

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO**

**LUIZA ALVES DE LIMA NASCIMENTO**

**Fanzines Riot Grrrl e as Mídias Digitais**

**VOLTA REDONDA**

**2018**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO JORNALISMO**

**LUIZA ALVES DE LIMA NASCIMENTO**

**Fanzines Riot Grrrl e as Mídias Digitais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Jornalismo, do Centro Universitário de Volta Redonda como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Aluna:

Luiza Alves de Lima Nascimento

Orientador:

Professor Dr. Heitor Luz da Silva

Coorientador:

Professor Mestre Afrânio Teodoro

Moutinho

**VOLTA REDONDA  
2018**

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso Intitulado “**Fanzines Riot Grrrl e as Mídias Digitais**” elaborado por Luiza Alves de Lima Nascimento e apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do Curso de Jornalismo.

**Aprovada em 17 de outubro de 2018.**

Banca Avaliadora:

---

**Professor Orientador**

Heitor da Luz Silva, Doutor, Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA

---

**Professor Avaliador**

Eduardo Jorge Nascimento de Oliveira, Doutor, Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA

---

**Professor Avaliador**

Rogério Martins de Souza, Doutor, Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às pessoas mais importantes da minha vida: mãe, irmão e meus avôs. Aos meus gatos que deram suporte emocional e aos amigos que puxaram minha orelha e aos que me apresentaram fanzine e o Riot Grrrl.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus mentores espirituais por me acompanharem nessa jornada. Aos meus Orientadores Heitor Luz e Afrânio Moutinho, por terem aceitado essa empreitada junto comigo. E agradeço às playlists colaborativas Spotify.

“Em uma sociedade mantida pela mentira,  
qualquer expressão de liberdade é vista  
como loucura.”

(Emma Goldman)

## RESUMO

O movimento feminista *Distúrbio Feminino*, ligado ao *Riot Grrrl*, movimento punk feminista que surge da necessidade de tomada de espaço das mulheres no punk rock, que emerge nos anos 1990 nos EUA e posteriormente no Brasil com a influência das bandas punks formadas apenas por garotas em 1996. Já o *Distúrbio Feminino* nasce em 2016, como uma proposta de empoderamento feminino através da música e das artes em plataformas digitais como blog, página no facebook e podcast. Posteriormente, resgata a produção do fanzine como mais uma mídia do movimento, iniciando a produção do *Distúrbio Feminino* como impresso alternativo. Fanzines são publicações independentes da lógica do mercado editorial cuja principal característica é não passar por processos industriais, tendo a produção de modo artesanal como diferencial e originalidade em relação aos impressos de massa. O que faz com que se mantenham em um contexto midiático atual marcado pela democratização digital em movimentos como o *Riot Grrrl*? Tendo em vista essa problemática inicial, o estudo procurou identificar a importância do fanzine como mídia, bem como seu papel dentro do feminismo. A partir desse recorte, o estudo de caso foi em torno do fanzine como mídia analógica confrontando com a teoria da convergência das mídias, evidenciando sua função e permanência no nicho cultural *Riot Grrrl*. O trabalho contou inicialmente com uma pesquisa bibliográfica sobre os temas cultura punk, fanzine, feminismo *Riot Grrrl* e mídias alternativas. Além disso, foram coletados dados através de entrevista e questionário qualitativo aplicado às produtoras de fanzine, com objetivo de elucidar questões como o que fez o fanzine manter-se diante do cenário midiático atual e dentro do movimento *Riot Grrrl*. As mídias digitais trazem facilidade de uso, interatividade, instantaneidade de conteúdo e proximidade com o público, com isso abrem brecha para os fanzines serem divulgados. Logo, são mantidas enquanto micromídia e possibilitam assim a disseminação da ideologia *Riot Grrrl*, sendo uma ferramenta de suma importância para o movimento.

**Palavras-chave:** Fanzine, Feminismo, Punk, Riot Grrrl, Mídia Alternativa.

## **ABSTRACT**

The feminist movement Feminine Disorder, linked to Riot Grrrl, is born in 2016 as a proposal for female empowerment through music and the arts on digital platforms such as blog, facebook page and podcast. Later, it rescues the production of the fanzine as another media of the movement, initiating the production of the Feminine Disturbance as alternative print. Fanzines are publications independent of the logic of the publishing market and its main characteristic is not to go through industrial processes, having the production of artisanal mode as differential and originality in relation to mass print. What causes them to remain in a current media context marked by digital democratization in movements such as Riot Grrrl? In view of this initial problem, the study sought to identify the importance of the fanzine as a media and within feminism, based on a case study focused on the return of analogue media and on the convergence of media evidencing their function and permanence in Riot Grrrl. With a bibliographical research on the subjects punk culture, feminism Riot Grrrl and alternative medias. For this purpose, data were collected with interviews and questionnaires applied to fanzine producers in a qualitative way, in order to answer what made the fanzine keep up with the current media scenario and within the Riot Grrrl movement. Digital media bring ease of use, interactivity, content instantaneousness and proximity to the public, thereby opening the gap for the fanzines to spread, thus maintaining it as micromedia and thus enabling the dissemination of the Riot Grrrl ideology being a tool of paramount importance for movement.

**Key Words:**Fanzine, Feminism, Punk, Riot Grrrl, Alternative Media.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 CULTURA PUNK, FANZINE E O FEMINISMO</b> .....	15
<b>2.1 Movimentos Punk</b> .....	15
<b>2.2 Fanzine e o Punk</b> .....	19
<b>2.3 O Feminismo Riot Grrrl e o Fanzine</b> .....	22
<b>2.4 Rede Social de Papel</b> .....	27
<b>3 MÍDIA ALTERNATIVA, MICROMÍDIA E OS IMPACTOS DO DIGITAL SOBRE O FANZINE</b> .....	30
<b>3.1 Fanzine e a Mídia Alternativa</b> .....	30
<b>3.2 Mídia Nicho, Micromídia, Capital Subcultural e o Fanzine</b> .....	34
<b>3.3 Mídia Analógica x Digitais na Produção do Fanzine</b> .....	40
<b>4 ANÁLISE DO FANZINE DIANTE DA MÍDIA DIGITAL: O CASO RIOT GRRRL E AS FANZINEIRAS</b> .....	44
<b>4.1 Metodologia</b> .....	44
<b>4.2 O Distúrbio Feminino</b> .....	46
<b>4.3 As Produtoras de fanzine Riot Grrrl e as mídias digitais</b> .....	53
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	66
<b>6 REFERÊNCIAS</b> .....	68
<b>7 ANEXO</b> .....	74
<b>8 APÊNDICE</b> .....	79
<b>8.1 Perguntas da entrevista com responsável pelo Distúrbio Feminino</b> .....	79
<b>8.2 Questionário completo aplicado as produtoras de fanzine</b> .....	81

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Fanzine digital.....	56
<b>Figura 2:</b> Divulgação do fanzine.....	57
<b>Figura 3:</b> Formato do fanzine.....	57
<b>Figura 4:</b> Mídias digitais e o fanzine.....	58
<b>Figura 5:</b> Ferramentas de produção do fanzine.....	59
<b>Figura 6:</b> Fanzine e suas ferramentas de cópia.....	60
<b>Figura 7:</b> Participação pública do fanzine.....	61
<b>Figura 8:</b> O que mantém o fanzine ativo.....	62
<b>Figura 9:</b> Movimento Riot Grrrl.....	63
<b>Figura 10:</b> Fanzine e o Riot Grrrl.....	64

## 1 INTRODUÇÃO

O fanzine é uma micromídia que ocorreu primeiramente em fãs clubes e surgiu como meio de identificação de indivíduos com interesses comuns, de forma coletiva. Com o passar dos anos, tornou-se uma ferramenta cultural de resistência, mídia alternativa que tem como função propagar novas ideias, ideologias e informações que não se tornam pautas da grande imprensa. (THORTON, 1996)

Diante disso, a presente pesquisa tem como objeto de estudo o fanzine, abordando sua importância histórica como mídia alternativa e buscando compreender suas características dentro do movimento *Riot Grrrl*, que se refere ao movimento feminista surgido nos anos 1990 dentro do punk, cujo objetivo era posicionar as mulheres dentro do nicho punk, mostrando que também podem participar com suas bandas, fanzines e eventos, a fim de fortalecer o empoderamento feminino. Também abordaremos o atual contexto brasileiro da produção impressa dos fanzines diante das mídias digitais.

O *Distúrbio Feminino* é uma plataforma de empoderamento feminino através das artes que possui diversas mídias, dentre as quais, o blog, facebook e podcast. Essa plataforma traz de volta, o fanzine. Com isso, faz o resgate de uma mídia analógica muito comum na cultura *Riot Grrrl* dos anos 1990. Tendo em vista esse resgate, analisaremos a existência do fanzine do *Distúrbio Feminino* como objetivo de abrir a discussão sobre a função desta micromídia, como mídia impressa no contexto da era digital. Enfocando a importância dos meios analógicos e a convergência entre estes e o digital.

Considera-se que a adaptação dos fanzines fez-se necessária para sua permanência como mídia interessante na atualidade. Além de se conectarem à internet, os produtores de fanzines a utilizam para divulgar feiras e o seu próprio conteúdo, com isso obtêm uma maior interação com público e podem usar as redes sociais como modo de divulgação da produção. O fanzine resiste dentro do sistema, mesmo com sua efemeridade. Usando a internet como ferramenta, que tornar-se facilitadora para a pesquisa deste gênero, como o *Riot Grrrl*, para sua manutenção e troca ou até mesmo a vendado material. Percebe-se aí que a existência de um meio não necessariamente anula o outro.

Foi realizado um estudo bibliográfico visando à contextualização histórica do fanzine e do movimento Riot Grrrl, objetivando assim o entendimento ideológico dessa mídia alternativa, dentro do gênero específico feminista Riot Grrrl. Também foi realizada uma entrevista com a responsável pela plataforma *Distúrbio Feminino*, buscando confirmação das hipóteses levantadas acerca do fanzine como mídia, sua importância para o movimento Riot Grrrl, a permanência como mídia analógica diante das mídias digitais, o papel das plataformas digitais em sua sobrevivência e a função de eventos que estimulam sua produção.

Para alcançar respostas sobre algumas questões levantadas, realizou-se também um questionário qualitativo online, com perguntas fechadas e abertas, divulgado em grupos e páginas de *grrrlzineiras* (produtoras de fanzine) e do movimento *Riot Grrrl*, na rede social facebook, para identificar sua importância como meio de comunicação não tradicional no movimento feminista como *Riot Grrrl*, além de ressaltar suas formas de sobrevivência na era digital e como é vista a utilização de plataformas digitais para a circulação e divulgação dos zines/ *grrrlzines*.

Visando mostrar a participação das mulheres nesse movimento e o desenvolvimento do fanzine feminista, trazemos um breve histórico da cultura punk e do fanzine, abordando desde sua criação, conjuntamente com o desenvolvimento do movimento punk, o feminismo no punk com o *Riot Grrrl*,

Considerando o fanzine como mídia alternativa, situamos seu crescimento no Brasil e ainda como se encontra na atualidade, além de relatar a estrutura do tipo de mídia no qual ele se encaixa, entrando no seu contexto contra cultural, sendo salientado pela teoria de nível midiático abordada por Thornton (1996); conceituando também a situação do fanzine enquanto mídia diante da influência das mídias digitais.

Aposta-se na hipótese de que o fanzine permite trazer os sentidos como toque para quebrar a questão da frieza das mídias digitais. Assim, o seu resgate representaria retorno orgânico acaba reafirmando o pensamento de Sax (2016), que defende a necessidade das existências das mídias analógicas para o bem do homem como ser sociável.

O trabalho permitiu pontuar as questões de convergência de Jenkins (2008), entre o meio digital e o analógico, a partir da experiência da produção do fanzine por *grrrlzineiras*, com questionário que foi aplicado a elas, abordando a produção do fanzine na era da mídia digital. Nesse sentido, outra hipótese diz respeito ao processo de coexistência dos fanzines com os meios digitais, que confirmaria a teoria de Jenkins (2008), que a existência de uma nova mídia não pode vir a sucumbir à existência de outra, mas coexistir ou recodificar. As mídias digitais, trazem facilidade de uso, interatividade, instantaneidade de conteúdo, e com isso abrem brecha para os fanzines se manterem em quanto micromídia importante para movimentos culturais e sociais como *Riot Grrrl*.

## 2 CULTURA PUNK, FANZINE E O FEMINISMO

Este capítulo traz um breve histórico da cultura punk e do fanzine, abordando desde sua criação, conjuntamente com o desenvolvimento do movimento punk, até sua situação atual. Além de relatar as estruturações do punk e do fanzine punk, entra-se na discussão do lugar das mulheres como um segmento dentro desses nichos, tratando da existência do zine feminista, que abre o caminho para a abordagem sobre a importância e finalidade dessa forma de impresso no contexto midiático pré-internet.

### 2.1 O Movimento Punk

Segundo Gallo (2010), o movimento punk emergiu na década de 1970, abordando temáticas que estavam alinhadas à conjuntura social da época. Tal atividade abalou a sociedade e a cultura da época, principalmente por ser um momento de reestruturação dos Estados Unidos e da Inglaterra, após a derrota na Guerra do Vietnã e a crise econômica.

Antes do aparecimento da tribo dos punks, na década anterior, os *hippies* eram a maior movimentação cultural com posicionamento político de contestação aos sistemas de governo. Apesar disso, as mudanças sobre a dominância cultural já eram percebidas na época. De acordo com Gallo (2010), nos anos 1960, as críticas ao sistema capitalista se tornavam mais duras. A indignação da massa e principalmente da juventude aumentavam. Essa juventude questionadora do conservadorismo se recusava ao status tão estimulado pelo capital, que estaria prestes a entrar em uma crise ideológica. Os jovens se posicionavam recusando não só a vida burguesa, mas a doutrinação do trabalho e lutavam pela sexualidade, vindo então a reivindicar o direito à liberdade de escolha.

Junto a essa crise ideológica, os pensadores estimulavam, dentro do campo acadêmico, a discussão crítica da indústria cultural e do sistema capitalista, reforçando a teoria crítica da Escola de Frankfurt, desenvolvida da década de 1930. Tal teoria desmistificou a visão do modelo da sociedade industrial e a relação do consumo na sociedade. Trazendo, então, um possível posicionamento social questionador nas problemáticas políticas e econômicas contemporâneas (GALLO, 2010, p. 284).

As ideias contra o capital não atingiram apenas a juventude da época, mas também as classes de operários, ativistas e militantes. Gallo (2010), afirma que essa movimentação veio encorpar o movimento punk nos anos posteriores. Especificamente em maio de 1968, houve um marco importante para essa virada cultural: as manifestações pelas ruas de Paris, que tinham por princípios a renovação de valores e ampliação dos direitos civis.

Logo, esse espaço alternativo de discussão foi inicialmente conquistado pelos *hippies* e seu discurso de paz e amor, mas o sentimento de revolta foi crescendo no final da década de 1970. Segundo Vieira (2016), as raízes do punk estão na Inglaterra, onde os jovens periféricos tinham vidas frustradas alimentadas pelo posicionamento do governo. Esse processo também ocorreu em algumas cidades dos Estados Unidos, entretanto, a difusão dessa ideologia punk foi mais forte na Inglaterra devido à profícua produção musical do punk-rock.

Para Gallo (2010), o punk veio como uma ruptura aos movimentos anteriores. Sendo descrente da ideologia *hippies* de amor, amizade e de esperança, o movimento punk tinha um pensamento mais *niilista político*<sup>1</sup>, junto a uma postura mais violenta e irreverente. Essa era a nova imagem que buscava autonomia dentro do sistema, assumindo assim como lema o *Do It Your Self*<sup>2</sup>.

Os movimentos hippie e punk se tornaram opostos, pois havia uma consciência realmente crítica vinda do punk, mesmo que os hippies também tivessem ideias opostas ao meio social, não eram tão incisivas como as do movimento punk. Havia muitas discordâncias, principalmente pelos punks não concordarem com a “liberdade” polarizada no grupo hippie sendo uma hipocrisia, pois os homens poderiam usufruir dessa liberdade como quisessem, mas suas mulheres tinham que servi-los. Para os punks, tudo era discordante em relação ao movimento hippie: a postura homem e mulher, as expressões culturais, ideais

---

<sup>1</sup> O nilismo político tem como fundamento que a destruição de todas as forças políticas, religiosas e sociais são essenciais para um futuro melhor. SANTANA (2004)

<sup>2</sup> “Faça você mesmo, pois ninguém fará nada por você!” ideia fomentada pelo movimento punk em torno de suas produções culturais. Que atualmente tomou maior dimensão para desenvolvimento de diversas produções feitas artesanalmente, também levam essa denominação.

políticos e as questões religiosas e isso trouxe de fato o rompimento e dissociação entre eles (GALLO, 2010, p. 287).

Após essa divisão cultural, a produção punk, por sua irreverência, vestimenta caricatural e suas músicas, foi notada pela indústria cultural se tornando um produto de massa. O que ocasionou certa oposição no discurso do movimento, fazendo com que algumas pessoas o deixassem de lado por sua incoerência. Isso ocorre na segunda metade da década de 1970. Esse momento de reestruturação por uma questão da indústria cultural aconteceu com vários outros nichos até mesmo com os hippies. Segundo Maffesoli citado por Viteck:

Com exceção de uma pequena parcela que aderiu à cena vivendo a ideologia do movimento no dia-a-dia, a grande maioria daqueles que afirmavam ser punks apenas vestia uma “fantasia”. É disso que Maffesoli trata quando explica que as tribos são estáveis, mas não os seus integrantes. Assim, nesse espaço criado entre aqueles que viviam o ideário e aqueles que apenas vestiam a “máscara” punk, foi onde o mercado conseguiu se inserir. É dessa forma que roupas, adornos, o cabelo colorido, muito mais do que as atitudes e o ideário, passaram a figurar o ponto central de identificação do movimento. Orientado por uma lógica de produtos a serem consumidos, o punk logo passou a perder o seu sentido enquanto movimento cultural anti-sistema(MAFFESOLI *apud* VITECK, 2007, p. 58).

Segundo Milani (2008), no Brasil a cena punk surge por volta do ano de 1977 em São Paulo, pelo fato de ter um grande centro industrial, que abrigava uma grande classe proletária. São Paulo tinha diversas demandas por conta do alto nível de crimes, desemprego, poluição, sendo um modelo perfeito dentro do sistema capitalista da época, uma cidade emergente. A falta de emprego para os jovens, o pouco ensino formal e a falta de esperança de melhorias configuravam um cenário propício para propagação dos ideais punks.

O consumo de produtos da cultura punk como vinis, revistas, fanzines, era difícil, por serem produtos estrangeiros, importados. Milani (2008) postula que esses produtos vinham através de jovens que viajavam ou por parentes que moravam fora e os traziam. Ou ainda os jovens se juntavam para conseguir comprar um disco, dividiam entre si o prazer de ouvi-lo e revezavam com quem ficava o produto.

Apesar da dificuldade apontada para aquisição dos produtos importados, Milani (2008) afirma que a introdução da cultura punk em São Paulo foi facilitada pela entrada dos discos de vinil de bandas punk-rock vindos do exterior. Essa

produção estrangeira fazia muito sucesso na época, esse material era vendido em lojinhas de discos importados que atualmente ficam situadas na Galeria do Rock no centro de São Paulo.

A ideologia punk diz respeito especialmente à atitude dos jovens inseridos em nosso contexto social reacionário e opressivo, mas não possui ideias de alternativas a esse contexto. Portanto, na primeira metade da década de 80, algumas ideologias políticas surgirão como substrato para a ação dos punks brasileiros, em parte pelo contato com os punks estrangeiros, as principais serão as ideias comunistas e como esmagadora maioria as anarquistas. (MILANI, 2008, p. 6)

Segundo Vieira (2016), o punk foi uma das correntes mais críticas no combate à ditadura militar que estava instaurada no Brasil desde 1964. Todo posicionamento oposto ao governo na época ditatorial do país rendeu perseguições policiais e houve grande censura o que afetou o fluxo das produções, além da criminalização pela imprensa e pela mídia.

Ainda por Vieira (2016) a disseminação do punk para diversos países trouxe uma nova forma de pensar o que estava sendo produzido pelo mercado. Isso se torna mais importante a partir dos anos de 1980, pois se tratava de um momento de grande reflexão vindo dos ideais que baseavam o punk e a sua crítica social desgastada pela mídia e pela moda.

Gallo (2010) afirma que, a partir do ano 1988 o movimento punk se une ao movimento anarquista por possuírem muitas diretrizes familiares. De certa maneira, esse apoio ideológico traz um reforço para o diferencial que o punk-rock pregava que foi enfraquecido pela indústria cultural e a mercantilização do visual punk do início de sua primeira era nos anos 1970.

Após essa junção vem à tona o termo anarcopunk, a junção das ideias punk ao anti-estado pregado pelo punk. Mais uma forma de se posicionar dentro do nicho cultural e político do punk-rock, que em momento algum de sua trajetória tinha apenas o cunho estilístico, mas sim um caráter social, com diretrizes que cresceram dentro da demanda social de cada época que passou o punk, contando com 30 anos de história e de posicionamento político social.

Segundo Amorim (*apud* WEBER, 2002, p. 5), após seu estudo sobre a trajetória do punk da política ao consumo, houve três fases específicas. A primeira determinada como fase *política*, por ter um cunho anárquico relevante e por se tratar

de um período de mudanças econômicas e políticas do Brasil com a ditadura militar; A segunda fase *simbólica*, na qual o foco maior era a expressão de estilo visual e a música; E a terceira, fase de *consumo*, que seria o momento atual onde o produto punk está articulado com o consumo.

O sociólogo Silva (2013) afirma em seus estudos que o punk é um dos antepassados dos movimentos desorganizados da atualidade. O punk tem uma ação eloquente muito assumida e, muitas vezes, é na forma de manifesto que ela é vista. A mensagem do punk seria apoliticamente enfurecida. Em se tratando dos movimentos juvenis de manifestações sociais vistos no Brasil nos últimos anos, assumem muito dessas características da postura enfurecida do punk, como as manifestações de 2013, cuja grande maioria dos manifestantes eram jovens que buscavam posicionar-se politicamente sobre questões sociais do país. Vale ressaltar que, com esses posicionamentos sociais tão recentes, percebe-se o punk com uma faceta social que em xeque a terceira fase destacada por Amorim (2007) em relação ao consumo do punk por ser uma definição fechada, visto que é uma discussão que se altera junto aos movimentos sociais. Por se tratar de um momento de identidades fluidas, afirmar a posição do punk em pleno ano 2018 se torna algo de grande complexidade.

Embora seja complexo afirmar o papel atual do punk, entende-se que este movimento é auxiliado por certos mecanismos para a sua propagação. Dentre os quais, pode-se destacar o fanzine, que é um tipo de micro mídia. No próximo subtópico abordaremos a relação do punk com o fanzine, bem como o que essa mídia agregou ao movimento, como ele se vale para suas questões de ideologia e de disseminação das mesmas.

## **2.2 O Fanzine e o Punk**

Segundo Magalhães (1993, p.19) a palavra *fanzine* vem da junção de duas outras: fã e magazine. Ou seja, uma publicação em ligação direta do fã com seu ídolo, também conhecido por zine para aqueles que já têm contato com a produção.

Produzida por uma pessoa ou um grupo de pessoas com interesses em comum, os fanzines surgem na década de 1940, nos Estados Unidos, com

publicações de artigos de curiosidade sobre ficção científica. Ainda para Magalhães, a denominação *fanzine* foi criada por Russ Chauvent em 1941.

Atualmente denominamos *fanzine* praticamente toda publicação alternativa. Para tanto, basta que esta seja independente, tenha uma circulação de mão em mão ou via postal e trate de assuntos pouco abordados pela imprensa comercial. (MAGALHÃES, 1993, p.19)

O material começa a ganhar a forma como é concebido atualmente a partir dos anos 1970, junto ao movimento punk inglês, tendo como pretensão a propagação das bandas de punk-rock, a divulgação do universo *underground*<sup>3</sup>, mas também de acelerar a divulgação de conteúdos que demorariam a chegar à grande imprensa e muitas vezes não chegariam. Por se tratar de um veículo sem amarras comerciais, e mais livres em relação à censura, principalmente por não ter a preocupação com a produção em uma grande tiragem ou com lucro desse material (ALBUQUERQUE; LEÃO, 1986).

Segundo Magalhães (1993), o produto teve diversas fases em várias partes do mundo, de objeto de coleção à *fanzinoteca* na Europa, onde são encontrados os mais diversos zines. Alguns *fanzines* se especializaram tanto que saíram da “sombra” do subterrâneo para atingir grandes tiragens e se tornaram comerciais. O zine teve seu ápice no século passado, entre as décadas de 1970 a 1980, nos países europeus e nos Estados Unidos, onde se seguiram diversas produções por todo mundo.

No Brasil, o *fanzine* teve como base mais forte, os quadrinhos para dar um seguimento diferente dos outros países que surgiram com os de periódicos científicos. Foi então a partir da utilização dos *fanzines* de HQs que se teve a visibilidade maior dos quadrinhos brasileiros e dos *fanzines*, surgindo assim um novo segmento, situado historicamente entre 1965 a 1976. Para Henrique Magalhães essa fase pode ser denominada como pioneira na história deste tipo de mídia em nosso país.

Para Albuquerque e Leão (1986), no Brasil os *fanzines* também tiveram maior afinidade com movimento punk, assim como na Inglaterra nos anos 1970. Eles eram desenvolvidos em sua grande maioria pelas bandas de punk-rock. Tiveram maior

---

<sup>3</sup>Underground: subterrâneo, em português, e é usado para chamar uma cultura que foge dos padrões normais e conhecidos pela sociedade. Underground é um ambiente com uma cultura diferente, que não segue modismos e geralmente não está na mídia.

destaque nessa época, o carioca Manifesto Punk, considerado o primeiro dentro do nicho punk brasileiro, editado pela banda Coquetel Molotov, e o paulista Opinião Punk.

Destacando também essa informação da produção de fanzines por bandas de punk-rock, Oliveira (2006) afirma que, conforme o punk passou por fases de evolução, assim como gênero rock, que passou a produzir músicas com causas mais sociais, o indivíduo punk também amadureceu o seu discurso e passou a perceber que há questões além do punk, que para muitos era visto como baderna e vandalismo. Com esse amadurecimento, a postura do indivíduo punk passa a ser de desmistificar a visão deturpada sobre seu movimento, com objetivo de mostrar o seu potencial social.

Ainda segundo Oliveira (2006), a produção textual dos zines se torna mais intelectualizada, tendo uma visão maior do cenário político, apesar do movimento de ideologia anarquista ter o posicionamento apolítico, com o amadurecimento, ele passa a discutir sobre temas sociais.

Modificando o discurso do movimento, ele se torna politizado, mudando também a abordagem dos punkzines<sup>4</sup>, pois anteriormente tinham esse enfoque na divulgação das bandas e do meio, entretanto, passa a abordar mais as ações punks na sociedade. Surgindo assim a denominação anarcopunk, que tratava de grupos políticos dentro do movimento. Isso era prova da evolução e amadurecimento que Oliveira (2006) destaca e o resultado aparece nos fanzines produzidos pelo movimento.

Segundo Oliveira (2006), os primeiros punkzines no Brasil surgiram em 1981. Dentre eles, destaca: "... Entre esses sabemos do Factor Zero de São Paulo, e a Exterminação de São Bernardo do Campo, que era confeccionado pelo Wlade da banda Ulster." (OLIVEIRA, 2006, p. 21)

No ano de 1981 havia poucas produções nacionais impressas voltadas para o movimento, o material que vinha de fora era caro e não compensava por questões de conteúdo. Era pouco para o público nacional que queria saber do movimento pelo

---

<sup>4</sup>Punkzines: junção da palavra fanzine como o punk, definindo assim um gênero de fanzine.

país, além do que vinha de fora. Além disso, o objetivo do fanzine é ser um intercâmbio de informações, ideias e esclarecimentos sobre pautas sociais tornando o público mais consciente, politizado, coerente e disposto a levantar, de fato, a bandeira do anarquismo unido ao punk.

Para este trabalho, o aspecto mais importante está no fato do fanzine ser uma espécie de porta voz do movimento que afirma tratar da realidade, do dia a dia dos punks. Uma vez que qualquer punk pode fazer um fanzine, tem-se que aceitar a pluralidade de opiniões e posições no interior do próprio movimento. (OLIVEIRA, 2006, p. 23)

Oliveira (2006) nos diz há um intercâmbio de informação e conteúdo de maneira crescente entre o nicho punk e o meio acadêmico, principalmente nos cursos de jornalismo, que buscam editores de fanzine para construção de conteúdos com vozes mais alternativas.

Na maioria das vezes estes materiais são produzidos cooperativamente, mesmo que seja assinado por uma pessoa só (OLIVEIRA, 2006). Um produtor de fanzine que já possui mais experiência costuma ser consultado ou sua ajuda é solicitada em novos projetos. Existe uma questão de coletividade produtiva, que passa por diversos temas dos fanzines, o que torna essa prática ainda mais funcional, útil e constrói diversas pontes de conteúdo e divulgação.

Para Oliveira (2006), punkzine se destina a punks e simpatizantes do movimento como intuito de desconstruir o que a mídia tradicional dita sobre o movimento punk e anarquista, que os trata com caráter duvidoso, agressivo e baderneiro, principalmente, em momentos de mudança do cenário político nos quais o povo se manifesta. Também objetiva mostrar que o movimento, muito além dos posicionamentos apolíticos e críticos, possui planejamento, ações coletivas e visa a conscientização sobre os meios de produção.

Com essa brecha de conteúdo é possível o desenvolvimento de diversas pautas. É sobre isso que trata o fanzine. Por isso, essa mídia também é valorizada dentro do contexto do punk feminista, assunto este que abordaremos no próximo subtópico.

### **2.3 O Feminismo Riot Grrrl e o Fanzine**

Como citado por Gallo (2010), a cultura punk reafirma a existência do movimento feminista, sendo assim, coloca as mulheres como detentoras dos

mesmos direitos de qualquer homem, seja no campo social, profissional, sexual, ou seja, liberdade sexual tal e qual a qualquer homem. Foi com essa consciência sobre equidade, que houve a dissociação entre o ser punk e o movimento, por completo do meio hippie, pois apesar de terem um discurso público de equidade entre os gêneros, o movimento hippie internamente era sexista e principalmente em relação à propriedade do corpo da mulher. Embora pregando a igualdade entre os gêneros, o punk era misógino, tinha seu lado de tensões entre gêneros e machismo por propriedade e espaço na cena.

Segundo De Melo (2013), mesmo tendo um discurso de igualdade o movimento punk tinha suas entrelinhas. As garotas que frequentavam a cena punk se sentiam extremamente desconfortáveis, por se tratar de um público majoritariamente masculino, agressivo e de certa forma desqualificador, pois diminuía as garotas por serem garotas, ou seja, um meio um tanto quanto misógino.

As garotas punks buscavam algumas brechas para poder frequentar a cena também. Pelo desconforto, buscaram assim uma posição de resistência, luta e posicionamento até mesmo radical, para serem ouvidas e respeitadas. Apesar do caráter libertário do meio punk, de apoio à integração feminina ao movimento, ele, de certa maneira, pressionava a desistência das garotas, para estarem no movimento, por sua característica majoritariamente masculina. Melo (2008), traz o trecho traduzido do zine *Riot Grrrl*, feito pela banda norte americana, *Bikini Kill* para retratar o posicionamento das garotas diante do machismo no movimento punk:

“Punk rock não mais é apenas para garotos. Numa cena baseada em progressão, resistência e rebelião, garotas olham em volta e acham que elas ainda são tratadas como cidadãs secundárias. A maioria (mas não todos) os caras olham para as garotas como conquistas sexuais, entretenimento, ou empregada para segurar suas mochilas de livros enquanto eles dançam. Todos se tornaram hipócritas, pregando ideais antixistas, enquanto praticam o que eles estavam acostumados a fazer: Tratar garotas como eles tratariam suas mães ou como suas esposas – como propriedade”. (Tradução de: DE MELO, 2013, p. 16)

Com isso, as garotas precisavam ganhar seu espaço. Essa ideologia se aplica ao movimento das punks anarcofeministas baseadas no pensamento apolítico do anarquismo se posicionam em prol do movimento feminista. Elas já vinham lutando pelo espaço da mulher em frente ao totalitarismo masculino. Entretanto, com a junção do punk-rock, militância feminista, produção de conteúdo como fanzines,

bandas só de mulheres e eventos de mulheres para mulheres reforçam o discurso do feminismo para jovens mulheres interessadas no underground e nasce então o movimento *Riot Grrrr*<sup>5</sup>.

Segundo Melo (2013), a história do *Riot Grrrl* se inicia nos Estados Unidos, em Olympia, em meados de 1990, com um fanzine produzido por duas garotas que frequentavam o punk, sendo elas Kathleen Hanna e TobiVail, criando assim o zine *RevolutionGirlStyleNow*<sup>6</sup>. Posteriormente, elas convidaram mais uma punk, Katie Wilcox, produzindo assim o zine: *Bikini Kill*<sup>7</sup>. O fanzine *Bikini Kill* veio a se tornar o nome da banda que hoje pode ser considerada o marco de nascimento do movimento *Riot Grrrl*.

Ribeiro (2012) pontua ainda que, bem como o *Riot Grrrl* foi fomentado nos Estados Unidos, no Brasil, também é definido, mais uma vez, como movimento de cultura juvenil que permeia os campos da música, feminismo, arte, literatura, cinema e política, cujo início se deu em torno dos anos 1990, quando um grupo de jovens garotas se uniu para contestar as relações de gênero presentes na cultura do *punk rock*, muitas delas referenciadas pelo movimento da *Bikini Kill*. Articulado assim resistência, participação e apropriação do cenário pelo punk rock nacional, fazendo dessa tomada de lugar um instrumento para questionar os papéis sociais reservados às mulheres e ainda construindo uma nova forma de propagação de temas que integram a agenda feminista.

De Melo (2013) relata que, no Brasil, tem-se como referência de liderança no movimento *Riot Grrrl* no nicho punk-rock a banda *Dominatrix* de São Paulo, por volta do ano de 1995. A banda nasce com total influência da banda americana *Bikini Kill*, e o posicionamento é de alguma maneira liderança de Kathleen Hanna, que era a *front*<sup>8</sup> da banda *Bikini Kill*. O que mais influenciava era o discurso feminista e o total

---

<sup>5</sup>Riot Grrrl: A palavra "riot" significa "motim, rebelião, amotinar-se ou rebelar-se". E o "grrrl" com várias letras "R" é uma mistura de "girl", com "grrr", onomatopeia de rosnado ou rugido.

<sup>6</sup>Revolution Girl StyleNow: também foi o primeiro material da banda Bikini Kill, produzido por elas em fita cassete possuindo 8 faixas no ano de 1991.

<sup>7</sup>Bikini Kill: Artigos centrados em punk rock, garotas em bandas, questões políticas e feministas e Riot Grrrl. Como assim, extensos relatórios de cena em Olympia, Washington e San Francisco estão incluídos, com notícias sobre bandas como Nation of Ulysses, Bratmobile, Chutar gigante, Heavens to Betsy, sutura, Nirvana, Fugazi, Unwound eo festival Pop Metro Internacional. Fonte: Rolling Stone

<sup>8</sup> Front: em português frente que quer ilustrar a posição como vocalista e porta voz da mulher em suas produções musicais, também remete a mais uma fase do discurso feminista no underground

apoio à cena feminina no punk-rock, que a banda fazia ecoar através de suas letras e em seus fanzines.

Ainda por De Melo (2013), não se tinha muito contato com esse tipo de conteúdo no Brasil, nesta época. Poucas matérias chegavam, mas as garotas do *Dominatrix* foram atrás desse conteúdo e o fizeram circular em seu som. Com o impulso dado por essa banda, os conteúdos continuaram, tanto os fanzines feministas como outras bandas formadas por garotas também.

Segundo Rodrigues (2006), a banda *Dominatrix* também produziu um grrrlzine, fanzine produzido por meninas que se identificavam com a vertente do Riot Grrrl e produziam fanzines em cima dessa ideologia. O fanzine produzido pela *Dominatrix* foi chamado de: “Prometo morrer pela minha cena” /Quem perdeu?. Nele havia diversos temas, como homofobia, sexismo e, obviamente, tinha o feminismo como pauta, tendo sua importância defendida, principalmente para a evolução da cena punk-rock.

A partir daí o número de bandas e de zines com temáticas feministas não parou de crescer. Kit Kat Club, Pin Ups, TPM, Hats, Kólica foram outras bandas que participaram do início da construção dessa cultura feminista juvenil em São Paulo. Os zines são numerosos, entre os primeiros estão o Girl'sChoice, o Kaóstica, o Descarga, o Girls Unity, entre outros. A produção musical e escrita da cultura Riot Grrrl é farta. Em um ambiente em que todas são convidadas e incentivadas a se expressar e a produzir, observa-se um cenário em que não há uma separação clara de quem é autora ou leitora de zines, de quem é banda e de quem é platéia: muitas são uma e outra coisa. (DE MELLO, 2013. p. 22)

De acordo com Ribeiro (2016), os fanzines tiveram grande participação na divulgação do *riot*. Possuíam uma escrita íntima com entrevistas a bandas, trazia pautas diversas, mas as discussões sobre sexismo, homofobia, opressão estética, vegetarianismo, veganismo, defesa aos animais estavam quase sempre presentes e é quase impossível desassociá-los ao *Riot Grrrl*. Vieram como um pacote junto ao lema “faça você mesma” e a representatividade feminina em qualquer espaço.

Segundo Ribeiro (2006), esses fanzines tinham como característica parecerem com um diário de adolescente, porém com posicionamentos reais sobre a sociedade e o feminismo. Tinham essa forma por tratarem de assuntos íntimos. Impulsionavam outras garotas a criarem seus próprios, por identificação pessoal e

---

“meninas para a frente” representando o espaço das meninas na cena punk-rock e rock em geral.MELO (2013)

empatia com conteúdo. Com o passar do tempo, alguns apreciam textos mais bem construídos mostrando a vivência maior de ativismo, documentando a experiência acumulada em grupos de discussão, participação de eventos ou até mesmo de coletivos feministas. Em fanzines como esses já é possível encontrar referências a autoras feministas conceituadas e amplas discussões entre o feminismo e a cena *Riot Grrrl*.

Para Ribeiro (2006), os fanzines são grandes aliados da identidade da cena *Riot Grrrl* e dos seus valores, principalmente contra as revistas *teens* da época, que eram baseadas em como ser atraente, como estar bonita para os rapazes do colégio e receitas de como emagrecer, testes para se saber o quanto era interessante para o sexo oposto, aumentando assim os índices de transtornos alimentares na adolescência e a construção de uma autodepreciação.

Ribeiro (2006) pontua que o *Riot Grrrl* tem como um de seus princípios a criação de um ambiente seguro para que se possa ser o que se sente à vontade de ser. Por esse motivo, intervenções corporais como tatuagens, roupas estilizadas no estilo faça você mesma, pintadas a mão com frases de representatividade feminina, bandas ou até mesmo de caráter político, ativista contra opressão, sexismo, racismo e a lesbofobia.

Todas essas características eram como uma reafirmação da liberdade que era partilhada no movimento e que fortalecia a estima pessoal. Modificando assim, totalmente a imagem vinculada pela mídia tradicional. O *riot* é um movimento que quer mostrar a força e a voz das mulheres e excluir a visão de sensibilidade e sexo frágil tão perpetuado socialmente, por isso as garotas do *Riot Grrrl* fogem totalmente ao padrão colocado nas jovens mulheres da sociedade, além de sempre trazer com o movimento pautas políticas.

Segundo Camargo (2011), os *grrrlzines*<sup>9</sup> são um gênero de punkzine que surge no Brasil no ano de 1995 dentro do movimento punk feminista e que tem como características uma produção escrita por mulheres para mulheres sobre mulheres e com a temática do discurso feminista sobre empoderamento, desconstrução do padrão social patriarcal, se posicionando como feminismo alternativo. Além de estar

---

<sup>9</sup>Grrrlzines: uma mistura de "girl", com "grrr", onomatopeia de rosnado ou rugido e a palavra fanzine, unindo assim dois movimentos.

aliado às políticas punks e temáticas de interesse ao meio *underground*, como a cena musical e artística de produção cultural.

Para Harris (2003 apud Camargo, 2011 p. 160), os *grrrlzines* foram responsáveis por fomentar uma rede de comunicação entre jovens mulheres colocando em pauta a discussão sobre a adolescência que, para as mulheres, começam em uma “modernidade tardia”. Também entra a discussão sobre o espaço e o lugar das mulheres na sociedade industrializada, relacionando assim, como uma questão de esfera pública, da qual grande parte das adolescentes estiveram excluídas. O *grrrlzine* tenta com uma linguagem ampla e aberta trazer esse local de fala das mulheres em sociedade.

Esse tipo de feminismo se torna acessível a jovens mulheres que se sentem excluídas das discussões feministas institucionais, oferecendo-lhes possibilidade de reflexão sobre seus próprios valores e preocupações. Produzido na interface com a construção de uma cena cultural e de seu estilo, esse feminismo pode ser encontrado também nos *grrrlzines*, os fanzines feitos por garotas e para garotas (CAMARGO, 2011, p. 159).

Segundo Ribeiro (2006), as zines também trazem muitas questões ligadas à identidade das *Riot Grrrl*, como a homossexualidade, bissexualidade e questões de gênero. Por ter se tornado um espaço seguro para se discutir e considerar todas as minorias e questionar as opressões. Os fanzines tinham muitas dessas questões e tornaram-se instrumento acessível para que muitas garotas compreendessem a si mesmas e entendessem muitas relações, tanto de cunho pessoal quanto político. Em princípio a cena *riot* é formada por jovens garotas que se reconhecem feministas, punks e, algumas, lésbicas.

Apesar da frente do movimento não ser a homossexualidade (RIBEIRO, 2006), os discursos contra a lesbofobia foram ganhando espaço nas zines e eventos do *Riot Grrrl* com músicas e fanzines que tratavam desse tema, possibilitando o diálogo e acolhimento a todas as mulheres que se envolviam com a cena. O *Riot Grrrl* tem a premissa de acolher a minoria e de dar voz àquelas que são negligenciadas. Por esse motivo, assumidamente torna-se um movimento que vai além do nicho punk, podendo então ser intitulado como uma das ondas do feminismo dentro da contemporaneidade.

Por possibilitar esse diálogo e o acolhimento das mulheres que lutavam por seu lugar, os *fanzines* desempenham importante papel de mídia impressa no

momento pré-internet. Por isso, é de suma importância para a continuidade de nosso trabalho entender a essência, a função, as questões de produção e circulação deste produto, no tempo que antecede a era das redes sociais.

#### 2.4 A rede social no papel

Antes da internet, os zines tinham um papel muito específico, de acordo com Camargo (2011), eles informavam sobre assuntos que não apareciam em revistas *mainstream*<sup>10</sup>, uniam um grupo de pessoas que tinham gostos comuns e propiciava um canal de comunicação para que pudessem encontrar ainda mais pessoas dispostas a discutir o mesmo assunto. Além disso, era uma forma de expressão de ideias, de articular e movimentar a cena. Era também, um material para documentar a produção cultural.

Sno (2015) faz a analogia do fanzine como uma rede social analógica. Como citado, toda troca de material era realizada por meio dos correios, para ele, as cartas eram os e-mails da atualidade, os *flyers* eram o *mail market* ou *spams* e os carteiros, a internet dos anos de 1990. A grande rede social era o *underground*.

Os zines ajudaram principalmente a difundir o universo musical dos anos de 1990, segundo Sno (2015). Para ele, os *zines* ajudaram os artistas da época, que foram sendo conhecidos e aos poucos conquistando novos espaços além do meio *underground*. Não havia a internet, que atualmente é a principal plataforma para divulgação dos nichos musicais. Além disso, nos anos de 1990, o acesso às rádios, programas de televisão e revistas eram escassos. Assim, os fanzines tiveram uma importância significativa para grupos musicais formarem seus públicos e se tornarem conhecidos.

Uma parte dos artistas que hoje aparecem nos grandes meios de comunicação têm sua passagem pelo *underground* dos anos de 1990. Artistas como Pato Fu, Marcelo D2, Bnegão, Pitty, Nação Zumbi, Autoramas, entre outros, com a ajuda dos zines, foram sendo conhecidos e, aos poucos, conquistando outros mares. (SNO, 2015, p.52).

Conforme nos aponta Sno (2015), todo trânsito de material fonográfico da época era feito pelos correios. Dessa maneira, tudo demorava mais para realmente acontecer e ter visibilidade. Por isso os fanzines apresentavam perguntas

---

<sup>10</sup>Mainstream é um conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante. Sua tradução quer dizer fluxo principal ou corrente.

extremamente genéricas. Para Sno (2015),isso se deve ao fato de que era uma época onde quase ninguém tinha a formação de jornalista, fazendo com que as perguntas fossem rasas e sem apuração devida, tendo assim as mesmas respostas de quase todas as bandas. Sendo assim, o leitor já sabia o que iria encontrar.

Sno (2015) relata ainda que na década de 1990 o acesso à impressão e máquinas copiadoras também era mais complexo, além dos altos custos de postagem de cartas. Com isso, os *zineiros*<sup>11</sup>desenvolveram técnicas com o objetivo de burlarem essa taxaço de envio, buscando economizar dinheiro. Como exemplo,podemos citar a reutilização do selo. Muitas dessas táticas não têm a mesma valia atualmente, pois as taxas de envio de cartas são muito menores. Mas foi necessário burlar as regras na época para ter o trabalho circulando e a troca de informações com pessoas de todo o país.

Abordaremos a seguir um breve histórico do surgimento da mídia alternativa,bem como sua articulação e distinção social, com objetivo de traçar a importância do fanzine neste papel, ainda, classificar seu nível midiático no contexto empregado pela autora Thornton (1996) e amarrar as questões culturais nas quais se envolve na contemporaneidade junto às mídias digitais.

---

<sup>11</sup>Zineiros: (ou fanzineiro) editor de fanzines.

### **3 MÍDIA ALTERNATIVA, MICROMÍDIA E OS IMPACTOS DO DIGITAL SOBRE O FANZINE**

Este capítulo traz os caminhos da mídia alternativa, abordando seu crescimento no Brasil e ainda como se encontra na atualidade. Além, de relatar a estrutura do tipo de mídia na qual o fanzine se encaixa, entrando no seu contexto contra cultural, salientando a teoria de nível midiático abordada por Thornton (1996); conceituando também sua situação enquanto mídia diante da influência das mídias digitais.

#### **3.1 Fanzine e a Mídia Alternativa**

A mídia alternativa surge para suprir deficiências dentro do discurso tradicional da indústria midiática, propondo um novo modelo de produção de conteúdo. O jornalismo alternativo esteve sempre à margem da grande mídia, contrapondo aos seus conteúdos, promovendo descentralização. A mídia alternativa ganha mais espaço e utiliza de meios comunitários e locais a exemplo da produção de audiovisual independente, além da participação social, propiciando um maior pluralismo cultural. De acordo com Possebon:

A comunicação alternativa é entendida como um instrumento político presente nas sociedades não somente sob regimes ditatoriais, tendo como principal objetivo o enriquecimento da esfera pública com a apresentação de diferentes pontos de vista, fomentando análises críticas sobre a realidade e propondo outros modelos de produção de gestão dos meios de comunicação. (POSSEBON, 2011, p. 2)

Em termos históricos, Peruzzo (2009, p. 52) diz que a mídia alternativa nasce atrelada à comunicação comunitária por volta de 1960 e 1990 no Brasil. Nessa época o processo de comunicação comunitária no país surgia com a organização de movimentos populares, mobilizações de caráter coletivo, logo depois ela passou a abranger novas denominações. Como comunicação popular foi também denominada de alternativa, participativa, horizontal, comunitária, dialógica e radical.

Para Abramo (1988), o termo mídia alternativa passa a ser mais frequente no Brasil em 1960 e 1970, dentro do período da ditadura militar. Para ele a ideia parte do princípio de um tipo de imprensa não alinhada à postura que a mídia mantinha durante a ditadura, uma forma de afirmar a contracultura.

Mas a contracultura só passa a ter existência real enquanto imagem invertida no espelho da cultura existente. Só existe contraponto quando existe o "ponto". A imprensa alternativa era fundamentalmente dependente da imprensa chamada grande, isto é, aquela que, de uma forma ou de outra, havia contribuído para a eclosão do Golpe de 64 e, constringidamente ou não, era simultaneamente sustentáculo e beneficiário da ditadura. (ABRAMO, 1988, p.3)

Ainda por Abramo (1988), a mídia alternativa dependia da existência da grande imprensa para se constituir com uma ideia de oposição comum, grande e unida, entretanto não muito diferenciada, pois precisavam que a grande mídia jornais e revistas publicassem algo para que pudessem contradizer. Havia uma dependência, para ele, contraditória dentro do posicionamento da alternatividade. E aos poucos estavam também colocando suas ideias partidárias e políticas dentro do contexto da época.

Segundo Santos (2004), alguns meios de comunicação massivos tentavam buscar respiradouros, para poder colocar em pauta as situações da época. Não era algo constante, mas dentro do contexto estrutural da época isso era visto como um ativismo e uma forma de declarar que era possível inverter os valores do governo. E isso, de certa maneira, também impulsionava a necessidade de se fazer conteúdo paralelamente ao que se tinha nos rádios, televisões e jornais durante a ditadura.

Sendo assim, a imprensa alternativa da época era representada por pequenos jornais e até mesmo por jornais acadêmicos, que utilizavam uma análise crítica da realidade, como uma forma de contestação aos movimentos políticos do período ditatorial. Peruzzo (2009, p. 53) identifica e cita exemplos desses pequenos jornais da época:

São exemplos, o PIF-PAF, lançado em 1964; Pasquim (1969); Posição (1969); Opinião (1972); Movimento (1975); Coojornal (1975); Versus (1974); De Fato (1975); Extra (1984), entre outros<sup>23</sup>. Eram jornais dirigidos e elaborados por jornalistas de esquerda, alguns ligados à pequena burguesia, que, cansados do autoritarismo, aspiravam a um novo projeto social e preocupavam-se em informar a população sobre temas de interesse nacional numa abordagem crítica. (PERUZZO, 2009, p. 53)

A imprensa alternativa estava ligada à articulação de dois posicionamentos sociais, à mudança pregada pelos movimentos de esquerda época, que tinham a

ideia da construção de uma imprensa com jornalistas mais intelectuais de espaços alternativos trazendo a interdisciplinaridade para a grande imprensa e a igualdade. Mas, também movimentos sociais da classe média ou pequena burguesia que não concordava com o regime militar, que defendiam os interesses nacionais. E anexo dessas movimentações estavam os jornalistas, intelectuais, artistas, ativistas políticos. (KUCINSKI, 1991).

Santos (2004) afirma que a história da mídia alternativa no Brasil traz novas interpretações sobre o mercado de notícia, situando exatamente como é feita essa produção de conteúdo tradicional, podendo valorizar a produção de conteúdo à margem da grande mídia, tentando trazer um contraponto ao campo jornalístico tradicional. Mesmo não tendo a mesma ênfase que os tradicionais, o modelo jornalístico comunitário é usado no interesse político, que se utiliza do conteúdo alternativo como fontes para situações mais locais e regionais. O que ocorre dentro da produção em um jornal comunitário de algumas localidades pelo país, a mídia comunitária e alternativa é de grande valor para a população. Por trazer essa horizontalidade de conteúdo, que atinge de fato a sociedade com suas pautas, melhorando assim a comunicação no meio social.

Este modelo de mídia continuou crescendo nos anos 1990. Hoje em dia, continua cada vez mais atualizada. Devido ao processo das novas tecnologias e com a chegada da internet, veio à maior interatividade com leitor, o acesso livre dos usuários aos canais de conteúdo alternativo e com isso, maior visibilidade a esse meio.

Para Santos (2004, p. 63) especialistas como comunicólogos, cientistas políticos, cientistas sociais e intelectuais vêem a necessidade da descentralização e democratização dos meios de comunicação para a formulação de novas possibilidades, construção de uma cultura política mais popular e mais compreensível para os leitores, de forma mais transparente.

Mas, lamentavelmente, tais análises têm deixado de lado em seus diagnósticos os principais agentes desta luta, milhares de ativistas, programadores, fanzineiros, músicos, atores, artistas plásticos e performáticos, produtores culturais, associações culturais e comunitárias, comunicadores populares e arte-educadores, que percebem a mídia de maneira mais ampla a mídia desenvolvida de forma diversificada, experimentalmente, alternativa e radical, frente à hegemonia do capitalismo global e as suas consequências no cotidiano. (SANTOS, 2004, p. 63)

Os fanzines não fogem a essa regra da mídia alternativa ou radical. Eles nascem conjuntamente a movimentos coletivos com objetivo de produção de conteúdo diferenciado e que pontuava assuntos pouco abordados. Por ser uma forma barata de comunicação, o fanzine ganha espaço neste tipo de mídia, sendo versátil e prático mesmo com poucos recursos para produção de material impresso, ele não deixava nada a desejar, se comparado ao conteúdo de uma revista ou jornal tradicional.

Jhon D.H. Downing, que cunhou o termo mídia radical alternativa, é citado por Santos (2004, p. 63), considerando a difícil definição do que era alternativo para ele fez-se necessário utilizar a denominação radical. Para o autor, a alternativa acaba por ser muito generalista, pois qualquer coisa é alternativa a outra. Apesar disso, a utilização do termo radical pode trazer a questão de pensamentos extremistas, mas geralmente definem mídias comunitárias, e teriam, portanto, a função de romper qualquer conceito autoritário estabelecido.

Santos (2004) ressalta que as mídias radicais ou apenas alternativas, possuem poucos recursos financeiros, perto das mídias tradicionais que são colocadas como mercado da notícia. A mídia alternativa atinge uma pequena escala da sociedade, por não possuir tanta credibilidade, por ser objeto de indiferença dentro do campo político, por produzir conteúdo livre de amarras políticas e mercadológicas.

Segundo Peruzzo (2009), o discurso alternativo tem como objetivo expor as demandas de cunho social dando-lhes maior importância. Por falta de ênfase da grande mídia, conseguir apoio da sociedade de forma empática, para construção de novas formas de interpretação das informações que são postas nos canais oficiais, oportuniza questionamentos à população. Em sua forma de se organizar, as mídias alternativas tendem a ser mais democráticas do que as mídias de massa.

A cultura popular é mais abrangente que a cultura de oposição, que representa, no máximo conjunturas de uma história bem mais ampla [...] no entanto, assim como a cultura popular e a cultura de massa se interpretam e impregnam uma à outra, assim também a cultura de oposição recorre e contribui para a cultura popular e a cultura de oposição. (SANTOS, 2004, p. 64 *apud* DOWINING, 2002, p. 35)

O jornalismo alternativo brasileiro representa uma opção enquanto fonte de informação, não apenas um meio de comunicação, mas produtor de notícia com

uma abordagem opositora, de característica contra hegemônica e populista. Nascido em meio a um regime político totalmente autoritário, de maneira pequena, com forças de produção manual e simples, tendo em vista a busca por informar o que de fato estava acontecendo. Em suma, a alternativa reside no âmbito dos movimentos populares que extrapola jornais e o jornalismo, ela está além das pautas institucionalizadas.

Segundo Peruzzo (2009), as motivações que a tecnologia e a internet têm e possibilitam que o interesse social este jamais presente nos cidadãos, trazendo uma chance para o que eles exerçam a cidadania de forma mais efetiva. Além disso, pode ser a principal ferramenta para democratização da informação.

Considerando a internet como principal ferramenta de democratização da informação e sua convivência com a mídia alternativa a favor da cultura. Partindo da ideia de cultural capital e subcultural é que se baseará a discussão do próximo subtópico com objetivo de traçar a relação o consumo da produção subcultural como fanzine e as questões de classe, nicho e níveis midiáticos.

### **3.2 Mídias de Nicho, Micromídia, Capital Subcultural e o Fanzine**

Anteriormente tratamos a mídia alternativa como uma experiência crítica ao campo jornalístico praticado pela mídia convencional. Dentro desse conceito também são passíveis de discussão as questões de segmentação que dizem respeito ao universo da cultura. Thornton (1996) utiliza uma estratificação de níveis midiáticos para classificar os meios de comunicação para além dos meios de massa em sua função, em termos de usos por determinadas subculturas específicas: mídia de nicho, micromídia e mídia massiva.

Segundo a autora, nos anos 1990 a internet não era a mesma potência midiática que se tornou hoje. Por mais que as informações circulassem, seu poder não era tão efetivo, além do mais o acesso era restrito. Atualmente, em detrimento da evolução tecnológica, a internet passar a ter um maior alcance e efeito, ela passaria a ser classificada como nível midiático de nicho.

Thornton conceitua como mídia de nicho pelo princípio de diversidade de assuntos abordados dentro da internet. Assim como um sistema de canal a cabo com diversos assuntos que estão livres de uma programação fechada, com horário

determinado fechado. E ainda analisa a questão da liberdade impressa no uso da internet para obtenção de conteúdos diversificados e a qualquer hora

Segundo Thornton (1996), a mídia de nicho como canais especializados de comunicação, como revistas de música e estilo. Para a autora, essa definição não cobre apenas a existência das subculturas, mas ajuda em sua consolidação, principalmente como movimento. Sendo assim, posicionando a subcultura como movimento, a grande diferença entre a mídia de nicho e a micromídia é que ela reúne um público específico em grande quantidade em torno de eventos musicais, esportivos e artísticos. Enquanto a mídia massiva se posiciona como propulsora de polêmicas e escândalos acerca da subcultura.

As manifestações sociais ocorridas no ano de 2013, por conta do aumento da passagem de transporte coletivo, servem-nos como exemplo desses escândalos, que logo depois tomou posições sociais maiores, além do valor da passagem. A partir do momento em que elas ocorreram, a mídia massiva se posicionou colocando grupos subculturais como anarquistas responsáveis pela destruição do patrimônio público, devido ao posicionamento do movimento anti-estado e ao governo.

As micromídias tentam reverter esse quadro e são citadas pela autora como exemplo são os flyers, fanzines, rádios piratas, listas de e-mail, sites-arquivo na internet para a cultura clubbers londrina no contexto da década de 1990. Essa cultura é o que se vê no Brasil como contracultura, os famosos clubbers dos anos 1990, também chegaram ao país e foram responsáveis por difundir movimentos como o punk rock. Esses espaços clubbers eram onde se exibiam bandas e produções artísticas independentes, eram muito comuns e foi o que fortaleceu o movimento alternativo, não só com a música, mas também na produção e circulação de conteúdo independente assim como os fanzines e até hoje eles são importantes para esse nicho cultural.

Thornton (1996) as coloca como variedades de meios de comunicação, desde as mais artesanais das formas de impressão até as tecnologias digitais interativas, são os de circulação baixa, micromídias mais bem orientadas. Além de se tratar de meios de baixa circulação que visam pequenos públicos com maior especificidade. A autora também inclui em sua pesquisa a comunicação boca a boca como uma micromídia.

Thornton (1996) afirma que o “boca a boca” interage com outras formas comunicacionais, como a audiovisual e a mídia impressa, contrariando o senso comum que vê esse tipo de divulgação como sendo “puro”. Os fanzines possuíam uma divulgação por boca a boca e em eventos punk e feiras independentes. Atualmente, utiliza as plataformas digitais para o compartilhamento de seus eventos, em redes sociais e até mesmo divulgação de um novo zine pelo próprio produtor. Sendo assim, pode-se dizer que os fanzines se beneficiam do poder de circulação que a micromídia proporciona.

Ainda de acordo com Thornton (1996), produções de nicho possuem uma característica importante: a sua participação dentro das subculturas. Essa inserção torna-se uma profissão. Na maioria das vezes quem trabalha com a mídia de nicho costuma ser fã daquela cena cultural e, por isso, ganharia um maior status subcultural junto ao público-alvo. Algo similar ocorre com os fanzineiros, que normalmente, falam para outros fãs como ele sobre um assunto do interesse de comum. Muitos tratam de um tema específico, música, ideologias políticas, quadrinhos, artes diversas e entretenimento, que atrai um nicho específico de público.

Essa questão de especificidade de gênero e público é fundamentalmente oposta à mídia massiva, que busca a produção de um público mais abrangente, não restringindo ou refinando seu conteúdo, ela visa às audiências cada vez maiores e melhores contratos com anunciantes, ou seja, uma venda maior, por lucratividade, não por conteúdo. Em suma, Thornton (1996) tenta, ao longo de todo seu estudo sobre os níveis midiáticos, contrapor paradigmas disseminados pelo senso comum e endossados pelos estudos de consolidação da cultura.

A percepção que as cenas subculturais surgem como micromídia é mantida pela mídia de nicho e é utilizada pela mídia massiva para uma nova construção mercadológica de estilo não é confirmada, pois não existe uma fórmula para o desenvolvimento cultural. A cultura aflora de diversas direções: tanto da mídia como de fora dela, vindo do meio underground e também ou do *mainstream*<sup>12</sup>. Para Thornton (1996), a cultura pode surgir de qualquer nível midiático e circular entre eles sem uma regra específica desse processo.

---

<sup>12</sup>Mainstream: conceito que expressa uma tendência ou moda principal e dominante.

E dessa maneira se produz um capital cultural. Conceito desenvolvido por Bourdieu, que é apropriado por Thornton em seu estudo das subculturas. Para Bourdieu (1998), essa expressão é utilizada para analisar questões de classes na sociedade e ele dedica seu estudo a destacar as características da cultura que decorre das condições de classes que contribuem para sua construção. A associação do capital com a cultura é uma analogia ao poder utilitário, pois esse capital era abastecido por aquisição, ou seja, consumo de obras de artes, coleções de livros. Um arsenal cultural para se comprovar a cultura, que vinha principalmente de classes mais abastadas, sendo assim, relacionado à posse de determinadas atividades culturais.

Weller (2005) afirma que o termo capital subcultural nasce com a intenção de desconstruir a hierarquias culturais, sendo uma alternativa para a cultura consumida, visando mais o estilo próprio que a aquisição de coisas culturais. Entretanto, para se ter uma subcultura é necessário que haja uma cultura superior, ou seja, mais centralizada, mas com passar do tempo as formas de cultura foram se ampliando e, com isso, descentralizando, tendo várias vertentes mais populares. O termo passa a ser mais dissociativo a questão de classes, pois a pluralidade de modos ou estilos, crescentes de cada cultura. E ainda, consiste de uma tendência jovem de individualização ao mundo externo, mostrando tendências de sociabilidade, ou seja, muito desse movimento nasce a partir da impulsão jovem sobre poder usufruir da cultura ao seu modo, tendo então relação com a grande passagem de “apropriação de estilos culturais na adolescência e juventude que é vista na bibliografia das décadas de 1970 e 1980 (WELLER, 2005, p. 4).”

Segundo Sarah Thorton: “Assim como livros e pinturas revelam capital cultural em lares familiares, o capital subcultural é objetificado na forma de cortes de cabelo da moda e coleções de discos bem montadas” (THORNTON, 1996, p. 11, tradução nossa). Thorton (1996) acredita que o capital subcultural tem um valor sentimental e seria uma forma de empoderamento cultural dentro do nicho contracultural, pois suas características de estilo e de produção como os fanzines estão voltadas para questões pessoais e íntimas do indivíduo. São escolhas feitas por cada um, dentro da sua perspectiva cultural, uma forma de representação. Essa é uma das principais características da mídia fanzine, é o que a diferencia das demais mídias, pois está intimamente ligada ao produtor, e cada espaço utilizado no

papel foi inteiramente pensado. Os detalhes não são por acaso, têm uma proporção e uma finalidade, sendo assim, uma mídia de personalidade única que tem correlação com a postura do nicho da contracultura, no qual ela se fez tão importante, fortalecendo a mensagem do movimento.

Segundo Gelain (2015), Thornton compara o capital cultural ao capital econômico, entretanto, enfatiza que o capital subcultural não poderá ser equiparado ao econômico, pois não gera as mesmas recompensas monetárias. Principalmente pela subcultura gerar algumas profissões autônomas em detrimento de suas próprias características e peculiaridades de estilo do movimento subcultural, então de certa forma o capital subcultural se sustenta de dentro. Além disso, por mais que ele possa vir a gerar um capital econômico adiante o capital tradicional, o subcultural não está diretamente ligado a alguma classe como o capital cultural em Bourdieu. A subcultura transitaria em qualquer classe, por não ser restrita e buscar ser acessível.

Sendo assim, Gelain (2015) ainda complementa que isso não invalida as classes diante do pensamento da autora Thornton, mas ela considera que o fator econômico se correlaciona com qualquer um dos níveis do capital subcultural. Em sua pesquisa pode-se perceber que não era incomum para altas classes estarem em um ambiente contra cultural, buscando aquela forma de vivência, e isso confirmava sua teoria de equiparação entre os movimentos culturais e as classes, portanto, o capital subcultural anulava a existência de classes como uma forma de escapismo social de maneira utópica.

Muitas das questões ligadas ao escapismo social estão intimamente vinculadas aos desígnios da vontade dada pelas classes, que um indivíduo ocupa no espaço social. O espaço social é definido, por Bourdieu (1992), como um espaço não físico, no qual é possível encontrar dispostas classes distintas. As classes de um mesmo espaço social estão sujeitas às mesmas regras e se relacionam a partir dos diferentes capitais acumulados como: capital econômico, capital cultural, o acúmulo da cultura legítima ou capital social. O pertencimento a um grupo social de forma dinâmica é definido por ele como um campo social.

Dinamicamente o espaço social é um campo social, no qual diferentes indivíduos buscam status e legitimidade obtendo assim o status máximo dentro de cada campo em questão de dominância nele existente, tentando assim permanecer

no domínio (BOURDIEU, 1992). Essa questão determina não só a classe de cada indivíduo, mas também, suas capacidades de ação. Sendo um indivíduo não dominante não possui capacidade para atingir a posição de dominante. Um exemplo marcante disso seria um indivíduo nascido em um espaço precário de condições de vida que cresceu nesse ambiente sem oportunidades não dominaria com facilidade um novo idioma ou regras sociais. Ou seja, isso envolve dois campos, o campo social e o campo cultural, sendo marcas distintivas então entre os indivíduos. Considerando essas questões, o campo social é um campo de forças. As relações entre os diversos campos colocam em situação de dependência, onde o lado que exerce mais força é o lado dominante.

Bourdieu (1992) sugere então que cada campo social possui seu campo de influência, entretanto, eles criam uma confluência entre si. Considerando que a mídia produz influência nas produções comerciais, logo nas produções culturais. Os campos têm influências uns sobre os outros, como uma engrenagem, é assim que a teoria dos campos sociais flui, pois a partir do momento em que se coincidem, atingem a sociedade ao seu redor e em sua funcionalidade. Tudo isso ocorre devido aos agentes sociais, não apenas agentes externos ao meio social, mas também internamente, como confere Thornton (1996) ao correlacionar a teoria ao surgimento das subculturas e aos seus adeptos, por questões de representatividade do devir do indivíduo.

Toda essa teoria está relacionada com as questões de mídia e a recepção do indivíduo sobre ela. Principalmente, pelas maneiras de como o campo midiático afeta outros campos de forma incisiva. No caso tratado por Thornton (1996), como o campo cultural é afetado pelo campo midiático, que a partir disso se nasce o capital subcultural como vertente alternativa e fora do campo já consolidado, cultura de nicho e todas as questões ligadas à segmentação. E de alguma forma as subculturas apoiam-se nas micromídias para terem seu próprio campo midiático.

Além de correlacionar a teoria ao surgimento das subculturas, Thornton (1996) ainda trata as convergências criadas a partir análise da internet como uma mídia nicho “pseudodemocrática” e sua entrada em convergência com a micromídia do fanzine.

### 3.3 Mídias analógicas x digitais na produção do fanzine

Segundo Jenkins (2008), a cultura da convergência trata de uma série de mudanças tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais que modificam o cenário tecnológico, situação na qual as mídias mais antigas acabam por se confluindo com as novas mídias, ganhando assim novos papéis entre produtores e consumidores.

No decorrer da história da tecnologia os meios antigos e os novos são forçados a conviver (JENKINS, 2008). Assim aconteceu também com os fanzines e os blogs, que acabaram por gerar o e-zine. Posteriormente, com o desenvolvimento dos web sites, vieram as redes sociais como Facebook, facilitando então a divulgação dos fanzines. O autor salienta que os meios de comunicação mais antigos não estão sendo trocados, mas suas funções e definições estão sendo modificadas pela soma das novas tecnologias.

Jenkins (2008, *apud* MARTINO, 2014, p.34) postula que a funcionalidade no mesmo aparelho não exatamente é a questão mais importante do pensamento do autor, pois a questão mais relevante é como a convergência de fato ocorre. Isso acontece no instante em que arquétipos culturais de origens diversas se unem por motivos de um indivíduo ou de um coletivo social como os fãs. Esse processo em si é cultural e surge a partir dos indivíduos na medida em que há conexões entre a cultura e a mídia, isto é, quando a mensagem circula além dos meios e passa ao cotidiano.

De acordo com Jenkins (2008, *apud* MARTINO, 2014, p.35), a convergência não ocorre simplesmente pela tecnologia, embora seja um elemento importante desse processo. Ela cria condição para a convergência, mas é dependente de outro fator para estar mais próxima da construção humana, que é dimensão cultural. Para essa teoria, as classificações de cultura como alta, média ou popular, não se sustentam mais, isso quer dizer que a cultura é uma dinâmica plural. As culturas recombina-se e modificam-se a cada instante.

Jenkins (2008, *apud* MARTINO, 2014, p.36) afirma que, embora os receptores continuem recebendo as mensagens produzidas pela indústria cultural, eles passam não apenas a receber a mensagem, mas desenvolve-las também. Logo, ele cria suas próprias mensagens reinterpretando e recriando na mídia do possível com

auxílio das mídias digitais. O receptor se torna produtivo, pois não vai apenas reinterpretar a mensagem a partir dos códigos culturais, mas também vai reconstruí-las e devolvê-las ao espaço público com a ajuda das mídias digitais.

As mídias digitais trouxeram certa liberdade ao meio da comunicação, tendo em vista o potencial do receptor se tornar produtor da mensagem, por ter um acesso às tecnologias digitais dentro do próprio cotidiano, podendo então produzir fora do circuito da indústria cultural.

Esse processo também ocorre com o fanzine, apesar de ser intitulado um produto da cultura *undeground*, um ferramenta contracultural que veio de movimentos de resistência, atualmente passa por um processo de “gourmetização”<sup>13</sup>, onde o fanzine passa a ser utilizado por grifes de moda como *DIY or DIE*<sup>14</sup>, que distribui online o seu fanzine, e a loja Flavia Aranha em São Paulo, que lançou o Zine EcoEra, para abordar a sustentabilidade na moda, sendo distribuído gratuitamente na loja.

Além de ser produzido de maneira mais bem compilada, pelos alunos do curso de artes da UFRJ, que recebem uma feira de arte impressa Tijuana e acabam tratando o fanzine como um objeto de culto relacionado à produção artística. Fazendo com que ele passe por essa dinâmica frisada por Jenkins (2008, *apud* MARTINO, 2014, p.36) e ainda ressaltando também o retorno de uma mídia considerada “trash”<sup>15</sup> por algo “cult”<sup>16</sup>.

Essa nova forma de produção e utilização do fanzine está inserida no pensamento de Jenkins (2008, *apud* MARTINO, 2014, p.36), em que um novo meio como a internet não invalida a existência do fanzine, mas ele percebe que se modificam mutuamente em uma questão de confluência, imprimindo assim em um novo significado. Um dos princípios da convergência está no ato da soma entre as mídias que ressignificam-se com base nas experiências do indivíduo, criando assim articulações na forma como esses acontecimentos são vivenciados.

---

<sup>13</sup>Gourmetização: vem da palavra gourmet que significa sofisticado

<sup>14</sup>DIY or DIE: diy é a expressão em inglês: Do it Yourself que traduzindo significa: faça você mesmo. Já a palavra die, traduzida significa morra, sendo assim, o termo completa significa, faça você mesmo ou morra.

<sup>15</sup>Trash: traduzindo significa lixo, entretanto, como forma de expressão e produção malfeita, porém possuem um valor no seu conteúdo mal produzido.

<sup>16</sup>Cult: cultuado nos meios intelectuais e artísticos, clássicos dentre gerações.

Essa nova forma de vivenciar as informações traz o que Sax (2016) afirma ser a “vingança dos analógicos”, que trata do retorno do consumo dos objetos materializados, como discos de vinil, ao invés do atual *mainstream* cultural de som, ou o retorno da fotografia analógica com filme e polaróide, e até mesmo o ato de escrever a próprio punho. Para Sax (2016), não é uma questão de nostalgia ou de moda *cult*.

Segundo o autor, mudanças como essas são mais complexas do que se imagina, pois envolvem as questões pessoais de cada indivíduo. Ele completa afirmando que os analógicos remetem às imperfeições ligadas à realidade do cotidiano e ainda são tocáveis e sentidos. Para ele a oportunidade de conviver com os analógicos traz o sentimento de bem-estar que só seria possível no mundo real.

Os meios digitais não oferecem essa sensação de fazer algo para se ter um resultado. Para Sax (2016), o mundo digital deixou as coisas dicotômicas: no âmbito virtual se tem escolhas binárias, como ação de curtir ou não curtir algo, e as escolhas do cotidiano são mais complexas que apenas isso.

Dentro dessa análise, no que se refere à questão das mídias de papel, é possível visualizar a sobrevivência do fanzine como uma mídia analógica que resiste ao processo dos meios digitais. Pois os fanzines seguem a mesma lógica dos objetos “de verdade” descrita pelo autor, devido à sua produção artesanal e à questão de durabilidade e memória.

Nesse sentido de resgate dos meios orgânicos, no próximo capítulo, será pontuada a análise a partir de uma plataforma, Distúrbio Feminino, que nasce como uma mídia digital e traz posteriormente o fanzine, reafirmando assim o pensamento de Sax (2016). Além de pontuar as questões de convergência de Jenkins (2008), entre o meio digital e o fanzine, a partir da experiência da produção do fanzine por grrrlzineiras, com questionário que foi aplicado a elas, abordando a produção do fanzine na era da mídia digital.

## 4 ANÁLISE DO FANZINE DIANTE DA MÍDIA DIGITAL: O CASO RIOT GRRRL E AS FANZINEIRAS

No sentido de resgate dos meios analógicos de que tratará este capítulo, onde será pontuada a análise a partir de uma plataforma *Distúrbio Feminino* que nasce como uma mídia digital e traz posteriormente o fanzine, reafirmando assim o pensamento de Sax (2016). Além de pontuar as questões de convergência de Jenkins (2008), entre o meio digital e o fanzine, a partir da experiência de sua produção por *grrrlzineiras*, com questionário que foi aplicado a elas, abordando a produção do fanzine na era da mídia digital.

### 4.1 Metodologia

Para a possível resolução das questões levantadas que envolvem o fanzine e a contemporaneidade, foi decidido analisar o gênero de fanzine *Riot Grrrl*, por sua contextualização de resistência como ferramenta dentro do movimento feminista. E devido a esse recorte foi possível selecionar um estudo de caso mais específico inicialmente, a partir de um fanzine que veio posteriormente a outras plataformas digitais de um movimento conhecido como *Distúrbio Feminino*, o que possibilita a uma discussão sobre a relação da cultura da convergência entre o fanzine e as mídias digitais, bem como a análise do retorno das mídias analógicas.

Para abordar as relações entre as mídias analógicas e as mídias digitais, aplicadas ao caso específico da análise do fanzine e de sua situação no contexto atual, foi realizada uma entrevista com Mariângela Carvalho, responsável pela plataforma *Distúrbio Feminino*. A entrevista abarca o surgimento do DF<sup>17</sup>, algumas respostas serão utilizadas ao longo da análise doravante: R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8 e R9. Bem como, seu objetivo principal, a escolha de utilização do fanzine como mídia, mesmo já utilizando plataformas digitais. Buscando com isso relacioná-la com a ideia do autor Sax (2016) sobre o retorno do analógico. E, somado a isso a questão da sobrevivência do fanzine como mídia diante do meio digital, pontuando a teoria da convergência de Jenkins (2008), para analisar sua importância como mídia na contemporaneidade.

---

<sup>17</sup>DF: sigla de *Distúrbio Feminino*

Além disso, foi realizado um levantamento de dados com produtoras de fanzine, auto denominadas como *grrrlzineiras*, que permitiu fossem pontuadas questões relativas à produção de fanzine na era digital, de uma forma mais ampla. O questionário foi construído com perguntas específicas e fechadas sobre a produção, utilização do meio digital e participação em feiras independentes.

Contou com perguntas abertas para se compreender sobre as preferências de produção, podendo então amarrar a questão de ideológica do fanzine enquanto mídia no momento atual. Algumas das respostas das perguntas abertas do questionário serão expostas doravante: Q1, Q2, Q3 e Q4.

As perguntas foram construídas mediante as questões problema do estudo podendo buscando elucidá-las. Todas estão ligadas às novas mídias e à resistência do fanzine diante das novas plataformas de conteúdo. Foram realizadas 18 perguntas sobre o produto, mídias digitais, novas ferramentas de edição e movimento feminista *Riot Grrrl*, obtendo 16 respostas dentro do prazo de 2 semanas.

A entrevista sobre o *Distúrbio Feminino* foi interessante para elucidar a análise de Sax (2016) sobre a “vingança dos analógicos” e o seu retorno, além da necessidade para uma parcela da sociedade a respeito do retorno deles. Mas, para deixar essas questões mais claras e mais uma vez discutir a teoria de Jenkins (2008) sobre o fato de um meio não inviabilizar a existência do outro, o levantamento de dados sobre a atual realidade do fanzine *Riot Grrrl* por meio de questionário aplicado a produtoras de fanzine foi fundamental, sobretudo no que diz respeito à questão das adaptações e a dinâmica do fanzine com a web.

As mídias digitais trouxeram avanços no modo de se produzir conteúdo, trazendo novas ferramentas de edição para a produção impressa, modificando assim a maneira de se fazer conteúdos em quase todos os meios, incluindo o fanzine. Essas modificações, portanto, também atingem as chamadas micromídias no que se refere ao encurtamento do tempo de produção do conteúdo.

Com a chegada das novas mídias, há uma preocupação com a permanência de mídias mais tradicionais, o que não é diferente para o fanzine, já que, apesar de

não ser uma mídia tradicional de massa, tem como uma das características principais a forma impressa.

Com essas mudanças tecnológicas questiona-se em relação ao fanzine qual o papel dele: perante todas as mídias digitais, se ainda a troca de conteúdo com público, saber que o conteúdo impresso no papel e no formato do fanzine vai de fato atingir quem o adquiriu, uma interação não tão estreita acontece com os meios de massa. Ser um material inédito e trazer conteúdos mais específicos traz aos fanzines uma função seletiva do conteúdo e o fanzine *Riot Grrrl* reforça esse nicho.

O próximo subtópico traz a entrevista com responsável pelo objeto de estudo dessa pesquisa o fanzine do *Distúrbio Feminino*, que amarra todas as teorias utilizadas nesse estudo correlacionando o nível midiático de Thornton (1996), a ideia dos espaços subculturais, a teoria da convergência de Jenkins (2008) e o retorno do analógico relatado por Sax (2016).

#### **4.2 O Distúrbio Feminino**

O *Distúrbio Feminino* propõe-se a ser uma plataforma de empoderamento feminino através da música e da arte, segundo sua responsável Mariângela Carvalho. A plataforma surgiu da ideia de Mariângela Carvalho, que em 2014 desenvolveu o podcast na webrádio Antena Zero, como a primeira mídia do DF, ficou no ar até 2015. Após a saída da rádio, a fundadora do movimento usou o Facebook, mas não ficou apenas ele. Foi então que surgiu a movimentação para a primeira edição do festival do *Distúrbio Feminino* em São Paulo.

Os festivais do *DF* contam com bandas, artistas expondo e produzindo arte como grafite e fanzine durante o evento, além da realização de um brechó. O *Distúrbio Feminino* é mantido pela própria Mariângela Carvalho com os eventos que continuam acontecendo desde então. Para tanto, conta com a ajuda de outras pessoas no processo de montagem dos festivais. Segundo Mariângela:

**R1:**

*“O DF surgiu mentalmente em 2013 para reunir em uma ideia, em um nome, muitas vontades e informações que passavam na minha cabeça. Em 2014, ele ganhou vida como podcast na*

*webrádio Antena Zero (da qual saí por motivos de machismo explícito) e foi assim até meados de 2015. Em 2015, após essa saída da rádio, não quis deixar a ideia ficar apenas no Facebook, alimentando uma fanpage, e foi quando realizamos a primeira edição do festival, que aconteceu na rua com quatro bandas, grafite ao vivo, brechó e etc...”*

Desta maneira o movimento se consolidou, e pode-se perceber que essa característica de produzir exposições está ligada à essência do movimento punk e acaba por reafirmar a ideia empregada por Thornton (1996) sobre os espaços de sobrevivência e importância desse tipo de movimento. Isso acaba sendo um reflexo dos clubbers dos anos 1990, onde grande parte da geração de músicos e jovens manteve a cena ativa e traçou a existência da micromídia dentro de cada um desses eventos para fortalecê-los.

O DF tem como objetivo principal reunir produções femininas para assim trazer à tona o protagonismo das mulheres. Como nos diz sua idealizadora:

**R2:**

*“O movimento sempre foi uma expressão de liberdade e autonomia. Neste sentido, sim, produzimos eventos Riot Grrrl, mas se falar apenas do som Riot Grrrl, isso já não é correto porque a música é muito plural em estilos e, particularmente, ouço diversos gêneros além do punk feminista. No entanto, o Riot se estendeu além da música e tornou-se um estilo de vida, uma política (até mulheres do rap se consideram Riot Grrrls, mesmo que musicalmente elas não toquem algo neste estilo), e isso com certeza vem do punk – da ideologia e do som -, que é o berço disso tudo, e uma cultura que nós sempre vamos disseminar no DF.”*

Acerca do que é frisado pela entrevistada, pode-se observar que as mudanças no comportamento social trouxeram novas vertentes ao movimento *Riot Grrrl*, afirmando sua pluralidade e versatilidade ideológica podendo então condizer como uma das vertentes do feminismo, pois afinal ele não se restringe a uma única

vertente musical ou artística, ele abraça as mulheres e as agrupa fortalecendo o empoderamento entre elas. Com isso, é possível salientar que o feminismo está em evolução constante e conta com grande participação da parte interessada, as mulheres.

O Distúrbio Feminino possui várias mídias para a circulação de seu conteúdo e originalmente começaram com as mídias digitais, como podcast, fanpage no facebook e blog. A questão em torno do DF e o fato de resgatar a utilização do fanzine mesmo já utilizando as ferramentas digitais, traz em si as teorias de Jenkins (2008) sobre a convergência digital e sobre as análises do retorno dos analógicos feitos por Sax (2016).

Thornton (1996) e Sax (2016) analisam a permanência dos meios mais antigos de comunicação e o fanzine está inserido nessa classificação. O fanzine do *Distúrbio Feminino* comprova as teorias de ambos os autores, pois surge posteriormente à existência das outras plataformas digitais do movimento. Fazendo esse resgate, e a partir da ideia da convergência, essas plataformas agregam o fanzine somando duas mídias distintas, o que traz uma nova forma de divulgação e distribuição para o fanzine, que antes dessas plataformas era trocado por correio. Atualmente pode ser adquirido tanto digitalmente como impresso, devido ao fácil acesso e contado com a produtora do fanzine através das redes sociais, logicamente pelas plataformas do *Distúrbio Feminino*.

Mariângela Carvalho afirma que a ideia de produzir um fanzine surgiu depois do festival do DF em 2016, para poder guardar as fotografias do show, construindo as memórias, fazendo um álbum de fotos impressas, além do virtual. Sugeriu então a intenção de utilizar a linguagem do *Riot Grrrl* com o fanzine, conforme responde a entrevista:

**R3:**

*“Eu realmente não poderia prever que as pessoas iriam gostar tanto (até porque, para mim, ele sempre sai meio “tosco” justamente por ser feito à mão) e que aquilo teria uma sequência – agora ele está indo para a nona edição. Foi bem simbólico e um tanto sentimental resgatar zines (algo que fiz*

*com 13, 14 anos) e ver que eles ainda conquistam muito as pessoas.”*

Mais uma vez a resposta remete à essência do analógico, tão frisada no pensamento de Sax (2016), e o contato com meio de papel. A responsável pelo DF ressalta o fato do fanzine ser feito manualmente e por isso caracteriza-o como um produto “tosco”, o que significaria cru, sem muita produção ou refinamento. De certo modo essa característica é o que faz o fanzine tão interessante como mídia analógica, pois remete ao fato de ter poucas ferramentas envolvidas em sua produção. Ela ainda reflete sobre o fato de ser algo íntimo, feito através de um esforço maior, onde cada detalhe foi realmente pensado para ser proposital.

O fanzine é uma mídia muito ligada ao sentimento do produtor e isso também atinge quem o consome, pois percebe esse processo devido exatamente a essa característica “tosca”, que não é pejorativa e sim fundamental, porque é o seu diferencial como micromídia.

O fanzine é uma ferramenta de suma importância para movimento *Riot Grrrl*. É através dele que muitas das ideologias do movimento são difundidas e compartilhadas. Nesse sentido os zines podem ser considerados ferramentas do empoderamento feminino. Segundo a responsável pelo *Distúrbio Feminino*, ambos influenciam, pois denotam autonomia, capacidade e potência como ela afirma:

**R4:**

*“Isso reflete nas pessoas porque elas se sentem despertadas e motivadas, elas enxergam uma inspiração e até uma direção. Eu fico muito feliz de ver que algo que me transformou há mais de 20 anos ainda tenha força hoje e que ainda move as pessoas, as mulheres. Faz elas se enxergarem capazes de fazer tudo aquilo que disseram que ela não poderia.”*

O processo de produção do fanzine está ligado à questão de um objeto com efeito orgânico e de contato, que promove interação e sociabilidade entre os indivíduos, pois muitas vezes são produzidos coletivamente. Isso ressalta a questão de convivência pessoal que falta dentro da mídia digital.

É isso que o fanzine do *Distúrbio Feminino* demonstra: a importância dessa mídia para movimentos culturais como o *Riot Grrrl*, comprova muito bem isso em seu surgimento, onde utilizou do fanzine para expor sua essência e existência e necessidade de existir para contribuir com a autonomia feminina.

Para questões de autonomia feminina, surge a produção de eventos como esses de coletividade em que é importante incentivar a participação do público na cena, nesse caso o público feminino. Por esse motivo, perguntamos para a responsável pelo *Distúrbio Feminino* se há estimulação da produção de fanzines em seus eventos, já que ele é tão importante para o *Riot Grrrl*, sua resposta foi:

**R5:**

*“Sim! Na segunda edição do festival (2016), tivemos uma feirinha de publicações bem recheada! Muitas ideias diferentes de zines e de produções visuais feitas à mão por mulheres. E isso é muito louco porque experiências como essas mudam a gente para sempre! No ano seguinte, 2017, além de algumas expositoras de zines, nossa roda de conversa tratou de mídia independente feminista, com mulheres atuando em diversos meios: revistas, audiovisual, literatura, editoras, lambes. Foi muito importante também porque quando juntamos pessoas de um mesmo meio, mas com atuações diferentes fazemos uma troca imensa.”*

O estímulo à produção do fanzine pelo movimento do DF é muito importante para a resistência dessa mídia e para a concepção da importância do analógico mesmo com a existência do meio digital. A oportunidade de poder exibir essas produções concentra cada vez mais o interesse em produzi-lo, mostrando as razões de sua existência e permanência da produção das mesmas.

Apesar da existência a mídia digital, esse estímulo é dado, pois a mídia impressa não é deixada de lado e assim é possível pontuar a função de cada uma dentro do objetivo do *Distúrbio Feminino* e do movimento *Riot Grrrl*. Estar no digital é de suma importância, visto que seu alcance é inimaginável, podendo chegar a qualquer lugar.

A mídia impressa é imprescindível para manter a tradição da cultura *Riot Grrrl*, pois além de ser um objeto “de verdade”, como Sax (2016) aponta, dentro de sua análise sobre o resgate de mídias orgânicas, já que a vida está cada vez mais fria, o ser humano sente a necessidade de diminuir a distância para com os objetos. Por esse motivo é seguro afirmar que essas questões de retorno dos objetos ou mídias mais tradicionais não são apenas momentâneas, conforme observamos na fala de Mariângela:

**R6:**

*“Para nossa cena Riot, isso também é legal porque a gente adora esses ‘coleccionáveis’, objetos muito queridos que viram item de estimação. Guardo com carinho extremo a coleção de zines de quando eu era adolescente e ficaria muito feliz em saber que algumas pessoas têm esse mesmo carinho pelos meus zines.”*

Os fanzines trazem o hobby de colecionar, assim como os vinhos são pontuados por Sax (2016) ao analisar o retorno dos analógicos. Essa possibilidade de criar um vínculo com o objeto torna-o ainda mais interessante e agradável e, de certa forma algo “místico”, tornando-o íntimo.

Devido a esse resgate da mídia de papel, fica a questão de porquê utilizá-la, já que temos as mídias digitais envolvidas no processo de circulação de conteúdo da plataforma do *Distúrbio Feminino*, ela conta um pouco deste processo:

**R7:**

*“São quatro edições por ano porque ele sai ao final de cada estação. Digitalmente, ele fica disponível no perfil da DrunkenButterfly, na plataforma issuu: [issuu.com/drunkenbutterfly](http://issuu.com/drunkenbutterfly). A Drunken é um selo feminista de publicações independentes do RJ; as minas da Drunken fomentam muito o feminismo no underground por lá.”*

Os fanzines se tornaram uma marca do DF. Ao contrário do blog e do podcast, para a responsável pelo DF, “o fanzine é a mídia que durará por mais

tempo, por ser mais fácil conquistar a empatia por sua forma de produção ser moldável e maleável” já está chegando a sua 10ª edição, sendo lançada tanto impressa como digital, em setembro 2018, apontando mais uma vez a coexistência entre as mídias digitais e analógicas.

Toda essa questão em torno da convergência entre as mídias antigas e as novas, leva-nos a refletir se ainda há espaço para o fanzine como uma mídia funcional, diante de todo o arsenal de informações instantâneas. Um dos questionamentos que surgem diz respeito a como manter o interesse do público leitor de fanzine, tema da resposta a seguir:

**R8:**

*“Sim, o zine ainda tem espaço e está cada vez mais em alta, talvez porque depois do clímax da era digital e de nossos excessos tecnológicos, a gente esteja começando a perceber que essas práticas (o zine, as feiras, etc) valem como uma experiência humana mais acalorada em comparação à ‘frieza’ da era digital e da ideia de “cada um no seu smartphone.”*

O que Mariângela Carvalho diz em resposta sobre o espaço ainda existente para o fanzine como mídia, ressaltando os excessos tecnológicos, está relacionado ao pensamento de Sax (2016) sobre os objetos de verdade e a necessidade do toque, posto que os analógicos proporcionam isso. E assim, Mariângela também faz essa conexão com a dicotomia que é retratada pelo autor, ao dizer que o fanzine quebra a frieza da era digital por haver uma troca maior de contato real, e que essa sensação está cada vez mais perceptível. Esse retorno do analógico confirma essa necessidade de proximidade com os objetos que trazem conversas mais profundas e contextualizadas com o cotidiano e verdadeiros gostos pessoais além dos status e mini descrições de si mesmo nas redes sociais.

Sax (2016) postula que esse retorno dos analógicos não é apenas modismo ou uma versão do *hipster* ou nostalgia, que esse movimento vai muito mais além. Percebemos em sua análise que o consumo desse tipo de mídia, equipamento ou objeto está em alta entre um público que está tendo contato com esse tipo de produto pela primeira vez e busca, cada vez mais, referências em coisas do passado

para o presente. Com o objetivo de aprofundar as discussões de Sax, perguntamos à Mariângela sobre o fanzine também como elemento de nostalgia na atualidade, ao que ela responde considerando isso como um acontecimento normal:

**R9:**

*“Sim! Essas idas e vindas são comuns, acontece com muitos movimentos e creio que sempre vai existir. Para os zines, enxergo isso como uma grande força para a cultura chegar às pessoas mais novas, a geração que chegou a partir do ano 2000 que não vivenciou, mas quando ficou conhecendo, acabou gostando. Para eles, chega como novidade, para os mais velhos, como um saudosismo muito bom de recordar e poder viver novamente.”*

O *Distúrbio Feminino* ajuda a elucidar a análise de Sax (2016) sobre a vingança dos analógicos e o seu retorno, além da necessidade para a sociedade do retorno deles. Além de confirmar a participação ativa do fanzine dentro das mídias digitais e sua importância como mídia de um movimento como o Riot Grrrl. Mas para deixar essas questões mais claras e mais uma vez discutir a teoria de Jenkins (2008) sobre um meio que não inviabiliza a existência do outro, foi realizado um levantamento de dados sobre a atual realidade do fanzine Riot Grrrl por meio de questionário aplicado a produtoras de fanzine, a ser discutido no próximo tópico.

#### **4.3 As produtoras de fanzine Riot Grrrl e as mídias digitais**

As perguntas foram construídas mediante as questões problema do estudo buscando elucidá-las. Todas estão ligadas às novas mídias e à resistência do fanzine diante das novas plataformas de conteúdo. Foram realizadas 18 perguntas que envolviam os fanzines, mídias digitais, novas ferramentas de edição e movimento feminista *Riot Grrrl*, obtendo 16 respostas dentro do prazo de 2 semanas.

A pergunta inicial tinha como intuito saber quais atividades as produtoras realizavam, além do fanzine. A maioria fez questão de afirmar a sua formação acadêmica (completa ou em curso), com formações bastante diversificadas, ligadas

ao Direito (1), Pedagogia (1), Literatura, Artes, Design (1) e Jornalismo (2). Muitas já produziam fanzine há bastante tempo, a partir da adolescência até a vida adulta possuindo de 20 a 35 anos, podendo então falar um pouco mais sobre a transição diante da web.

Seguindo o questionário, a pergunta seguinte tratava de onde elas conheceram o fanzine, sobre o que a maioria destaca tê-lo conhecido no movimento underground, punk/hardcore e principalmente no movimento *Riot Grrrl*, então percebe-se que a influência da contracultura dentro do fanzine vem da participação das produtoras primeiramente como público da cena. Essa cena é pontuada por Thornton (1996), como os clubbers, espaços onde a cena musical subcultural costumava fazer suas exposições musicais e artísticas além de usar o ambiente para circulação das micromídias como fanzine. Deste modo as respostas das produtoras de fanzine estão ligadas à análise da autora sobre esse tipo de nicho cultural.

Foram feitas perguntas ainda para poder confrontar especificamente sobre a razão de continuar a produção de impressos na era das mídias digitais. A primeira foi exatamente o porquê de se produzir fanzine. A grande maioria das respostas (14 dentre 16) foi por ser um instrumento de comunicação livre, de fácil acesso que faz com que a informação de ideias libertárias e não convencionais, circulem.

Para posicionar a ideia geral sobre a razão principal de se produzir fanzine, foi escolhida uma das respostas, que teve a preferência por destacar todos os pontos das outras e ainda alinhar o fanzine dentro do contexto alternativo fora do senso da mídia tradicional, além de passar a experiência de um profissional da área de comunicação sobre o assunto dentro do contexto contemporâneo. Como pontuado a seguir:

**Q1:**

*“Como jornalista, quero produzir uma informação de fácil acesso fora dos meios comuns de hoje. A internet é muito ampla e plural, isso pode ter suas vantagens e desvantagens. Queria produzir uma informação palpável, porém de fácil disseminação. Como feminista, quero buscar, recuperar e fazer referência ao movimento riot, dar visibilidade as mulheres e a*

*partir disso disponibilizar um espaço onde possam se expressar sem filtros”*

Seguimos o questionamento buscando para compreender o intuito de se produzir fanzine e entender qual a importância dessa micromídia analógica para a cultura Riot Grrrl na contemporaneidade, quando se tem informação “livre” a cada instante na internet. Mais uma vez a seleção da resposta a ser apresentada teve influência da questão de pontuar elementos que foram comuns às respostas das outras autoras, entretanto, a escolhida se destacou pelo fato de colocar em foco a importância política do fanzine como veículo que aborda assuntos pouco relevantes para mídias tradicionais e ainda por fazer a ligação com a ideologia *Riot Grrrl* e todo seu contexto feminista.

**Q2:**

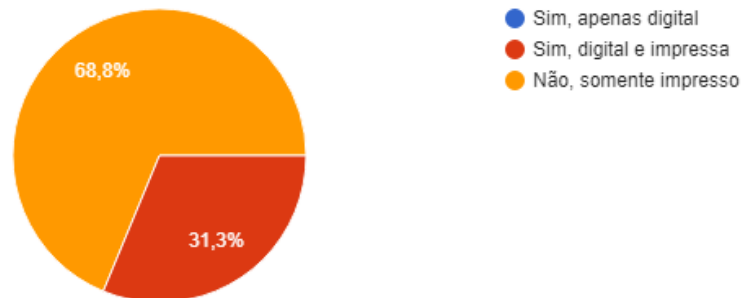
*“Como eu disse, é um ato político abordar assuntos não tratados pela grande mídia. Minha fanzine em questão, NO LOST GRRRLS, também é distribuída gratuitamente, o que para mim é uma espécie de panfletagem para disseminar as ideias sobre mulheres na música, apresentando artistas que admiro. Acho que toda fanzine, mesmo as pagas, são atos políticos. Também é uma forma de perpetuar o DO IT YOURSELF, uma das maiores armas/ferramentas que a população marginalizada pode usar ao seu favor, nesse jogo injusto e não democrático.”*

Após serem realizadas perguntas sobre a importância do fanzine como mídia, entra a relação dele com as mídias digitais e suas diversas plataformas de compartilhamento de conteúdo online, que é de grande importância para o aprofundamento desse estudo em termos, tanto da análise da convergência das mídias diante do contexto de sobrevivência, quanto do resgate do material analógico diante de uma era tão digital, foi feita a seguinte pergunta às grrrlzineiras, cujo resultado das respostas encontra-se na figura 1:

**Figura 1- Fanzine Digital**

### Você faz o seu fanzine em versão digital ?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

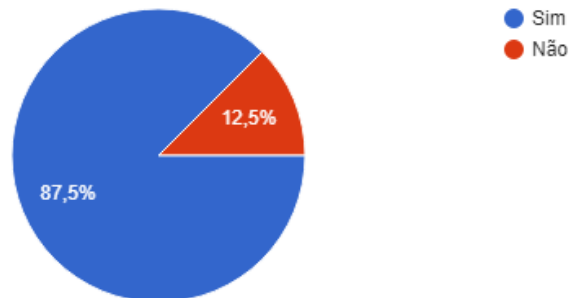
Mesmo as mídias digitais possuindo grande funcionalidade e ferramentas que podem agilizar grande parte do processo que engloba a produção do fanzine, as produtoras dão preferência clara ao impresso, como se vê acima.

Em seguida foi questionado quem faz versão online, qual plataforma utiliza, e as respostas ficaram entre o Issuu plataforma para disponibilizar conteúdos editoriais (ex: revistar e catálogos) e o Facebook. Ainda para nos aprofundarmos na questão das mídias digitais e o fanzine, perguntamos sobre a divulgação, podendo então identificar suas confluências. Mesmo as fanzineiras possuindo a preferência pelo impresso, o fanzine se mantém ativo dentro da mídia digital. Pode se confirmar isso no resultado abaixo na figura 2:

### Figura 2- Divulgação do fanzine

Você usa mídias digitais para divulgar seu fanzine?

16 respostas



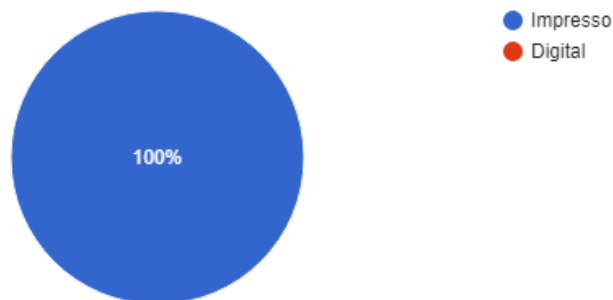
Fonte: Elaborado pela autora.

Questionou-se sobre a preferência do tipo de formato mais utilizado pelas grrrlzineiras atualmente e obteve-se o seguinte resultado na figura 3 :

### Figura 3 – Formato do Fanzine

Qual formato você prefere de fanzine:

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir das respostas anteriores, é possível confirmar que essa preferência vem da ideia que Sax (2016) prega diante do analógico, quanto menos se tem mídias orgânicas mais o processo se torna frio e dicotômico.

As produtoras compreendem por si que o impresso tem a finalidade de criação e toque de quem o consome. Isso é importante dentro da ideia da “frieza”

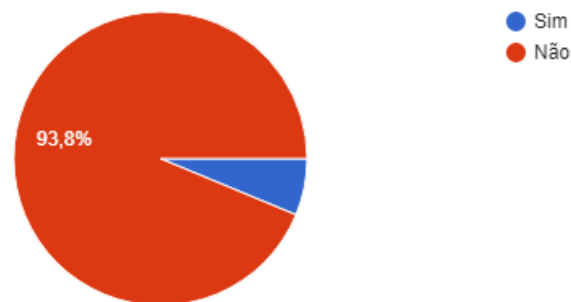
das produções. Esse retorno é um movimento cíclico, entretanto, visto como necessário diante da frieza do arsenal tecnológico.

Ainda para buscar a resposta sobre a possível obsolescência do fanzine mediante as mídias digitais foram feitas perguntas acerca do embate entre as mídias digitais e os fanzines. Os resultados seguem na figura 4:

**Figura 4- Mídias digitais e o Fanzine**

Você acredita que o fanzine perdeu sua finalidade impressa depois do blog, facebook, tumblr e issuu?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

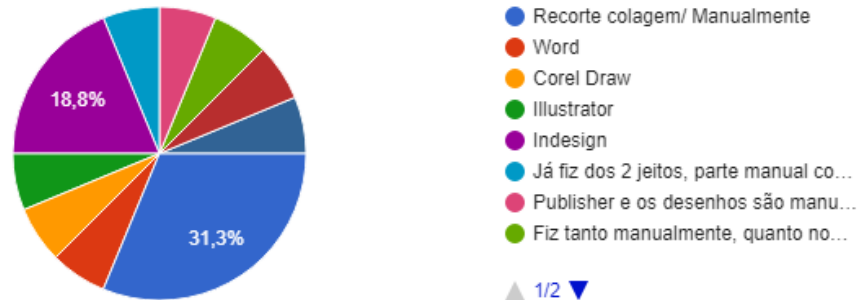
Essa resposta mostra com clareza a questão da convergência citada por Jenkins (2008), pois o autor afirma que um meio não pode vir a inviabilizar a existência do outro. Então as respostas das *grrrlzineiras* afirmam a ideia do autor, mesmo tendo a possibilidade de se exibir digitalmente o conteúdo essa possibilidade não anula a finalidade do fanzine como mídia impressa.

Foi importante para o estudo saber como as novas tecnologias atingem a produção dos fanzines, se com o passar do tempo e com a chegada das novas ferramentas de edição, o seu processo teria sido mudado ou adaptado. Por esse motivo foram feitas as seguintes perguntas:

**Figura 5 – Ferramentas de produção do fanzine**

## Como você produz suas zines?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

Pode-se verificar com essas respostas a importância da produção manual do fanzine para esse gênero. Dentro das perguntas discursivas obtivemos respostas interessantes sobre a colaboração das ferramentas digitais. Entretanto, a produção manual continuou sendo preferida pelas produtoras.

No questionamento sobre a preferência, houve uma resposta que se destacou por se tratar de uma produtora estrangeira chamada Maritxu que mora em Galícia na Espanha, cuja opinião sobre a preferência em produzir manualmente, confirma mais uma vez o que se vem discutindo sobre a hipótese de Sax (2016). O interessante é que ela se assemelha a respostas das produtoras brasileiras, em relação à preferência. Por esse motivo ela foi selecionada para encorpar a análise do estudo:

### Q3

*"Não conceber o fanzine se não é através de minhas mãos. Cortar, colar, mexer, sentir... Acho que é um processo criativo onde me expresso e tenho uma relação direta com fanzine. Não é somente o final, é todo o processo dele. Por isso não poderia fazê-lo digitalmente, acho que cria uma distância e uma ausência de contato entre o criador e a criação."*

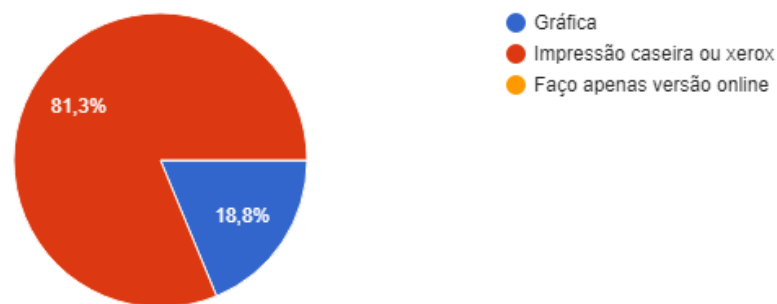
Saber a preferência das grrrlzineira sem relação ao modo de produção seus fanzines é importante, bem como saber como são feitas as cópias desse material dentro do cenário atual de compilação gráfica para a análise de mudanças em sua

fabricação. Se houve ou não diferenças dentro do processo, durante o estudo foi possível saber o que era um fanzine e como era produzido em seu princípio e como eram feitas suas cópias, o que era, basicamente, sua característica principal nos anos 1990: a cópia barata feita a partir da xerox preto e branco. Como denota o resultado a seguir:

**Figura 6- Fanzine e suas ferramentas de cópia**

Como você faz a tiragem da sua zine?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

As respostas dadas a essa pergunta sobre a tiragem confirmam que o processo de produção do fanzine se mantém constante durante os anos, sua reprodução e impressão mantêm predominantemente a característica artesanal e caseira, fomentando assim a intenção de um produto de baixo custo de produção dentro da ideologia de uma mídia alternativa diante dos custos de produção.

Dada a importância de saber como é realizada a produção na era digital por originalmente se tratar de um produto artesanal, foram feitas perguntas abertas às grrrlzineiras sobre sua preferência para a produção e logo depois perguntando se preferiam produzir manualmente porque tinham essa escolha e, posteriormente, se utilizavam de alguma ferramenta digital e porque a escolha de usá-la.

As respostas foram diversas, a grande maioria mescla a maneira de produzir o fanzine, não deixa a essência do recorte e colagem para trás, porém tenta finalizar o projeto com ferramentas de edição para melhor acabamento e algumas vezes para acelerar o processo de produção. Mas sua maneira de reprodução e tiragem

continua sendo na grande maioria caseira, por ser mais fácil e de custo menor que é a finalidade dessa produção.

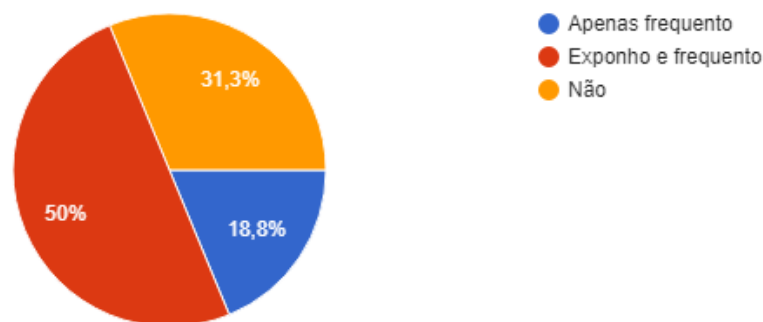
Torna-se possível entender, através dessas respostas, que mesmo com as novas tecnologias, a forma de produzir fanzine não se alterou significativamente dos anos 1990 para os dias atuais, ainda que tenha ocorrido uma soma de novas ferramentas para a sua produção. Assim, nem está 100% feita digitalmente, como era inicialmente suposto, nem 100% mais manualmente, ou seja, as ferramentas manuais de produção se agregaram à de edição digital.

Para saber como os fanzines se mantêm ativos, foram feitas perguntas sobre sua exposição e sobrevivência na contemporaneidade onde pode ser mais encontrado: se em feiras independentes, de materiais impressos, que são a maneira encontrada pelos produtores de fanzine em geral de poder trocar conteúdo e ainda ver novas possibilidades de temáticas para os fanzines. Essas feiras podem ser comparadas a uma bienal, com diversas editoras e cada uma com sua particularidade. As feiras de fanzine têm o mesmo intuito, mas o fanzine em si é um produto editorial mais barato e tem nessa forma a sua essência para a distribuição desde seu início, ao contrário dos livros. Em seguida podemos conferir no resultado a baixo sobre a participação e feiras na figura 7:

### Figura 7 – Participação pública do fanzine

Você frequenta, expõe suas produções em feiras independentes de fanzine?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

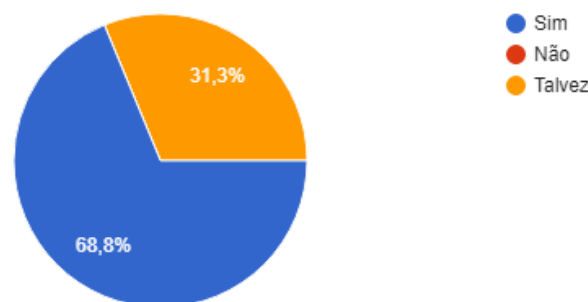
Foi possível observar dentro das respostas sobre as feiras, que elas são o meio de encontrar produtoras trocando conteúdo, uma forma de se manter ativa a troca e a atualização dentro do ciclo de produção dos fanzines. Até mesmo quem não expõe frequente, podendo consumi-los e fazer novos contatos com outras produtoras.

Buscando identificar como o fanzine circula ou se mantém, foi questionado também sobre a importância das feiras para mantê-lo em circulação e elas têm realmente a função de contribuir para sua sobrevivência. As respostas foram registradas na figura 8:

**Figura 8 – O que mantém o fanzine ativo**

Você acredita que as feiras independentes são a via de manter o fanzine impresso?

16 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

Em suma, as feiras independentes são as maneiras encontradas pelas produtoras de fanzine para exibir seus trabalhos de forma presencial e também descobrir novos conteúdos independentes. Dentro dessa temática foi possível trazer um dado importante para consolidar a existência dessas feiras, que acontecem em todo o Brasil ao longo do ano. Existe um levantamento feito pelas próprias produtoras. No ano de 2018 são cerca de 68 feiras<sup>18</sup> ocorreram em vários estados do

<sup>18</sup>Link da planilha de feiras independentes do ano de 2018:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/11zCKoC3CYtCg8NPSW6q1q\\_5ITH3DS8CqKnPI8yBFWM8/edit#gid=2146076363](https://docs.google.com/spreadsheets/d/11zCKoC3CYtCg8NPSW6q1q_5ITH3DS8CqKnPI8yBFWM8/edit#gid=2146076363)

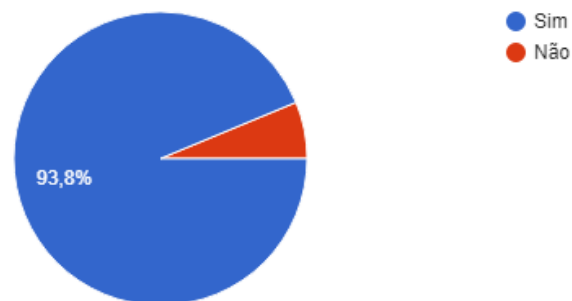
país, e a planilha das feiras é compartilhada através de grupos de fanzine no facebook.

Foi importante entrar no contexto do movimento Riot Grrrl, pois é partir dele que começa toda a análise desse estudo, tornando-a mais específica e evidenciando o gênero de fanzine *Riot Grrrl*. Por esse motivo as perguntas seguintes são importantes para saber a influência que o fanzine recebe desse movimento. As respostas a seguir mostram a questão de importância de ambos na figura 9:

**Figura 9 - Movimento Riot Grrrl**

Você sabe o que é Riot Grrrl?

16 respostas



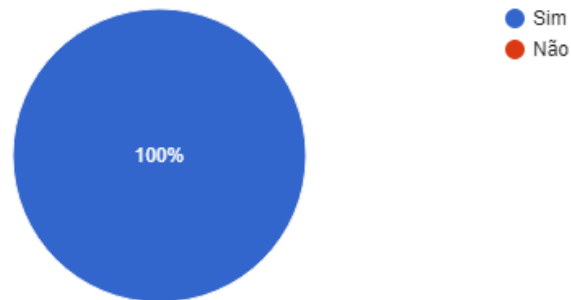
Fonte: Elaborado pela autora.

Pode-se afirmar então a partir das respostas dadas a essa pergunta que o movimento feminista Riot Grrrl é conhecido dentro do nicho de produtoras de fanzine, mesmo que elas não o produzam especificamente com conteúdos feministas. Em seguida foi feita outra pergunta acerca do movimento Riot Grrrl e os fanzines, para podermos então determinar a participação um com o outro. Linkando os fanzines ao movimento Riot Grrrl, foi preciso uma análise mais ampla do seu alcance dentro do movimento procurando entender essa influência, fez-se necessária a pergunta que registramos na figura 10:

**Figura 10- Fanzine e o Riot Grrl**

### O movimento Riot Grrrl tem influência nesse seu interesse por zines?

15 respostas



Fonte: Elaborado pela autora.

Com essa resposta é possível analisar que o fanzine e o Riot Grrrl são ferramentas comuns entre as produtoras e que a maioria considera o movimento influenciador em sua produção. O Riot Grrrl é o um movimento de estímulo à produção deste produto. A partir dele surge a autonomia para criação de conteúdo independente. Sendo assim, ele é importante para continuidade do fanzine.

Além das perguntas fechadas sobre o movimento *Riot* e o fanzine,houve uma pergunta aberta para que fosse possível determinar então, o que significa o fanzine e o Riot Grrrl para as produtoras de zines. A resposta a seguir foi escolhida por trazer toda a contextualização das perguntas aplicadas às *grrrlzineira* sem uma só resposta, sintetizando exatamente a importância de cada assunto tratado dentro desse estudo. Além de trazer clareza, tanto sobre o que é o fanzine, sua importância e amarrar a relevância dele para movimento *Riot Grrrl* e o que esse movimento representa dentro da sociedade contemporânea. O que foi muito bem pontuado na resposta a seguir:

#### Q4

*“Ambos são uma ideia contínua de liberdade, resistência e autonomia. o movimento Riot Grrrl começou com um zine e tomou uma proporção inimaginável para aquelas meninas pioneiras da cultura do zine e do Riot Grrrl.Hoje são*

*conhecidas como Cultura, mas surgiram como Contracultura, então entendemos que os dois furaram a "superfície" e hoje fazem parte de um ethos muito maior, que chega a muitas outras pessoas (claro que aqui contam o passar dos anos, a tecnologia, etc) - tanto é que são muito abordados em universidades, pesquisas acadêmicas. falar de zine e Riot Grrrl como "objeto de estudo" é muito subversivo."*

Entre as *grrrlzineias*, é uma unanimidade a importância do fanzine no movimento Riot Grrrl como ferramenta de empoderamento e autonomia feminina. Ambos estão historicamente ligados e trazem em sua essência a produção e capacidade de produção, de conteúdo, de opinião, de discussão política vinda de uma micromídia alternativa que tem uma origem descompromissada e vem a se tornar importante historicamente dentro de movimentos culturais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo teve como objetivo discutir as questões ligadas ao impacto dado pela internet e os meios digitais sobre o fanzine como mídia alternativa e analógica impressa no contexto brasileiro contemporâneo a partir do recorte ligado ao movimento cultural feminista Riot Grrrl, que tem no fanzine uma das principais ferramentas de disseminação de sua ideologia. Assim, foi possível pontuar as funções de representatividade do fanzine, como mídia para esse movimento e como ele é produzido conjuntamente com as mídias digitais.

A partir da participação das produtoras de fanzine para levantamento do status quo do fanzine na contemporaneidade, obteve-se os resultados referentes à percepção para este grupo cultural de sua importância como mídia, compreendendo as razões que as levam a fazer o fanzine na era digital, identificando como os meios digitais podem influenciar sua existência e formato.

Em relação à sua permanência e importância como mídia foi identificado que, mesmo diante de todas as mudanças tecnológicas, ele continua tendo espaço por ser considerado um meio libertário de informação. Sobre sua produção impressa ser mantida perante as mídias digitais e versão digital do próprio fanzine, ela continua sendo validada, pois remete ao toque e sensibilidade através de um objeto sólido colacionável e que remete à memória dos objetos analógicos, tais como discutidos por Sax (2016).

Com os resultados da pesquisa realizada, foi verificado um processo de coexistência dos fanzines com os meios digitais que confirma a ideia de Jenkins em *Cultura da Convergência* (2008), na qual ele afirma que o surgimento de uma nova mídia não pode vir a sucumbir à existência de outra, mas coexistir ou recodificar. As mídias digitais, por trazerem facilidade de uso, interatividade, instantaneidade de conteúdo, abrem brecha para que os fanzines possam manter-se em voga em alguns nichos enquanto micromídia importante, como no caso do movimento Riot Grrrl, através do uso de plataformas digitais para sua divulgação propriamente dita, por parte de seus produtores ou ainda a divulgação de eventos onde sua

participação e eminente como festivais do movimento ou ainda feiras independentes de impressos / feiras de fanzines, que servem de espaço para sua circulação.

De acordo com o que foi proposto inicialmente, esse estudo conseguiu chegar a um resultado satisfatório, respondendo aos questionamentos em torno do fanzine, diante do tempo em que foi estimado ser realizado. Entretanto, o estudo poderia alcançar maiores públicos para análise, para além das produtoras de fanzine, considerando o foco sobre o leitor do fanzine e concepções em relação ao seu consumo, existência e finalidade. Sendo assim, esse estudo abre caminho para novas pesquisas acerca do fanzine dentro do campo da mídia alternativa, tanto em relação às perspectivas do leitor, quanto sobre as mudanças de conteúdo e visuais que podem ter ocorrido com passar dos anos de produção do fanzine.

Por contarmos com poucos estudos nessa área e pela escassez de uma literatura específica faz-se necessário empreender mais pesquisas nesta linha. Afinal, tanto o objeto fanzine como o gênero de fanzine *Riot Grrrl* percorrem momentos importantes dos movimentos culturais e analisar a história de ambos é importante para a fomentação da discussão sobre formas de comunicação alternativa. Logo, fazem-se necessários trabalhos que abordem o fanzine com vistas a apontar sua relevância como mídia para a cultura, o *underground* e em específico o *Riot Grrrl* e a comunicação independente e alternativa brasileira.

## 6 REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Carlos; LEÃO, Tom. **Rio Fanzine: 18 anos de cultura alternativa**. Rio de Janeiro: Record, 1986.

AMARAL, Yuri. **Fanzines: reflexões sobre cultura, memória e internet**. Foz do Iguaçu: EDUNILA, 2018.

ANDRAUS, Gazy. **Gênese, história e importância das publicações independentes do Brasil e do mundo: os Fanzines e as Revistas Alternativas**. Anais do CD-ROM do 1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho-Mídia Brasileira, v. 2, 2005. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/1o-encontro-2003-](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/1o-encontro-2003-1/gene%20historia%20e%20importancia%20das%20publicacoes%20independentes.doc)

[1/gene%20historia%20e%20importancia%20das%20publicacoes%20independentes.doc](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/1o-encontro-2003-1/gene%20historia%20e%20importancia%20das%20publicacoes%20independentes.doc)> Acesso em: 13 de Abril de 2018

ABRAMO, Perseu; BIONDI, Aloysio; SOUZA, Hamilton Octavio. **Padrões de manipulação na grande imprensa**. Editora: Fundação Perseu Abramo, 2003.

AMARO, Fausto. **Uma proposta de classificação para os vlogs**. COMUNICOLOGIA (BRASÍLIA), v. 1, p. 79-108, 2012. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/3726>> Acesso em : 13 de Junho de 2018

AMORIM, Lidiane Ramirez de. **O estilo punk na pós-modernidade: da crítica à compreensão**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007, Santos/RS. Disponível em <[www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R2411-2.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R2411-2.pdf)> Acesso em: 13 de junho de 2018

BASAGLIA, Ana. **Fanzines e visualidade, após a influência dos computadores nas “Novas Mídias”**. Paraiba: Temática, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/35376/18037>> Acesso em: 9 de abril de 2018

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: conceitos e definições**. Cadernos da Comunicação, Série Estudos. Folkcomunicação—a mídia dos excluídos/Prefeitura da

Cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: a Secretaria, 2007. Disponível em:<<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4204433/4101409/estudos17.pdf>>Acesso em:9 de abril de 2018

BORDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

BORDIEU,Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1992.

CAMARGO, Michelle Alcântara et al. **Manifeste-se, faça um zine!** uma etnografia sobre zines de papel feministas produzidos por minas do rock. São Paulo: Cadernos Pagu, 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332011000100007&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-83332011000100007&script=sci_abstract&tlng=pt) >Acesso em: 05 de março de 2018

CASTRO, Celso. **Franz Boas: antropologia cultural**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

DOS SANTOS PRADO, Ms Gustavo. **As visões da abertura política através dos fanzines punks**. Disponível em:<<http://www.erh2014.pr.anpuh.org/anais/2014/14.pdf>> Acesso em: 15 de fevereiro de 2018

**DE MELO**, Érica Isabel. **O feminismo não morreu: As riotgrrrls em São Paulo**. Revista *Ártemis*, v. 15, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/viewFile/16646/9505>> Acesso em Janeiro 2018.

FERREIRA, Glauber West. **Produção de fanzine e circulação de informação no movimento Anarcopunk no Brasil nos anos 1990: um estudo do Favo de Fel**. 2013.Disponível em:<<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/88829?locale-attribute=es>> Acesso em: 05 de janeiro de 2018

GALLO, Ivone. **Por uma historiografia do punk**. Projeto História (PUCSP) , v. 41, p. 283-314, 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/6542>> Acesso em: 05 de janeiro de 2018

GELAIN, C. Gabriela. **Consumo de mídia e subcultura zineira**. 2015. II Congresso Internacional de Estudos do Rock Disponível em: <[https://www.academia.edu/19180604/Consumo\\_de\\_M%C3%ADdia\\_e\\_Subcultura\\_Zineira\\_-\\_II\\_Congresso\\_Internacional\\_de\\_Estudos\\_do\\_Rock\\_2015\\_](https://www.academia.edu/19180604/Consumo_de_M%C3%ADdia_e_Subcultura_Zineira_-_II_Congresso_Internacional_de_Estudos_do_Rock_2015_)> Acesso em: 05 de janeiro de 2018

GRINBERG, Máximo Simpson. “**Comunicação alternativa**: dimensões, limites, possibilidades”. In: GRINBERG, Máximo Simpson (Org.). A comunicação alternativa na América Latina. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987, p. 18-30. Disponível em:< <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1745-1.pdf>> Acesso em: 03 de janeiro de 2018

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUCINSKI, Bernardo. **Jornalistas e revolucionários**. São Paulo: Editora Página Aberta, 1991.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

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

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. **A inteligência coletiva do fandom na rede**. In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Nordeste, XII, Campina Grande: PB, 2010. Disponível em:< <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1409-1.pdf>> Acesso em: 08 de junho de 2017

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. Editora: Vozes Limitada, 2014.

MILANI, Marco Antonio; CARDOSO JÚNIOR, Hélio Rebello. **Os fanzines como meio de disseminação de saberes**. In: Anais do Congresso de Iniciação Científica da UNESP. Disponível em:<<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/127173?locale-attribute=es>> Acesso em: 23 de janeiro de 2018

MORAES, Dênis. **Comunicação, hegemonia e contra-hegemonia**: A contribuição teórica de Gramsci. Porto Alegre: Revista Debates v.4. n.1, p. 54-77.

2010. Disponível em: < <http://cienciassociais.ufsc.br/files/2015/03/Artigo-52.pdf>>  
Acesso em: 25 abril de 2018

MUNIZ, Cellina Rodrigues. **Fanzines e posicionamentos discursivos**: entre o antigo e o moderno. Entrelugares-Revista de Sociopoética e Abordagens Afins, Ceará, 2010. Disponível em:< [www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/download/9102/6655](http://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/download/9102/6655)> Acesso em: 13 de setembro de 2018

NEGRI, A. C. F. **Quarenta anos de fanzine no Brasil**: o pioneirismo de Edson Rontani. In: NP–Histórias em Quadrinhos (V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom), realizado durante o XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–Rio de Janeiro/RJ–de 5 a 9 de setembro de 2005. Disponível em:< <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/33397517009226686802074911246237676525.pdf>> Acesso em: 10 de junho de 2017

OLIVEIRA, Antonio Carlos. **Os fanzines contam uma história sobre punks**. São Paulo: Rizoma, 2006.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**: cultura brasileira e indústria cultural. São Paulo: Brasiliense, 1994.

POSSEBON, Alessandra. **Comunicação Alternativa: uma reflexão sobre o jornalismo para além da grande mídia**. São Paulo: Alterjor, p. 2. 2011. Disponível em: <<http://www.usp.br/alterjor/ojs/index.php/alterjor/article/viewArticle/aj4-a2>>  
Acesso em: 27 de julho de 2018

PERUZZO, Krohling, Círcia M. **Conceitos de comunicação popular, alternativa e comunitária revisitados**. Rio de Janeiro: ECO- PÓS, v. 12, n. 2, 2009, p. 49-61. Disponível em: <[https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/download/947/887](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/download/947/887)>  
Acesso em: 28 de julho de 2018

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. In: E-Compós. 2007. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>> Acesso em: 03 de abril de 2018

RIBEIRO, Jéssyka K. Augusto; COSTA, Jussara Carneiro; SANTIAGO, Idalina Maria Freitas Lima. **Um jeito diferente e “novo” de ser feminista**: em cena, o Riot

Grrrl. Revista *Ártemis*, v. 13, n. 1, 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/viewFile/14226/8154>>

Acesso em: 24 agosto de 2018

RODRIGUES, Fernanda Gomes. **O grito das garotas. 2006. 76 p.** 2006. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Antropologia)–Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em <[http://dan.unb.br/images/doc/Dissertacao\\_211.pdf](http://dan.unb.br/images/doc/Dissertacao_211.pdf)> Acesso em: 26 de abril de 2018

RICO, Omar Alejandro Sanchez. **Atualização da concepção sobre aquilo chamado de zine.** Disponível em:<[http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT5/5\\_Omar\\_Sanchez.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT5/5_Omar_Sanchez.pdf)> Acesso em: 11 de agosto de 2018

SANT'ANNA, B. C. L. **Periódicos oficiais brasileiros e imprensa de língua portuguesa em Londres.** Mato Grosso: UNEMAT Revista Ecos, v. 9, p. 53-72, 2010. Disponível em: <<https://periodicos.unemat.br/index.php/ecos/article/viewFile/936/924> > Acesso em: 25 de abril de 2018

SANTOS, Carlos. André. **Olhando para Mídia Radical Alternativa.** Florianópolis: Mosaico Social - Revista da Graduação em Ciências Sociais - UFSC, v. 2, p. 62-85, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** São Paulo: Paulus, 2003.

SIGMUND, Freud. **O mal-estar na cultura.** Porto Alegre: L&PM 2010.

SILVA, Santos, Augusto. **punk é antepassado histórico dos protestos dos dias de hoje.** Em entrevista: tvi24, 2013. Disponível em :<<https://tvi24.iol.pt/musica/augusto-santos-silva/santos-silva-punk-e-antepassado-historico-dos-protestos-dos-dias-de-hoje>> Acesso em : 14 de junho 2018.

SNO, Marcio. **Universo paralelo dos zines.** São Paulo: TimoZine, 2015.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de teoria e de pesquisa da comunicação e da mídia.** Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2004.

TEIXEIRA, José. **O que é indústria cultural?**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

THORNTON, Sarah. **Club cultures**. Cambridge: Polity, 1995.

VIANA, Nildo. **Os Movimentos Sociais**. Curitiba: Prismas, 2016

VIEIRA, Tiago de Jesus .**Uma outra historiografia do punk**. Revista História em Reflexão - Revista Eletrônica, v. 5, p. 01-19, 2011. Disponível em: <<http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/viewFile/1485/886>> Acesso em: 25 de abril 2018

WELLER, Wivian. **Ap**

**presença feminina nas (sub) culturas juvenis: a arte de se tornar visível**. Estudos feministas, v. 13, n. 1, p. 107, 2005. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104026X2005000100008&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104026X2005000100008&script=sci_abstract&tlng=pt)> Acesso em: 27 de fevereiro de 2018

## 7 ANEXO

O texto a seguir trata-se das respostas a entrevista realizada com Mariângela Carvalho, responsável pela plataforma *Distúrbio Feminino* no ano de 2018, com intuito de servir como dado para análise no estudo acerca dos fanzines *Riot Grrrl* e as mídias digitais.

O DF surgiu mentalmente em 2013 para reunir em uma ideia, em um nome, muitas vontades e informações que passavam na minha cabeça. Em 2014, ele ganhou vida como podcast na webradio Antena Zero (da qual saí por motivos de machismo explícito) e foi assim até meados de 2015. Em 2015, após essa saída da rádio, não quis deixar a ideia ficar apenas no Facebook, alimentando uma fanpage, e foi quando realizamos a primeira edição do festival, que aconteceu na rua com 4 bandas, grafite ao vivo, brechó e etc. A partir daí os festivais continuaram rolando durante esses anos desde então, além de já termos feitos alguns eventos/ações em parcerias. Quem mantém o DF sou eu mesma, mas para os eventos sempre tem mais alguém na produção, além de todas as outras pessoas naturalmente envolvidas no processo todo de se montar um evento/festival. SIC

O objetivo sempre foi reunir produções femininas/feministas dentro de várias linguagens artísticas, sociais e comportamentais. Destacar trabalhos e mentes brilhantes que tragam em si subversões (algo além do senso comum). Mostrar que mesmo segregadas e oprimidas, as mulheres sempre estiveram fazendo história e revolução, mesmo que o sistema patriarcal tenha ocultado isso de nós. A ideia sempre foi expor atividades protagonizadas por mulheres e que, diretamente, afetam o sistema. SIC

O movimento sempre foi uma expressão de liberdade e autonomia. Neste sentido, sim, produzimos eventos Riot Grrrl, mas se falar apenas do som Riot Grrrl, isso já não é correto porque a música é muito plural em estilos e, particularmente, ouço diversos gêneros além do punk feminista. No entanto, o Riot se estendeu além da música e tornou-se um estilo de vida, uma política (até mulheres do rap se consideram Riot Grrrls, mesmo que musicalmente elas não toquem algo neste estilo), e isso com certeza vem do punk – da ideologia e do som -, que é o berço disso tudo, e uma cultura que nós sempre vamos disseminar no DF. SIC

Sim! Na segunda edição do festival (2016), tivemos uma feirinha de publicações bem recheada! Muitas ideias diferentes de zines e de produções visuais feitas à mão por mulheres. Também neste ano no festival, tivemos a presença da Bah Lutz (da banda Bertha Lutz), pois ela tinha acabado de finalizar um TCC com o tema Riot e fez um zine bem legal. Quando descobri esse trampo da Bah, fiquei muito feliz por muitos motivos: saber que esse tema estava sendo objeto de estudo acadêmico, por ela ter reunido muitos depoimentos de mulheres atuantes na área e principalmente porque foi uma das primeiras vezes que realmente senti que o Feminismo Negro era uma batalha ainda maior da que eu, como mulher branca, tinha que enfrentar como feminista. E isso é muito louco porque experiências como essas mudam a gente pra sempre – e sei que foi um momento muito importante para a Bah, que falava perante uma platéia majoritariamente branca, e para a platéia, acostumada a ver, quase sempre, uma mulher também branca falando. No ano seguinte, 2017, além de algumas expositoras de zines, nossa roda de conversa tratou de mídia independente feminista, com mulheres atuando em diversos meios: revistas, audiovisual, literatura, editoras, lambes. Foi muito importante também porque quando juntamos pessoas de um mesmo meio mas com atuações diferentes fazemos uma troca imensa. SIC

Tem tudo a ver! O zine é uma forma de expressão autônoma e sem amarras, vc faz como sabe, como pode, dando vida ao seu ‘plano das ideias’. Associo a confecção dos zines ao dito por McLuhan (tão estudado nas faculdades de comunicação), “o meio é a mensagem”. O zine já é a mensagem, ele é uma ferramenta que expõe a ‘horizontalidade’ da comunicação: todos/tudo comunica. SIC

É bem importante porque reúnem pessoas com interesses parecidos com quem podemos fazer boas conexões e amizades – fortalecendo ideias e ideais. As feiras fortalecem essa troca de conhecimento e esses encontros, são muito necessárias, para a própria sobrevivência de pequenas editoras, selos editoriais e produtores autônomos. SIC

Isso! Esse evento foi no Rio de Janeiro, onde tem várias outras mulheres com seus zines e publicações, montando selos editoriais e fazendo a própria cena acontecer. Os zines do DF, até agora, foram todos manuais. Digitalmente, o que fazemos é imprimir fotos e textos, mas depois tudo é recortado e colado à mão. SIC

A ideia surgiu porque, depois do festival de 2016, eu queria que as fotos dos shows pudessem ser algo além de um “álbum virtual de fotos”. Pensei em fazer um post no blog (que, assim como o podcast, também já não consigo manter atualizado), mas também não era o que eu queria. Meio que de repente, veio essa ideia de usar as fotos pra fazer uma colagem bem ao estilo anos 90, naquela linguagem Riot Grrrl, e o zine surgiu. Eu realmente não poderia prever que as pessoas iriam gostar tanto (até porque, pra mim, ele sempre sai meio tosco, ahahah, justamente por ser feito à mão) e que aquilo teria uma sequência – agora ele tá indo para a nona edição. Foi bem simbólico e um tanto sentimental resgatar fazer zines (algo que fiz com 13, 14 anos) e ver que eles ainda conquistam muito as pessoas. SIC

Muito!! Claro que um zine pode existir apenas digitalmente hoje, tudo certo porque é o momento tecnológico em que estamos. Mas tê-lo em papel é um saudosismo igual a ler livros em papel, ouvir som no vinil. Mesmo com o nosso consumo excessivo de tecnologia, essas peças ainda estão no imaginário das pessoas, elas ainda querem segurar em suas mãos esses objetos porque eles transmitem um sentimento, algo que a era digital não proporciona da mesma maneira, é uma parada sensorial. SIC

Sim, os zines acabaram por se tornar uma marca do DF e também uma válvula de escape artístico pessoal. Acredito que, ao contrário do blog e do podcast, ele vai durar por muito tempo. Agora estamos indo para a edição 9 (lançamento em setembro), em dezembro terá a edição 10. São quatro edições por ano porque ele sai ao final de cada estação. Digitalmente, ele fica disponível no perfil da DrunkenButterfly, na plataforma issuu - [issuu.com/drunkenbutterfly](http://issuu.com/drunkenbutterfly). A Drunken é um selo feminista de publicações independente do RJ; as minas da Drunken fomentam muito o feminismo no underground por lá. SIC

É importante estar no digital porque o alcance é inimaginável – podemos chegar a qualquer lugar. E é igualmente importante manter a versão impressa para conservar essa tradição e essa cultura, ser efetivamente um objeto, um produto. Pra nossa cena Riot, isso também é legal porque a gente adora esses ‘coleccionáveis’, objetos muito queridos que viram item de estimação. Guardo com carinho extremo a

coleção de zines de quando eu era adolescente e ficaria muito feliz em saber que algumas pessoas têm esse mesmo carinho pelos meus zines. SIC

Vejo que o lance é colocar no zine um conteúdo que seja exclusivo a ele. Por exemplo, a princípio, eu pensei em postar no blog os textos que entram no zine mas vi que não seria legal e que as pessoas poderiam preferir ler o blog a ler o zine, então percebi que o conteúdo do zine teria que atrair o leitor pra ele mesmo, seja buscando a versão online ou pedindo por correio. Sim, o zine ainda tem espaço e está cada vez mais em alta – talvez porque depois do clímax da era digital e de nossos excessos tecnológicos, a gente esteja começando a perceber que essas práticas (o zine, as feiras, etc) valem como uma experiência humana mais acalorada em comparação à ‘frieza’ da era digital e da ideia de “cada um no seu smartphone”. SIC

Hmmm acho que depende da proposta do zine. O do DF perderia bastante identidade se feito digitalmente porque não é a proposta dele, mas não vejo problema em zines serem feitos digitalmente apenas. Isso aconteceu com todos os meios, poucas rádios, tvs, jornais, revistas hoje fazem trabalhos analógicos, todos mudaram os meios operacionais e isso trouxe muito avanço. Acho que o lance nessa era digital que vivemos é saber usar os meios sem deixar que eles nos usem, tipo, um ilustrador que manja muito de fazer desenho no computador, mas também é incrível com um lápis na mão; quero dizer, poder usar todas as possibilidades disponíveis me parece o mais sensato, mas preservar o artesanal é essencial. O zine do DF poderia ficar mais bonito se fosse feito digitalmente porque poderia corrigir alguns erros que passam ou ajustar algumas colagens que sempre saem tortas (rs), mas é justamente nessa parte que ele ganha um pouco de identidade – assim como quem faz trabalhos digitais coloca ali a identidade que ele quer. SIC

Sim, ambos influenciam muito porque denotam autonomia, capacitação, potência. Isso reflete nas pessoas porque elas se sentem despertas e motivadas, elas enxergam uma inspiração e até uma direção. Eu fico muito feliz de ver que algo que me transformou há mais de 20 anos ainda tenha força hoje e que ainda move as pessoas, as mulheres. Faz elas se enxergarem capazes de fazer tudo aquilo que disseram que ela não poderia. SIC

Sim! Essas idas e vindas são comuns, acontece com muitos movimentos e creio que sempre vai existir. Para os zines, enxergo isso como uma grande força para a cultura chegar às pessoas mais novas, a geração que chegou a partir do ano 2000 que não vivenciou, mas quando ficou conhecendo, acabou gostando. Para eles, chega como novidade, para os mais velhos, como um saudosismo muito bom de recordar e poder viver novamente. SIC

O DF tem uma premissa que é tentar falar do que ninguém (ou poucos) está falando porque os pensamentos de massa hoje são muito tóxicos e alienantes. Então, procuro assuntos, pautas, bandas, artistas que tenham mais Verdade e Compromisso. Feminismos como o das grandes estrelas como Beyoncé, Rihanna, Anitta, não me convencem. São fabricados e deturpados, mas, na grande mídia elas são chamadas de grandes ícones feministas. Eu quero que isso acabe não vou conseguir, mas faço essa pequena parte que é dar voz/espço para quem tem pensamento próprio – e aí entram artistas, mestras, professoras, musicistas, filósofas, alunas, jornalistas, mães, enfim, pessoas reais. SIC

## 8 APÊNDICE

Aqui serão apresentadas as perguntas da entrevista elaborada pela autora para a responsável do *Distúrbio feminino* Mariângela Carvalho. E na sequência o questionário aplicado as produtoras de fanzine na íntegra.

### 8.1 Perguntas da entrevista com responsável pelo Distúrbio Feminino.

1- Me conte como surgiu o Distúrbio Feminino o que ele é exatamente e a partir de qual necessidade surgiu a ideia de criá-lo. E quem está por trás das produções do DF?

2- Qual é o principal objetivo de vocês do Distúrbio Feminino?

3- Vocês produzem eventos Riot Grrrl, correto? O que o Riot Grrrl representa para movimento de vocês?

4- Nesses eventos que vocês produzem estimulam a produção e participação de produtoras de fanzines?

5- Para vocês qual a ligação entre o fanzine e o lema: faça você mesma!

6- Para vocês qual a importância de eventos independentes e de feiras independentes de fanzine?

7- Fiz pequeno levantamento sobre o lançamento do fanzine de vocês, o que encontrei é que o primeiro foi lançado em 2016 no evento Tesoura. Vocês o produzem de forma manual (recorte colagem), impressa/ xerox e depois o digitalizam ou já o produzi de maneira digital e faz a tiragem impressa?

8- Vocês utilizam diversas mídias para circulação de conteúdo do Distúrbio Feminino, originalmente vocês começaram com as mídias digitais, como: facebook, blog e podcast. Por que trazer o fanzine como mídia de seu movimento, se já utilizavam ferramentas digitais? Esse resgate do fanzine tem qual importância para vocês?

9- Produzir o de maneira manual / artesanal e mantendo o estilo xerox do fanzine é importante para vocês?

10- Vocês continuam produzindo o fanzine? Quantas edições ele tem? E vocês o disponibilizam digitalmente se sim, em qual plataforma?

11- Vocês têm a experiência de terem mídia impressa e digital, conseguem com isso pontuar a importância de cada uma dentro da cena Riot e do Distúrbio Feminino?

12- Vocês acreditam que fanzine ainda tem seu espaço como mídia, na era das mídias digitais e informação instantânea? Para vocês qual é a forma de manter o interesse do público/ leitor no fanzine?

13- As mídias digitais e programas de edição ajudam e facilitam a existência do fanzine ou faz com que ele perca espaço como mídia e seu valor de mídia artesanal e ideológica?

14- O Riot e os zines podem ser considerados ferramenta de empoderamento feminino em sua opinião de vocês?

15- Muitas coisas da cultura dos anos 90 têm retornado a uso como uma nostalgia. Você acredita que os fanzines também têm esse papel nostálgico ou vai além?

16- Vocês produzem bastante conteúdo independente, o que isso representa de modo geral, dentro de uma sociedade de informação tão hegemônica?

## 8.2 Questionário completo aplicado as produtoras de fanzine

01/10/2018

Fanzines Riot Grrrl e Mídias Digitais - Formulários Google



### Fanzines Riot Grrrl e Mídias Digitais

PERGUNTAS

RESPOSTAS 16

## Fanzines Riot Grrrl e Mídias Digitais

Olá, garotas!

Essa é uma pesquisa acadêmica, como objetivo analisar dados da situação atual do fanzine em meio às novas plataformas de conteúdo e programas de edição. Saber se a produção dessa mídia se mantém ativa ainda no dias atuais, por se tratar de uma mídia impressa. Além disso, posicioná-la como ferramenta histórica de empoderamento feminino dentro do movimento Riot Grrrl e a importância de ambos para comunicação independente e alternativa.

Agradeço pela disponibilidade e interesse em responder a essas perguntas. Estou me graduando em Jornalismo no UnifOA e minha pesquisa será sobre fanzines riot grrrl e sua sobrevivência diante as mídias digitais e a importância de ambos para mídia alternativa. Esse questionário é um levantamento de dados e pontuação sobre a questão digital e impressa do fanzine. A ideia é saber o posicionamento de vocês como produtoras de fanzine a importância de produzi-los diante da dinâmica com a web e novas ferramentas de produção.

Qualquer observação, ideia ou material para a pesquisa é bem vindo!  
E-mail para contato: luiza.a.l.n@gmail.com

Primeiro gostaria que você me contasse um pouco sobre você, de \*

Texto de resposta longa

Como você conheceu o fanzine? \*

Texto de resposta longa

Por que produzir fanzine? \*

Texto de resposta longa

+
Tt
📎
▶
☰

<https://docs.google.com/forms/d/1ZRP1zjK6BwaY08FAJto8Kmin6oRMRNN7W6JUIrOQ/edit>

1/4

01/10/2018

Fanzines Riot Grri e Mídias Digitais - Formulários Google

 Sim Não

Como você produz suas zines? \*

 Recorte colagem/ Manualmente Word Corel Draw Illustrator Indesign Outros...

Se você produz manualmente, por que tem essa preferência? \*

Texto de resposta longa

Se você utiliza ferramentas digitais, por que tem essa preferência? \*

Texto de resposta longa

Como você faz a tiragem da sua zine? \*

 Gráfica Impressão caseira ou xerox Faça apenas versão online<https://docs.google.com/forms/d/1ZRPtzyk0BwY08FAyto8Kmr6oRMRNn7W6JUIrOQ/edit>

3/4

01/10/2018

Fanzines Riot Grrrl e Mídias Digitais - Formulários Google

- Apenas frequento
- Exponho e frequento
- Não

Você acredita que as feiras independentes são a via de manter o \*

- Sim
- Não
- Talvez

Você sabe o que é Riot Grrrl? \*

- Sim
- Não

O movimento Riot Grrrl tem influência nesse seu interesse por zines?

- Sim
- Não

Para terminarmos, como define o que é Fanzine e o que é Riot Grrrl? \*

Texto de resposta longa

.....



<https://docs.google.com/forms/d/1ZRF1zjKlBwIaY08FAyIoSKmrs0RxlRNh7W6JUIrOQ/edit>

4/4