANDEMICA-EM-UMA-EXPERIENCIA-DE-GAMEARTE>>. Acesso em: 25 mar. 2023.

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia; OLIVEIRA FILHO, João Vilnei de. Moldura Sequencial: uma investigação sobre quadrinhos experimentais. **Revista Texto Digital**, Santa Catarina, v. 18, n. 1, p. 60-77, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/83745>. Acesso em: 20 out. 2025.

MARTINS, Ana Luísa. **Aí vai meu coração**: as cartas de Tarsila do Amaral e Anna Maria Martins para Luís Martins. São Paulo: Editora Global, 2010.

MARTINS, Luiz Renato. A nova figuração como negação. **ARS**, São Paulo, v. 4, nº 8, p. 61-69, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ars/a/rsCRFFqMFLy57nhpzLkJ8g/?lang=pt>. Acesso em: 02 set. 2025.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2004.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.

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

MEIRELES, Fernanda. **Cartas ao Zine Esputinique**: escritas de si e invenções de nós da rede. 2013. 176f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Fortaleza (CE), 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/9130>. Acesso em: 29 mai. 2025.

MEIRELES, Fernanda. **Zines Yoyô**: uma experiência instintiva em arte educação. 2008. 86 f. Monografia (Especialização em Arte-Educação) – Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará, Fortaleza, 2008.

MENDONÇA, Adriana Aparecida. **Impressões**: experimentações com gravura em livros de artista e fanzines. 2018. 322 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. Disponível em:

<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/2003021b-53b0-40f9-b398-ff7750dd0872>. Acesso em: 09 jul. 2024.

MISUMI, Juliana. **Amar.ela**: sobre publicação independente, experiência manual e relações de afeto. 2019. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual - Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/11060>. Acesso em: 05 set. 2025.

MOURA, Pedro Vieira de. **Entrevista de Pedro Moura a Zeszyty Komiksowe**. LerBD blog. Lisboa, out. 2010. Entrevista concedida a Zeszyty Komiksowe. Disponível em: <https://docs.google.com/document/pub?id=10F5vdivs-6HYoMBWL229xUgQCBerWG9sikYNuvwkMrs>. Acesso em: 20 ago. 2025.

MUNIZ, Cellina. Ritos Genéticos nas Práticas de Autores-Editores da Cidade de Natal, Rio Grande do Norte, Brasil. *In*: ANDRAUS, Gazy; MAGALHÃES, Henrique (org.). **Dossiê fanzines, artezines, biograficzines** – publicações mutantes. Goiânia, GO: Cegraf UFG, 2021, v. 14, p. 44-70. Disponível em: <https://portaldelivros.ufg.br/index.php/cegrafufg/catalog/book/84>. Acesso em: 13 mai. 2024.

NASSAR, Raduan. **Lavoura Arcaica**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

NEVES, Vanessa Ramos. **A cultura dos fanzines na cidade do porto**. 2017. 122 f. Dissertação (Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais) – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, 2017. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/109440/2/235168.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2005.

OLIVEIRA JUNIOR, Antonio Wellington de; OLIVEIRA FILHO, João Vilnei; NASCIMENTO JUNIOR, E. N. Sala 109 - Instituto de Cultura e Arte. *In*: Graciele Karine Siqueira; Karla Karoline Vieira Lopes; Larisse Macêdo de Almeida; Maria Josiane Vieira; Saulo Moreno Rocha. (Org.). **I Seminário Museus e Coleções da UFC: Reflexões Contemporâneas**. 01ed. Fortaleza: MAUC, 2021, v. 2, p. 264-271.

OLIVEIRA FILHO, João Vilnei de. **A Casa Impossível**: a ação performativa e a idiorritmia na construção de relações com a cidade. 2016. 247 f. Tese (Doutorado em Arte e Design) - Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/51263>. Acesso em: 14 dez. 2026.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2014.

OTTONI, Paulo. John Langshaw Austin e a visão performativa da linguagem. **D.E.L.T.A.**, São Paulo, v. 18, n. 1, p. 117-135, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/delta/a/ysBDL9Cr4ZqBPP96MgkVyGG/?lang=pt>. Acesso em: 20 jan. 2021.

PAPELÃO Paraná. **Da Matéria**, 2023. Disponível em: <https://sites.usp.br/damateria/papelao-parana/>. Acesso em: 19 set. 2025.

PEGORARO, Éverly. Estudos Visuais: principais autores e questionamentos de um campo emergente. **Domínios da imagem**, Londrina, ano IV, n. 8, p. 41-52, maio 2011, pp. 40-52.

PIEPMEIER, Alison. Why Zines Matter: Materiality and the Creation of Embodied Community. **American Periodicals**, Ohio, v. 18, n. 2, pp. 213-238, 2008. Disponível em: https://bpb-us-e2.wpmucdn.com/sites.uci.edu/dist/4/3916/files/2021/05/Why-Zines-Matter_Lucid.pdf. Acesso em: 05 jun. 2025.

QUINTELA, Pedro; BORGES, Marta. Livros, fanzines e outras publicações independentes: um percurso pela “cena” do Porto. **Cidades, Comunidades e Territórios**, Lisboa, n. 31, p. 11-31, dez. 2015. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/cct/article/view/10013>. Acesso em: 8 jun. 2020.

REBELLO, Mateus. **Abertura**: apresentando O Dicionário dos Sentimentos Obscuros um mergulho exploratório às profundezas do mar interior. *Fazia Poesia*, 2022. Disponível em: <https://faziapoesia.com.br/abertura-apresentando-o-dicion%C3%A1rio-dos-sentimentos-obscuros-499078d58002>. Acesso em: 07 jul. 2025.

REY, S. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. Porto Alegre, **PORTO ARTE: Revista De Artes Visuais**, v. 7, n. 13, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/27713>. Acesso em: 18 de jul. 2022.

RODRIGUES. Manoela Dos Anjos Afonso. Pesquisa em arte: apontamentos e reflexões. Goiânia, **Anais do I Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual da FAV/UFG**, v.1, 2008. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2008.GT2_Manoela_dos_Anjos_Afonso.pdf. Acesso em: 17 de jul. 2022.

SALEN, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo** [livro eletrônico]: Fundamentos do design de jogos Principais conceitos I Volume 1. São Paulo: Blucher, 2012. Disponível em: [https://www.kufunda.net/publicdocs/Regras%20do%20Jogo%201%20\(Katie%20Salen%20,%20Eric%20Zimmerman\).pdf](https://www.kufunda.net/publicdocs/Regras%20do%20Jogo%201%20(Katie%20Salen%20,%20Eric%20Zimmerman).pdf). Acesso em: 05 ago. 2025.

SANTOS, Laymert Garcia dos Santos. “**O Futuro do Humano**”, in L: <https://www.laymert.com.br/o-futuro-do-humano-entrevista/>, 2018.

SANDHU, Manmeet Sandhu. Artist Books and Art Zines: Past and Present. **The Chitrolekha Journal on Art and Design**, West Bengal, v. 4, n. 2, p. 1-10, 2020. Disponível em: <https://chitrolekha.com/ns/v4n2/v4n201.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2025.

SANZANA, Diego Pinheiro. **Vicissitudes da autolesão nas dobras do traumático**. 209 f. Dissertação (Mestrado em Teoria Psicanalítica) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em:

https://teopsic.psicologia.ufrj.br/wp-content/uploads/2024/02/Dissertacao-Diego-final28.07.2021-1.pdf?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 21 jan. 2026.

SCEGO, Igiaba. **Minha casa é onde estou**. São Paulo: Editora Nós, 2018.

SNO, Márcio. **O universo paralelo dos zines**. São Paulo: TimoZine, 2015.

SNO, Márcio. **Na linha de frente**: relatos, reflexões e experimentações sobre oficinas de zines. Paraíba: Marca de Fantasia, 2022.

SOUSA, Diego El Khouri. **Zine, arte, resistência e ações pedagógicas**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2022.

SOUTO, Léo Pimentel. **O zineiro que se expandiu a zineasta e transgrediu-se como meta-artista transmídia da incerteza**. 2021. 596 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/d6354d6b-c736-44a4-ae2b-4807f5a897ce>. Acesso em: 11 ago. 2025.

SPIEGELMAN, Art. **Metamaus**. São Paulo: Quadrinhos da Cia., 2022.

THOMAS, Susan E. Value and Validity of Art Zines as an Art Form. In: **Art Documentation** - Journal of the Art Libraries Society of North America. Volume 28, Number 2 | Fall 2009. Disponível em: https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1042&context=brooklyn_lib_facpubs. Acesso em: 10 mai. 2024.

TRABALHO manual de cartonagem. In: **EDUCAÇÃO**, órgão da directoria geral do ensino de São Paulo. São Paulo, v. 6, n. 1, 2 e 3, 1932. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/130661>. Acesso em: 20 set. 2025.

TODD, Mark; WATSON, Esther Pearl. **Whatcha mean, what's a zine?**: the art of making zines and mini-comics. Boston: Graphia, 2006.

TRIGGS, Teal. **Fanzines**. United Kingdom: Thames & Hudson, 2010.

TRIZOLI, Talita. **Atravessamentos feministas**: um panorama de mulheres artistas no Brasil dos anos 60/70. 2018. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.48.2018.tde-03122018-121223. Acesso em: 04 set. 2025.

TV CULTURA. **As rimas plásticas do cubismo**. YouTube [s.l.], 2009. 1 vídeo (24m55s). Publicado pelo canal TV CULTURA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2Jcl5yxOd8c>. Acesso em: 31 de ago. 2025.

MIYADA, Paulo; CURI, Carolina Vieira Filippini. **CYBÈLE VARELA**. Dasartes, 2023. Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/cybele-varela/>. Acesso em: 04 set. 2025.

TRINGHAM, R. Household Archaeology. *In: International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. Elsevier Science Ltd, 2001. p. 6925–6929. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/323838535_Household_Archaeology. Acesso em: 12 dez. 2026.

TURNER, Victor. Liminal ao liminoide: em brincadeira, fluxo e ritual - um ensaio de simbologia comparativa. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, Londrina, v. 17, n. 2, p. 214–257, 2012. DOI: 10.5433/2176-6665.2012v17n2p214. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/14343>. Acesso em: 7 out. 2025.

VARELLA, João. **Videogame**, a evolução da arte. São Paulo: Lote 42, 2020

VASCONCELLOS JUNIOR, Ezequiel Benigno de. **Trabalho manual de Cartonagem Escolar**. Rio de Janeiro, São Paulo: Alves e Cia., 1897. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/116088>. Acesso em: 25 set. 2025.

WERTHAM, Fredric. **The World of Fanzines**. USA: Southern Illinois University Press, 1973.