

.....

**FANZINES DE BANDA DESENHADA NO ALGARVE:
UMA REFLEXÃO SOBRE AS MOTIVAÇÕES DOS JOVENS
FÃS NAS DÉCADAS DE 70 E 80**

**COMIC BOOK FANZINES IN THE ALGARVE: A REFLECTION ON THE
MOTIVATIONS OF YOUNG FANS IN THE 70S AND 80S.**

Gil, F.B. (2024). Fanzines de banda desenhada no Algarve: uma reflexão sobre as motivações dos jovens fãs nas décadas de 70 e 80. In F.B. Gil, & P.F. Alves (Eds.), *Comunicação, Artes e Culturas* (pp. 163–181). CDIG, Cultura Digital. eBooks.NMd.

 [10.23882/cdig.240993](https://doi.org/10.23882/cdig.240993)

Fanzines de banda desenhada no Algarve: uma reflexão sobre as motivações dos jovens fãs nas décadas de 70 e 80¹

FRANCISCO BAPTISTA GIL
Universidade do Algarve, Portugal
fgil@ualg.pt

Resumo:

Desde os anos 30 do século XX que as publicações independentes e alternativas ganharam um espaço importante na intervenção cultural e partilha de experiências em torno de assuntos marginais à cultura dominante. Motivados pela divulgação entusiasta de temas como a ficção científica, a música, literatura ou a banda desenhada, grande número de publicações independentes tem surgido nos mais variados pontos do globo. Neste texto de reflexão, procurámos fazer uma panorâmica do desenvolvimento das publicações amadoras, comumente designadas por fanzines, procurando não só conhecer as suas motivações, mas também o contexto editorial onde se desenvolveram. Analisando o percurso particular de alguns fanzines de banda desenhada, existentes nos anos 70 e 80 do século passado na região do Algarve, Portugal, pretendemos discutir as condições e motivações deste tipo de edições independentes e a sua relação no contexto histórico da época.

Palavras-Chave: fanzine, banda desenhada, cultura juvenil

Abstract:

Since the 1930s, independent and alternative publications have gained an important space in the cultural intervention and sharing of experiences around issues that are marginal to the dominant culture. Motivated by the enthusiastic dissemination of themes such as science fiction, music, literature or comics, a great number of independent publications have appeared in the most varied points of the globe. In this reflection text, we have tried to make an overview of the development of amateur publications, commonly known as fanzines, trying not only to know their motivations, but also the editorial context where they have developed. By analyzing the particular path of some comics fanzines, existing in the 70s and 80s of the last century in the Algarve region, Portugal, we intend to discuss the conditions and motivations of this type of independent editions and their relation in the historical context of that time.

Keywords: fanzine, comics, culture

¹ Artigo original publicado em 2020, com o título: Publicações amadoras e independentes: Um caso de estudo no Algarve nos anos 70 e 80. *Diverge, revista de Artes, Humanidades e Ciências Sociais*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.29327/259873.3.1-9>

Introdução

Com o grande desenvolvimento da comunicação de massas no século XX, possibilitado pelo cada vez maior número de leitores, ouvintes e telespectadores, foram surgindo em paralelo à grande indústria, pequenas propostas de edições alternativas numa escala reduzida, mas que ainda hoje estão presentes em algumas comunidades, sobretudo de ativistas culturais, na comunicação e partilha de assuntos que lhes são muito caros.

Em Portugal, a primeira publicação periódica é criada no século XVII, com o título a “Gazeta” em 1641, inspirada em *La Gazette*, uma publicação francesa da década anterior (Sousa, 2008), mas foi só no século XIX que a imprensa periódica começou a ganhar forma, motivada pelas circunstâncias históricas, vincadas no forte confronto ideológico entre o antigo regime aristocrata e o liberalismo burguês em ascensão e, sobretudo, no contexto das invasões francesas no início do século (Tengarrinha, 1989). Em 29 de dezembro de 1864, pode-se considerar que se inaugura em Portugal a industrialização da imprensa com o surgimento do primeiro número do *Diário de Notícias*, um jornal diferente dos restantes jornais portugueses da época, quer nos conteúdos (noticiosos), ou no estilo (claro, conciso, preciso e simples), na forma, nomeadamente no aspeto (paginação a quatro colunas), na dimensão (que já era de jornal, sensivelmente semelhante aos atuais tabloides), e na conceção empresarial, buscando lucro nas vendas e na publicidade (Sousa, 2008).

Com a invenção e desenvolvimento da fotografia a partir da segunda metade do século, a própria imprensa ganhou uma nova característica – a reprodução de imagens e registos (fotográficos) da realidade observada num determinado momento. A introdução de gravuras e fotografias nas publicações proporcionou um interesse acrescido na imprensa noticiosa, dado que a maioria da população era analfabeta e como e como diz o ditado popular – uma imagem vale mais que mil palavras. Este interesse pelas imagens sempre esteve presente ao longo dos séculos. Veja-se o caso da cultura e arte milenar egípcia, ou das diferentes representações da vida de Cristo que existiam nos templos religiosos. Cenas pintadas que contavam a história visual de Jesus Cristo, desde a Anunciação à Ressurreição dirigidas sobretudo a um povo crente, maioritariamente analfabeto. Se se entender que a banda desenhada, sendo uma narrativa gráfica tem como pressuposto ser publicada e distribuída em papel – conceito que terá de ser discutido com maior profundidade com o surgimento de novos meios de disseminação de textos e imagens, animadas ou não (Gil, 2020), considera-se Rodolphe Töpffer (1799-1846) o primeiro

criador das chamadas histórias aos quadradinhos ou bandas desenhadas (Mainardi, 2007), publicando em 1835 a *Story of Mr. Jabot* (Figura 1).



Figura 1 - Rodolphe Töpffer, *Story of Mr. Jabot*, 1835, pl. 1. Pen Lithography

Em Portugal, um dos principais ilustradores e caricaturistas, foi Raphael Bordalo Pinheiro, que em 1875 criou a popular figura do Zé Povinho, publicada na revista *A Lanterna Mágica* (Figura 2). A criação de Bordalo Pinheiro inseriu-se no contexto criador e artístico da segunda metade do século XIX, que muito se fica a dever aos ideais progressistas num tempo de transformações importantes ao nível social e político, e ao estímulo a uma maior escolarização da população portuguesa – instalaram-se muitas escolas primárias e liceus por todo o território nacional e houve incentivos à industrialização, numa sociedade predominantemente rural. No campo das publicações ilustradas, Raphael Bordalo Pinheiro é um nome incontornável das artes e da ilustração em Portugal. As suas primeiras experiências jornalísticas, datam de 1870 com o *Binóculo*, jornal de crítica teatral e com *A Berlinda* (1871), de que saíram sete números. Em 1875 (a 15 de maio), é publicado *A Lanterna Mágica*, o seu terceiro jornal de caricaturas, onde viria a surgir pela primeira vez o famoso Zé Povinho que ainda hoje representa o humilde português típico. Como refere Silva (2007), o Zé Povinho de Bordalo Pinheiro mantém uma absoluta atualidade: ele é o cidadão do país liberal, onde há eleições, impostos, opinião pública e liberdade de imprensa. Incarnado num rude camponês analfabeto e enganado por todos, o Zé Povinho é, todavia, um dispositivo complexo de resignação, de contestação e de ameaça, cujo valor de uso depressa foi compreendido e largamente apropriado, utilizando os seus múltiplos e enredados sentidos.



Figura 2 – O Zé Povinho de Raphael Bordalo Pinheiro, publicado em 1875 na revista *A Lanterna* (Vaz, 2014).

No século XX os novos paradigmas sociais, centrados no mercado, proporcionaram uma crescente procura e oferta, fazendo com que no âmbito da comunicação social em geral e, sobretudo na imprensa, surgissem diferentes publicações não só de notícias, mas também em outras áreas e temas específicos. Na Europa e nos Estados Unidos da América, os anos 30 marcaram um momento histórico importante na grande disseminação de publicações ilustradas de baixo custo acessíveis ao cidadão comum. Na Europa, em 1929 nasce na revista *Le Petit Vingtième* uma das mais importantes séries da banda desenhada franco-belga: *Tintin* da autoria de Georges Rémi (Hergé). A importância de *Tintin* no universo da banda desenhada, resulta não só da seriedade com que sempre foi produzido, mas também pela sua forma visual, num estilo que ficou conhecido por “Linha Clara” e que marcaria a estética de muitas obras subsequentes da banda desenhada europeia. Nos Estados Unidos da América teve importância a forte concorrência entre os diferentes jornais que passaram a publicar tiras diárias e, sobretudo, pranchas divertidas (*comics*) nas edições de domingo para captar novos leitores. Num país multicultural, onde muitos dos seus habitantes de origem estrangeira tinham dificuldades em dominar a língua inglesa (Renard, 1978), as narrativas gráficas ajudavam na integração de grande número de imigrantes residentes numa América em construção. O aparecimento dos heróis da banda desenhada americana dá-se neste período, entre 1929 e 1945, conhecido como “idade de ouro”. As principais editoras deste universo dos super-heróis são a DC Comics criada em 1934 e a Marvel em 1939. É nesta época que surgem os mais célebres heróis que hoje fazem parte dos grandes cartazes do cinema, da televisão e do *streaming*. É também nesta época que ganham preponderância os diversos subgéneros da banda desenhada de aventuras: a ficção científica, os policiais, o western, as aventuras da época medieval, etc.

A popularidade dos jornais e revistas na sociedade, manteve-se por várias décadas, apesar do aparecimento comercial da Radiodifusão nos anos 30 ou da Televisão nos anos 50 que veio oferecer novos meios de entretenimento. Na Europa, a edição de revistas neste período de ouro consistiu sobretudo em publicações de banda desenhada semanais, muitas delas com histórias em continuação, o famoso sistema «à suivre» tão popular nas revistas francesas como a Spirou, que surgiu em 1938 e que continua ainda em publicação, a revista Tintin (1946-1988) ou a revista Pilote (1959- 1989). Este ambiente, de proliferação de grande número de propostas editoriais muito diversificadas, a par do desenvolvimento de processos de impressão cada vez mais acessíveis e de baixo custo, conduziu também ao aparecimento de dezenas de publicações amadoras e independentes.

Fanzines

As primeiras publicações amadoras de pequena tiragem, dirigidas a grupos de interesse muito específicos, consideradas como pioneiras foram as pequenas publicações dedicadas à divulgação da ficção científica. Publicações artesanais ou semiprofissionais que eram a única possibilidade para jovens autores divulgarem os seus trabalhos, num género ainda considerado como sublitteratura. Foi com esse carácter de resistência e inovação que as publicações amadoras e sem fins lucrativos se afirmaram. Magalhães (2009) refere que de pequenas revistas baratas que serviram de suporte a experimentações artísticas, as humildes publicações amadoras foram se transformando em publicações reflexivas, analisando os diversos aspetos das artes de forma crítica e independente. Em 1940, Louis Russell Chauvenet, um entusiasta pela ficção científica e fundador do *Science Fiction Fandom*, uma comunidade de fãs que partilhavam interesses comuns, propõe alterar a designação generalizada para as publicações amadoras (Fan Magazines) conhecidas por *fanmag* ou *fanag*, para o termo *fanzine* (HD/SF, s.d.), um termo proveniente da combinação de *Fan* (fanático, admirador, entusiasta) e *magazine* (revista, publicação periódica).

De um mero ponto de vista de organização bibliográfica, pode-se considerar que os fanzines fazem parte do universo das publicações periódicas e marginais, frequentemente irregulares. Todavia, a sua natureza, alcance e implicações vão muito mais além que esta simples definição. Como refere Lara Pacheco (2000), não é fácil chegar a uma definição exata sobre algo que em princípio nem sequer pode ser bem definido.

Magalhães (1993) no seu livro *o que é fanzine*, define-o como publicação impressa fora das estruturas comerciais de produção cultural, realizada por pessoas interessadas na difusão ou (re)produção de assuntos e criações de temas específicos como ficção científica, poesia, música, experimentação gráfica, banda desenhada e outras expressões artísticas. Os fanzines, possuem uma característica de “marginalidade”, porque são publicações produzidas à margem do mercado, sem intuítos lucrativos e com uma forte motivação comunitária. Normalmente, os fanzines dão voz a setores e expressões artísticas desvalorizadas pelo sistema da comunicação de massas. Os fanzines representam o pensamento de pessoas e grupos de aficionados que produzem os seus próprios meios de comunicação como forma de interação, intercâmbio de informação e opinião.

Em Portugal, no âmbito da banda desenhada, considera-se *O Merlo* de 1944 como o primeiro fanzine português. Segundo Magalhães (2020) o seu autor foi José Garcês, profícuo autor de banda desenhada em Portugal que nessa época construiu *O Merlo*, uma pequena publicação com quatro páginas e de exemplar único, colorido à mão e que era alugado para leitura. Nos anos seguintes, após o relativo sucesso da publicação, *O Merlo* chegou a ser impresso pelo próprio José Garcês com uma tiragem de 50 exemplares.

Nos anos 70 e 80 houve grande movimentação no meio dos fanzines de banda desenhada em Portugal. Surgiram interessantes edições, onde poderemos destacar, Aleph, Impulso, Hic!, O Estirador, Ploc, Graphic e Copra, entre outros. Alguns fanzines portugueses alcançaram marcas notáveis, como o Protótipo e o Boletim do Clube Português de Banda Desenhada, fundado em 1976. Nos anos 80 foram lançadas várias publicações em todo o país, como a *Comicarte*, *Hyena*, *Ruptura*, *Original*, *Nemo* e *Banda*, onde além da publicação de bandas desenhadas, havia também a publicação de textos sobre BD. Nesse período um dos mais interessantes fanzines foi o *Banda*, editado por Rui Brito, João Simões e Jorge Deodato, que chegou a arrecadar quatro troféus *O Mosquito* como melhor fanzine português. Magalhães (2020) refere ainda que o fanzine *Ritmo*, lançado em Faro, em 1981 pela Casa de Cultura da Juventude foi um dos que maior longevidade alcançou, chegando aos 51 números e sendo distribuído por todo o país com o apoio do então Fundo de Apoio aos Organismos Juvenis, do Estado português.

A partir dos anos 90 o movimento das publicações amadoras foi perdendo algum do seu fulgor. Essa perda progressiva de entusiastas, terá sido causada pelo surgimento de novos

focos de interesse no entretenimento juvenil e também pela crise das publicações comerciais de banda desenhada que começaram a encerrar já nos anos 80. O aparecimento do sistema doméstico de vídeo (VHS), a introdução dos computadores pessoais e das interfaces gráficas do utilizador como Windows 95 e o 98 e, sobretudo, o desenvolvimento dos jogos eletrónicos, como a PlayStation, o Super Nintendo ou o Mega Drive, trouxeram outros focos de interesse às novas gerações.

Metodologia

Neste texto procurámos explorar e descrever alguns casos específicos de fanzines de banda desenhada Algarvios e tentar perceber todo o contexto e motivações que estiveram por detrás da sua implementação. Uma abordagem qualitativa e exploratória que pode ajudar a entender mais detalhadamente sobre o fenómeno das publicações amadoras e independentes. Godoy (1995) diz-nos que através de uma perspetiva qualitativa, um fenómeno pode ser compreendido no contexto em que ocorre e do qual faz parte, devendo ser analisado numa perspetiva integrada. Um estudo de um fenómeno analisado a partir da perspetiva dos intervenientes nele envolvidos, ou como refere Yin (2009), um estudo de caso que é uma forma de se fazer uma pesquisa empírica que investiga fenómenos contemporâneos dentro do seu contexto real, em situações em que as fronteiras entre o fenómeno e o contexto não estão claramente estabelecidas, onde se utiliza múltiplas fontes de evidência. No estudo de um caso específico, o propósito fundamental é analisar intensivamente uma dada unidade social. Isto é, conhecer muito de um pequeno fenómeno.

Pretende-se analisar as motivações que levaram à criação deste tipo de publicações. A análise da origem de alguns destes projetos e motivações dos seus autores, irá socorrer-se sobretudo de memórias do todo o processo de envolvimento na temática e no interesse na banda desenhada e nos seus artefactos, concretamente as publicações que nessa época proliferaram.

Contexto

Como já vimos, nos anos 70 e 80 houve grande movimentação no meio dos fanzines de banda desenhada em Portugal (Magalhães, 2020). Essa grande movimentação resulta em parte da situação económica e social da época. Em abril 1974 ocorre a chamada Revolução dos Cravos, onde se regista uma mudança de regime político, instaurando-se uma democracia liberal, com liberdade de ação nos mais variados domínios sociais e económicos. A mudança de regime em 74 abriu as portas a avanços sociais na saúde,

educação, liberdade das mulheres e até a uma mudança de valores que perfilaram um país europeu, aberto à mudança e muito diferente daquele que foi construído durante os 48 anos do regime anterior. A escritora Lídia Jorge em entrevista à Agência EFE (Fernández, 2019), refere que a grande conquista social do 25 de Abril foi a educação. Do analfabetismo mais escuro passou-se à possibilidade de conseguir níveis culturais, educativos e científicos juntamente com os outros países da Europa.

No âmbito cultural, nos anos 70 o cinema ganha um novo fôlego, com o reaparecimento dos chamados *Blockbusters* e os grandes sucessos comerciais como o *Jaws* (1975) de Steven Spielberg, ou os impressionantes efeitos especiais para a época em *Star Wars* (1977) de George Lucas. Nas publicações juvenis em Portugal, tinham destaque, entre outras, as revistas semanais de banda desenhada, *Mundo de Aventuras* que publicava muitos dos heróis dos *comic strips* norte americanos a preto e branco, ou a revista *Tintin*, com a publicação em «continuação» das já famosas séries da banda desenhada franco-belga, muitas delas a cores, como Astérix, Lucky Luke e Tintin entre outras, abrindo inclusive espaço para a publicação de autores portugueses. Foi um período de grande azáfama editorial. Nessa época a Bertrand, editora da revista *Tintin*, tinha no seu corpo redatorial, Vasco Granja que se notabilizava como divulgador do cinema de animação. O seu programa

«Animação» tornou-se um dos mais populares da televisão portuguesa e esteve em cartaz durante mais de 15 anos. Em 1975, a revista *Tintin* para promover as vendas fez uma ação de marketing intenso, com distribuição gratuita de muitos exemplares pelas escolas portuguesas, aumentando assim o número de leitores que, para continuarem a seguir as aventuras publicadas, tiveram de começar a adquirir a revista semanalmente nos quiosques.

Esse intenso movimento editorial fez com que, a par das publicações comerciais, surgissem os chamados fanzines, editados por entusiastas, que na maior parte dos casos, mais que discutir ideias contra as correntes culturais em vigor, pretendiam divulgar os seus trabalhos amadores que evidentemente não tinham espaço nas publicações comerciais. As principais revistas com distribuição nacional pelos quiosques e livrarias apostavam sobretudo em autores estrangeiros consagrados. Mesmo autores portugueses com alguma tarimba dificilmente poderiam viver da criação de histórias em banda desenhada. O mercado era pequeno e não comportava o pagamento de salários integrais a autores nacionais.

Na ilusão de ultrapassar essas limitações, apareceu em 1975 nas bancas de venda de revistas, um título histórico de autores portugueses que se notabilizou pela qualidade dos trabalhos publicados e pela intenção de se dirigir a um público adolescente e adulto, quebrando alguns dos estigmas existentes de que as bandas desenhadas eram para crianças. Falamos da revista *Visão*, projeto coletivo dirigido por Victor Mesquita em 1975 que assinou uma das mais notáveis obras da BD portuguesa já publicadas: *Eternus 9*. No entanto a revista não resistiria à reduzida procura sendo extinta pouco tempo depois.

Nessa época, de forma amadora e de fraca qualidade, iam surgindo um pouco por todo o país, fanzines que publicavam de forma não muito consistente, bandas desenhadas dos seus próprios editores e algumas reflexões sobre a temática. Aproveitando os recursos disponíveis, nas escolas, clubes e associações, eram humildes propostas editoriais, motivadas por um ambiente, culturalmente ativo, onde em cada semana chegavam às bancas, novas e variadas revistas de banda desenhada que entusiasmavam pela sua diversidade. Os processos de criação destas publicações amadoras, tinham origem normalmente nos jovens entusiastas que criavam histórias e textos, à imagem do que era divulgado comercialmente, abordando os universos de que eram fãs e tentavam fazer chegar o seu trabalho ao reduzido círculo de conhecidos.

Não possuindo condições para colocar os trabalhos numa litografia, tentavam com os poucos recursos que tinham, fazer as cópias possíveis. Um dos métodos mais primitivos era o de fazer três ou quatro cópias por decalque, utilizando as chamadas folhas de papel químico. O papel químico é um tipo de papel que possui numa das suas faces, uma camada de tinta ou pigmento transferível, geralmente por contacto. Qualquer pressão no lado oposto onde está o pigmento, faz com que a tinta se transfira para um outro suporte. Por sua vez, as capas destas publicações amadoras, por norma, eram pintadas à mão a partir da cópia obtida por decalque de papel químico. No máximo poderiam ser produzidos (com boa vontade) aproximadamente uma meia dúzia de exemplares.

Os fanzines norte americanos dos anos 30, na publicação de textos sobre ficção científica, utilizavam já processos mais avançados de duplicação e cópia. Alguns utilizavam o método de reprodução a stencil. Um método inventado no século XIX por David Gesterner (MAH, s. d.), que consistia numa folha coberta por uma ligeira camada de cera que através de um estilete próprio ou com utilização de máquina dactilográfica para textos, cujos diferentes tipos em metal, quando acionados na tecla respetiva faziam pequenas perfurações na folha de stencil. Posteriormente, essa folha era colocada num

rolo coberto de tinta, numa máquina própria e pela pressão do rolo com o stencil perfurado numa folha de papel normal, eram reproduzidas por contacto as imagens resultantes da passagem da tinta pelas pequenas perfurações, num método semelhante à serigrafia. Este sistema era muito vantajoso sobretudo para a duplicação de textos dactilografados. Para desenhos não era um processo adequado, porque exigia do desenhador, competências específicas na utilização do estilete para abertura dos pequenos rasgos no stencil. Foi um processo de reprodução muito usual nas escolas dessa época, para a realização das cópias de enunciados dos testes de avaliação e de outros textos elaborados pelos professores. Exigia a existência duma máquina específica para a transferência da tinta para as folhas de papel branco e estava presente em quase todas as reprografias escolares. Para as publicações amadoras em banda desenhada não foi muito utilizado. Não só pela dificuldade em executar os pequenos rasgos no stencil, mas também pelo difícil acesso à máquina específica de reprodução do stencil.

Outro processo de impressão utilizado nos anos 70 para a edição de fanzines, foi o sistema heliográfico. Era um sistema usual nos gabinetes de arquitetura e engenharia para realizar cópias de grande formato. Basicamente eram impressões de contato em papel a partir de desenhos originais em papel vegetal, transparente ou translúcido que através de uma lâmpada apropriada, resultava num processo químico de impressão em papel especial para o efeito. Um dos interessantes fanzines que utilizou este sistema neste período foi o *Estirador*, realizado por Artur Mamede que trabalhava num gabinete de arquitetura e tinha acesso a este tipo de impressora.

Um engenho duplicador, também usual nas escolas, mas de utilização menos complexa e de relativo baixo custo, era o duplicador a álcool. Uma máquina manual inventada nos EUA nos anos 20 e melhorada nos anos 50 por Wilhelm Ritzerfeld. Era uma máquina de metal pesada, mas portátil, que podia produzir até 100 cópias, o que se tornou uma tecnologia muito útil para professores nas escolas (Stutt, 2012). O sistema era idêntico à reprodução em papel químico (também usava um pigmento químico) que se decalcava à mão ou com máquina dactilográfica através do impacto dos caracteres metálicos em alto relevo para uma folha própria que retinha o pigmento transferido e que se enrolava posteriormente no cilindro da respetiva duplicadora (Figura 3).

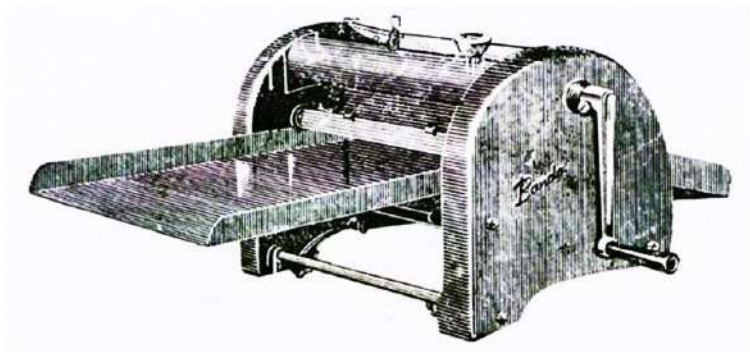


Figura 3 – Duplicador a álcool.

Quando se usava a manivela, a folha com o pigmento (normalmente roxo) era arrastada numa banda de material absorvente embebida em álcool, o que fazia com que o pigmento por ação do álcool e por contacto, imprimisse a folha de papel comum. Este processo de baixo custo permitia realizar pequenas tiragens de publicações escolares e amadoras, foi um dos grandes incentivos ao aparecimento de fanzines nesta época. Por ser um processo de baixo custo, também as cópias eram de fraca qualidade, mas permitiam aumentar consideravelmente o número de exemplares reproduzidos.

No Algarve, nos anos 70 surgiram vários fanzines, donde poderemos destacar por exemplo *O Fantástico* (1976), coordenado por Hélder Alberto, cujo primeiro número foi realizado através do sistema de papel químico, com capa colorida à mão, ou o fanzine *Ringo*, de longevidade assinalável (foram publicados 24 números de 1977 a 79), realizado por jovens de 13 e 14 anos, mas que já utilizava o sistema a álcool para a impressão dos seus exemplares (Figura 4).

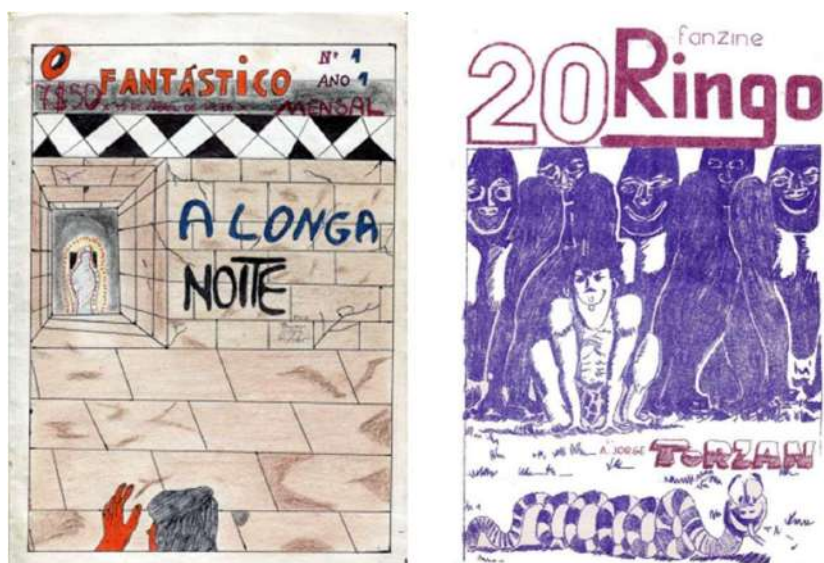


Figura 4 – Fanzines “O Fantástico” (1976) e “Ringo” (1977).

Se no Algarve eram estes processos químicos que dominavam, em Lisboa, por exemplo, aproveitando o facto de ter acesso a um escritório com recurso a uma pequena máquina de Offset, António Jorge Gonçalves, artista visual que continua a desenvolver importante trabalho na área das artes visuais, criava o seu fanzine *Graphic*, onde publicava os seus trabalhos gráficos com uma qualidade de impressão invejável em relação ao que se fazia no Algarve.

Muito antes e na outra margem do Oceano Atlântico, a 16 de setembro de 1959 numa demonstração transmitida na televisão a partir de Nova Iorque, surge a primeira copiadora (ou fotocopiadora como era conhecida na época) de sucesso comercial. A *Xerox 914* foi a primeira a executar com sucesso, cópias em papel comum. Foi o culminar de um longo trabalho do inventor Chester Carlson no processo xerográfico (Dinsdale, 1963). As máquinas de fotocópias começaram a surgir nas papelarias do Algarve ainda nos anos 70. Rapidamente a tecnologia se desenvolveu, surgindo novas marcas e modelos e em pouco tempo vulgarizaram-se estes processos, aparecendo lojistas que passaram a centrar o seu negócio nas cópias e manutenção de máquinas e vendas de tinteiros. As diferenças de qualidade das cópias em relação às impressões a stencil ou a álcool, eram muito grandes, o que entusiasmou os jovens editores de fanzines.

O fanzine *Ringo*, todo ele impresso a álcool, chegou a apresentar capas em fotocópia, mantendo o miolo a álcool. As experiências nas capas, normalmente eram mais intensas e elaboradas que o conteúdo interior. Veja-se o caso do seu número 20 (Figura 4) onde houve uma dupla impressão a álcool com as cores roxa e magenta.

As grandes melhorias em termos de qualidade de impressão deram-se nos anos 80, com a vulgarização de fotocópias cada vez mais baratas. É deste período de vulgarização da fotocópia, que surgem no Algarve em 1980 os fanzines *Original* e *Ensaio*. Do *Original* coordenado por Fernando Vieira, saíram 26 números até 1983 e do *Ensaio* seriam publicados 13 números até julho de 1981. A impressão destes fanzines foi toda feita em fotocópia. Não eram cópias de alto contraste, mas a qualidade era muito superior em relação aos anteriores processos a álcool.

É ainda na década de 80, que surge um dos fanzines de maior longevidade em Portugal: o fanzine *Ritmo*. Nasce como proposta escolar independente de um grupo de estudantes da Escola Secundária de Tomás Cabreira de Faro em 1981. Sabendo da existência na reprografia da referida escola de uma pequena máquina Offset que servia para a impressão de testes e material de estudo, o grupo lançou-se na tarefa de lançar uma publicação com

pequenas histórias em banda desenhada originais criadas por cada um dos seus elementos² que depois, com o apoio da direção da Escola seria impresso em Offset na reprografia.

Rapidamente esta iniciativa juvenil chegou ao conhecimento do então Delegado Regional do Fundo de Apoio aos Organismos Juvenis (FAOJ), organismo do estado português que, sem mais delongas convenceu o grupo a desenvolver o projeto na então Casa de Cultura da Juventude, apoiando nas despesas de impressão dos futuros números. Em pouco tempo com o apoio institucional do FAOJ, o grupo realizou exposições de banda desenhada (1.º salão e 2.º salão em 1982, 3.º Salão em 1983, 4.º salão em 1986 e 5.º salão em 1987) tendo lançado também concursos nacionais de banda desenhada que viriam a constituir-se como importante fonte de conteúdos para os números subsequentes.

Algum tempo depois a Delegação Regional adquire uma máquina fotocopadora que permitia cópias em A3 e o fanzine passa, a ser impresso em fotocópia A3 dobrada e agrafada ao meio com tiragens que rondavam os 30-50 exemplares. O apoio do organismo público permitia não só suportar as despesas com a impressão, mas também o envio por correio para muitos entusiastas existentes de norte a sul do país.



Figura 5 – Capas do fanzine “Ritmo” n.º 1 e n.º 43

² A capa do primeiro número do fanzine *Ritmo* (Figura 5), foi desenhada pelo malgrado António Carrusca Rodrigues que fazia parte do grupo e que, poucos anos depois, ainda jovem, emigraria para os Estados Unidos da América. Em 2001 Rodrigues fazia parte do departamento de polícia da autoridade portuária de Nova Iorque e, numa ação de salvamento após o ataque às Torres Gémeas é apanhado tragicamente pelo desabamento da segunda torre. Oliver Stone no seu filme *World Trade Center*, de 2006, descreve bem o gosto de António Rodrigues pelo desenho e ilustração, quando este fazia o percurso de comboio entre Queens onde vivia e a ilha de Manhattan onde era agente da autoridade portuária.

Talvez o momento mais alto desde fanzine, tenha sido a sua edição n.º 43 de abril de 1986. Numa aproximação às revistas comerciais, este número do fanzine foi impresso em tipografia com uma vistosa capa a cores ilustrada por um dos grandes nomes da banda desenhada portuguesa: Victor Mesquita (Figura 5). Pode-se considerar este, o primeiro exemplar de um fanzine português com impressão de capa em quadricromia e de grande tiragem. Após esta data pouco a pouco a produção e a divulgação foi-se esmorecendo. Havia uma evidente motivação intrínseca, de progresso não só em termos de forma, como uma procura constante por parte dos seus editores de melhoria da qualidade de impressão e também de exigência de conteúdos de melhor qualidade. Nessa exigência de mais qualidade havia uma evidente contradição: sendo uma publicação alternativa e amadora, sem fins lucrativos, tinha um alcance reduzido e sem possibilidade de ser autossuficiente num meio tão pequeno e de reduzida visibilidade, onde muito dificilmente os seus colaboradores poderiam almejar a seguir uma carreira de banda desenhistas que, em Portugal, praticamente não existia. É também interessante verificar que com o passar do tempo a maior parte dos colaboradores do fanzine já não pertenciam ao grupo inicial do projeto. As colaborações começaram a ser dominadas, sobretudo por jovens autores de outras regiões do país. Desse ponto de vista o *Ritmo*, que nasceu num pequeno contexto de escola, tornou-se em pouco tempo num projeto nacional, lido e apoiado por uma comunidade de jovens que não se conheciam pessoalmente.

Ainda no contexto das atividades do grupo de Faro, um dos episódios que marcou este período dos anos 80, foi um plano efémero de distribuir banda desenhada de jovens autores portugueses nos quiosques. Em janeiro de 1983, financiado também pelo FAOJ de Faro, foi lançado o *Códradinhos* um pequeno jornal juvenil de 12 páginas, impresso em Offset com uma tiragem de seis mil exemplares. O plano era conseguir ser distribuído a nível nacional pelos diversos pontos de venda da Agência Portuguesa de Revistas, que na altura editava e distribuía a célebre revista de banda desenhada *Mundo de Aventuras*. Pouco se sabe sobre esse processo de distribuição nacional, como foi realizado e qual o número total de vendas. O certo é que tendo sobrado grande número de exemplares, os mesmos foram distribuídos mais tarde em escolas do 1.º Ciclo o que originou a indignação por parte de algumas pessoas, já que os conteúdos algo irreverentes da publicação juvenil, não se coadunariam muito à faixa etária onde foram oferecidos. A este propósito, o jornal nacional de matriz conservadora, *O Diabo* dirigido por Vera

Lagoa, num artigo de página inteira publicado em 1984 insurgir-se-ia contra a Delegação Regional do FAOJ de Faro e contra os apoios dados a algumas atividades juvenis, referindo exageradamente que a Delegação do FAOJ financiava publicações pornográficas juvenis. Esta polémica na altura, permitiu criar uma onda de apoio ao projeto e aos jovens autores, o que animaria o grupo a continuar durante mais alguns anos a criar e a publicar.

Após o término do *Ritmo* em 1987 foram criados no Algarve espaços de divulgação da banda desenhada na imprensa regional como o *Bedelho* (1987) no semanário *Barlavento*, ou o *Banda Desenhada* (1992) no semanário *Algarve Região*. A publicação de notícias, textos e bandas desenhadas na imprensa regional, permitia chegar a um alargado número de entusiastas, pois as edições semanais dos jornais eram enviadas por correio usufruindo de um sistema existente na época, o “Porte Pago”, que permitia à imprensa regional enviar as edições aos seus leitores sem despesas de envio, que eram subsidiadas pelo orçamento de estado.

Nos anos seguintes, surgiram ainda no Algarve, entre outros, os fanzines *Bedelho Fanzine* com o apoio do Instituto da Juventude e o *Lágrimas de Crocodilo*, número único com trabalhos de José Carlos Fernandes. Mas o élan já não era bem o mesmo.

Discussão

O que se verificou neste pequeno movimento juvenil dos anos 70 e 80 no Algarve, foi um interesse genuíno na publicação. Mais que enfatizar a característica da marginalidade, comum em alguns fanzines, nomeadamente aqueles desenvolvidos no âmbito duma cultura ou subcultura punk (Triggs, 2006), o que se produziu no Algarve neste período não teve como fundamento qualquer divulgação ou construção de uma rede de comunicação de e para atividades marginais ou clandestinas. Se bem que algumas intervenções artísticas pudessem ter um carácter irreverente, não foi essa a sua característica dominante.

A fonte de inspiração foi a do próprio ato de criar publicações originais. As revistas juvenis da época eram esse próprio incentivo. E nesse tempo eram muitas as que se expunham em quiosques e livrarias, além da revista *Tintin* ou do *Mundo de Aventuras*, surgiram também nos anos 70, o *Jornal do Cuto*, a *Flecha 2000*, *O Falcão*, *Spirou*, entre outras. A motivação principal era o culto à edição em papel, ao artefacto, à criação.

Mesmo tendo em conta o confronto esporádico que houve após a publicação das críticas à atuação do FAOJ no jornal *O Diabo*, o facto é que essas críticas se enquadravam mais nas lutas políticas relativas aos poderes instituídos na época do que na irreverência de alguns cartoons ou bandas desenhadas publicadas.

Mesmo percebendo que os anos 80 deram início ao período de decadência das publicações de banda desenhada em Portugal, sobretudo após a revista *Tintin* ter terminado em 1982, os principais focos do grupo algarvio mantiveram-se, pretendendo chegar ao público possível, entusiasta do tema, desconhecendo de certeza que provavelmente esse público entusiasta a existir, existia em número bem reduzido e não era fácil de o encontrar.

Conclusões

Os anos 70 ficaram marcados pelas mudanças de mentalidade que ocorreram após a revolução de 1974 e pelo desenvolvimento tecnológico que se vinha acentuando em todo o mundo desde os anos 50 e que Portugal começou a absorver nesse período. O contexto dos anos 70 e anos 80 marcou muito os jovens desta época, cujas novidades sucederam-se a grande ritmo. Emissões de televisão a cores em 1980, ou a chegada do computador doméstico ZX Spectrum em 1982, o sistema doméstico de vídeo VHS ou o disco compacto de áudio digital, foi um período em que as novidades surgiram em grande catadupa. Todavia, apesar das vicissitudes, houve grande resiliência na manutenção dos fanzines e insistência na publicação e divulgação da banda desenhada dos jovens autores.

Sendo um meio muito pequeno, onde a reduzida dimensão do mercado português de BD continua a refletir-se no pequeno número de exemplares publicados de uma obra. Por exemplo, em Portugal um best-seller de banda desenhada pode ter uma tiragem de 3 mil a 4 mil exemplares, quando em França, o mesmo pode atingir os 600 mil exemplares (Malico & Felício, 2004). Não obstante, os entusiastas da banda desenhada que também são em número reduzido e, mesmo apesar nas limitações em questões de proximidade, num país pequeno, mas de habitação dispersa, conseguiram ainda manter alguns contactos de permuta e partilha das suas produções, através dos envios por correio.

Houve de facto várias tentativas para aumentar as audiências. Nomeadamente através da distribuição de exemplares à venda nos quiosques e livrarias, mas foram experiências pontuais, dado as limitações de um mercado reduzido em Portugal e provavelmente também pelas limitadas qualidades estéticas dos trabalhos amadores.

Apesar das publicações aqui referidas se enquadrarem no conceito de fanzine, revista de e para fãs, não se pode considerar que as mesmas se enquadrem objetivamente no grupo de publicações à margem da cultura dominante, como uma subcultura, pois tinham nas revistas comerciais muitas das vezes a sua inspiração. Eram marginais, porque estavam à margem dos circuitos comerciais, mas eram raros os casos, mesmo apesar de alguma irreverência, em que faziam a apologia a temas contrários à cultura dominante, onde a banda desenhada como manifestação cultural e género discursivo, em muitas universidades estrangeiras já era tratada como mais um género literário.

Referências

- Dinsdale, A. (1963). Chester F. Carlson, Inventor of Xerography-A biography. *Photographic Science and Engineering*, 7, (1-4). <https://bit.ly/3q2luzs>
- Fernández, P. (2019, April 23). *Como mudou Portugal desde a Revolução dos Cravos?* Agência EFE. <https://bit.ly/3HFtMmK>
- Gil, F. B. (2020, November 26). *Retos editoriales en la era digital: una propuesta para construir una revista online*. [Paper presentation]. Congreso Académico de Historietas y Cultura Geek, Universidad de Buenos Aires. <http://hdl.handle.net/10400.1/17322>
- Godoy, A. S. (1995). Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. *Revista de Administração de empresas*, 35(3), 20-29. <https://doi.org/10.1590/S0034-75901995000300004>
- HD/SF (n.d.). Fanzine. In *Historical Dictionary of Science Fiction*. <https://sfdictionary.com/view/186>
- Lara Pacheco, C. G. (2000). *Los fanzines como un recurso bibliográfico*. [Tesina] Universidad Nacional Autónoma de México. <http://eprints.rclis.org/6935/>
- Magalhães, H. (1993). *O que é fanzine*. São Paulo: Editora Brasiliense. <https://bit.ly/3qLldAk>
- Magalhães, H. (2009). Fanzine: comunicação popular e resistência cultural, *Visualidades*, 7 (1), 100-115. <https://doi.org/10.5216/vis.v7i1.18121>
- Magalhães, H. (2020). O rebuliço apaixonante dos fanzines. *Marca de Fantasia*. <https://bit.ly/3pTBTGn>
- Mah (s. d.). *Reprodutor a stencil*. Museu de Angra, Açores. <https://museu-angra.azores.gov.pt/vitrine/24/banner.html>
- Mainardi, P. (2007). The Invention of Comics. *Nineteenth Century Art Worldwide*, 6(1). <https://bit.ly/3mVJxB>
- Malico, S. M. P. B., & Felício, J. A. (2004). Contributo para a caracterização do mercado português da banda desenhada. *Revista Portuguesa e Brasileira de Gestão*, 3(3), 46-57. <https://bit.ly/3t4a110>
- Renard, J. B. (1978). *A Banda Desenhada*. Editorial Presença.

- Silva, R. H. (2007). O Zé Povinho de Rafael Bordalo Pinheiro: Uma iconologia de ambivalência. *Revista do IHA*, 3, (238-253). <http://hdl.handle.net/10362/12545>
- Sousa, J. P. (2008). *Uma história do jornalismo em Portugal até ao 25 de Abril de 1974*. bocc.ubi.pt. <https://bit.ly/3zniq47>
- Stone, O. (Director). (2006). *World Trade Center* [Film]. Paramount Pictures. STUTT, G. (2012, October 28). *Ditto Technology: Implications for Learning*.
- ETEC540: Text, Technologies – Community Weblog. <https://bit.ly/3JSMPvW>
- Tengarinha, J. (1989). *História da Imprensa Periódica Portuguesa (2.ª Ed)*. Portugalia.
- Triggs, T. (2006). Scissors and Glue: *Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic*. *Journal of Design History*, 19(1), 69-83. <https://doi.org/10.1093/jdh/epk006>
- Vaz, G. (2014). *A Lanterna Mágica, 1875*. Hemeroteca Municipal de Lisboa <https://bit.ly/32LYCLR>
- Yin, R. K. (2009). *Case study research: Design and methods* (Vol. 5). Sage.