

**OFICINA FANZINANDO: ENTENDENDO UM POUCO DO
UNIVERSO DOS FANZINES**

Maria Helena Santos¹
Jesualdo Freitas de Freitas²

RESUMO

O presente texto aborda como o *fanzine* pode ser utilizado por educadores como ferramenta pedagógica com a função de contribuir para aprendizagem efetiva do educando. A produção do *fanzine* aproxima o aluno do ambiente escolar, e faz com que se sinta autor das representações que faz do mundo, estabelecendo assim um sentimento de identidade e pertencimento à comunidade escolar, além da sua própria de convívio, elevando a sua autoestima, tal favorece a aprendizagem tanto quanto potencializa o exercício de cidadania. Para evidenciar isso, na primeira parte deste artigo, pretende-se elucidar alguns aspectos conceituais dessa forma de revista artesanal, assim como sua utilização por diferentes grupos. Já, na segunda parte vamos apontar o método de construção de *fanzine* abordado na *Oficina Fanzinando: entendo o universo dos fanzines*, uma proposta de modelo de produção de *fanzine* ofertada pela Assessoria de Inclusão Digital/SMED/PMPA, esclarecendo cada parte de sua produção. Em sua última parte, vamos apresentar alguns *fanzines* produzidos por educadores/educandos que participaram da oficina, como alguns de seus comentários sobre o processo de sua construção.

APRESENTAÇÃO

Já se discute muito que não cabe às instituições escolares apenas a formação da personalidade do indivíduo, tendo em vista a transmissão cultural e do conhecimento acumulado historicamente, mas, também, auxiliá-lo no processo de construção da sua consciência crítica do meio em que vive. Partindo dessa premissa, surge a *Educomunicação*, um conjunto das ações inerentes ao planejamento e implementação de processos e produtos destinados a: ampliar a capacidade de expressão de todas as pessoas num espaço educativo; melhorar o coeficiente comunicativo das ações

¹ Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo. Graduanda do curso de Design Gráfico.

² Professor de História e Educomunicador. Assessor pedagógico para Inclusão Digital – Mídias Escolares da Secretaria de Educação da Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Membro da Associação Brasileira de Pesquisadores em e Profissionais em Educomunicação (ABPEducom)

educativas; desenvolver o espírito crítico dos usuários dos meios de comunicação; usar adequadamente os recursos da informação nas práticas educativas; criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos (SOARES, 2011).

Ressaltamos que a ênfase da educomunicação não é o uso das mídias, mas o foco no processo de comunicação. Conforme o professor Ismar Soares (2011), “com relação às tecnologias, o que importa não é a ferramenta disponibilizada, mas o tipo de mediação que elas podem favorecer para ampliar os diálogos sociais e educativos”. Com esse viés é criada a oficina *Fanzinando: entendendo um pouco do universo dos fanzines*. Ofertada pela Assessoria de Inclusão Digital da Secretária Municipal de Educação da Prefeitura de Porto Alegre (SMED/PMPA), é uma proposta de modelo de produção de fanzine com objetivo de ser uma referência aos professores da rede municipal na prática da *Educomunicação*.

Entendemos que o *fanzine* pode ser utilizado por educadores como ferramenta pedagógica com a função de contribuir para aprendizagem efetiva do educando, pois a produção do fanzine aproxima o aluno do ambiente escolar, e faz com que se sinta autor das representações que faz do mundo, estabelecendo assim um sentimento de identidade e pertencimento à comunidade escolar, além da sua própria de convívio, elevando a sua autoestima, tal favorece a aprendizagem tanto quanto potencializa o exercício de cidadania (PINTO, 2013). Para evidenciar isso, na primeira parte deste artigo, pretende-se elucidar alguns aspectos conceituais dessa forma de revista artesanal, assim como sua utilização por diferentes grupos. Já, na segunda parte, vamos apontar o método de construção de *fanzine* abordado na oficina, esclarecendo cada parte de sua produção. Nas considerações finais, vamos apresentar alguns *fanzines* produzidos por educadores/educandos durante a oficina.

1. MAS AFINAL, O QUE É UM FANZINE?

Fanzine (ou somente *zine*, como é normalmente usado por aqueles que produzem este tipo de mídia) é uma publicação alternativa amadora cuja produção se aproxima de um jornal ou revista comercial, pois, utiliza-se de técnicas de edição, editoração e diagramação similares com o mercado editorial predominante. Foi criado

como veículo de informação e comunicação alternativo e independente por aficionados por ficção científica na década de 1930. Embora, sua denominação só foi criada em 1941, por Russ Chauvenet (MAGALHÃES, 1993). O termo *fanzine* é um neologismo advindo da junção de duas palavras inglesas: *fanatic* + *magazine* (revista do fã).

A principal diferença com as estruturas comerciais de produção cultural é a forma de fazer. Como não visa ao lucro, durante a produção não existe grande preocupação para persuadir o leitor, pois não tem como objetivo principal convencer o consumidor a adquirir o que está sendo sugerido. Mas sim, um compartilhar de ideais, pensamentos ou informações. Isto é, amplamente livres de censura, neles seus autores podem publicar o que quiserem. Tal ferramenta pode amplificar o processo de ensino aprendizagem, já que:

Um *fanzine* é um veículo simples de ser feito, com um baixíssimo custo de produção e uma força de comunicação considerável. O aluno que aprende a produzir um *fanzine* aprenderá a se expressar não apenas para a comunidade escolar como um todo, mas também para a comunidade extraescolar (amigos, família, parentes), entendendo a comunicação como divulgação direta da ideia de quem produz sem visar ao lucro, o que mantém o que está escrito no papel mais próximo da intenção do autor. (CAMPOS, 2009)

Assim como grande parte das publicações independentes e de baixo custo (geralmente é rodado em fotocopiadoras), ganhou um caráter ideológico. Começou a ser amplamente utilizado nos anos 70, pelos jovens estudantes, para divulgação de trabalhos contra a ditadura e como contestação do sistema social vigente. Seria a contracultura ou mesmo o "underground" (movimento independente de tudo que diz respeito à cultura massificada ou de consumo). Movimento que foi responsável pela proclamação da atitude (DIY) - "Do it yourself" - (faça você mesmo). Conforme esse movimento:

Se você gosta de música e não aguenta o que está tocando por aí, aprenda a tocar um instrumento, chame os amigos e monte uma banda. Não fique esperando que os outros façam as coisas por você. Foi com esse espírito punk que surgiram os *fanzines* tais como os conhecemos hoje. (AYALA, 1998)

Nessa perspectiva, o uso dos *fanzines* em ambiente escolar como dispositivo pedagógico crítico reflexivo pode contribuir para que os jovens produzam comunicação de forma participativa. Ainda, permite-lhes ter voz no contexto de ensino/apredinzagem, isto é, criar uma linguagem mais próxima de suas realidades, mostrando para a

sociedade quem são eles, como eles vivem, o que eles fazem e, principalmente, o que eles pensam e querem transformar no mundo.

O uso do fanzine configura-se como uma possibilidade de suscitar essa prática comunicacional participativa. Por conta de suas características que acolhem a simplicidade, acessibilidade e, principalmente, liberdade, o zine mostra-se como um recurso oportuno para as pessoas ou grupos que visam começar ou continuar as transformações em suas comunidades, organizações, escolas, universidades etc. (FERREIRA, 2012)

Salientamentos que, ao introduzir o *fanzine* como objeto de estudo, não é para fazer do aluno um pseudojornalista, mas para ser um novo referencial para relação educador- educando. Entendemos que uma educação “de massa” e “multicultural” situa-se além da simples aquisição de conhecimentos escolares. Sendo assim, na próxima parte deste artigo, vamos elucidar o processo de construção de *fanzines* aplicado durante *Oficina Fanzinando: entendendo um pouco do universo dos fanzines*.

2. OFICINA “FANZINANDO: *entendendo um pouco do universo dos fanzines*”

Tendo como base esse referencial conceitual acerca do universo dos *fanzines*, universo no sentido de um todo composto de partes, acreditamos que ele possa ser uma mídia a ser explorada dentro da sala de aula. Considerando que a forma mais simples de se fazer um original de fanzine é através da montagem de recortes de imagens, texto manuscrito ou digitado colado numa folha de papel sulfite e depois reproduzido em fotocópias. Na escola, poderia ser uma alternativa de reutilização dos livros didáticos que, depois de passar pelas mãos dos alunos, muitas vezes têm como destino acumular poeira, empilhados em alguma sala desativada, biblioteca ou depósito da escola.

Para o jogo fanzinesco, o que conta é a capacidade de conexões temporárias que um editor é capaz de fazer aqui e agora com as possibilidades de produção, impressão e distribuição que ele tem acesso, ou seja, a mídia que pode ser produzida hoje, não em algum lugar prometido para o futuro. (LOURENÇO, 2006)

Para esclarecer seu processo de produção e como esta mídia pode ser aproveitada para desenvolver métodos de avaliação que contemplem a capacidade do aluno de comunicar de forma não convencional os conhecimentos aprendidos nas aulas, foi produzida, em agosto de 2015, a oficina “*Fanzinando: entendendo um pouco do universo dos fanzines*”. Uma carinhosa metalinguagem, um *fanzine* cujo conteúdo é um

roteiro para produção de um *fanzine*. Para tal, divide-se em três partes: pré-produção, produção e pós-produção. Sendo que seu público-alvo são educadores da rede municipal de Porto Alegre. Ao término da oficina todos os participantes têm como produto final seu próprio *fanzine*.

Para chegar ao produto final, os educadores educandos acompanharam parte a parte do processo de construção do *fanzine*. Começando com a pré-produção, etapa onde é feito um levantamento de como se dará a realização do projeto. Nela, definimos o tema e o público-alvo, considerando que o primeiro passo é escolher o assunto que se quer abordar e para quem. Optamos que todos teriam o mesmo tema, aspectos de suas personalidades ou vidas, e o mesmo público-alvo, seus educandos. Neste caso, a ideia proposta é um *fanzine* semente em prol de uma relação horizontal na sala de aula, aproximar educador e educando. Ressaltamos que o principal não é o produto final, mas sim sua construção. Primando, portanto e, principalmente, pelos processos de produção dos objetos a serem realizados: debates, seminários, conversas etc. Devido ao tempo de duração da oficina, em média cinco horas, não tínhamos tempo hábil para discutir ou pesquisar sobre outro tema.

Nesta etapa, também, discutimos a respeito do formato, do volume, periodicidade e tiragem das possíveis edições. Nos restringimos ao formato mais utilizado, o da folha A4 (29,7 x 21 cm) e seus desdobramentos (A5 – 21 x 14,8 cm / A6 – 14,8 x 10,5 cm), especificamente o tamanho final seria o da folha A5; e o volume, duas páginas de miolo e a capa (apenas dobramos uma folha A4 ao meio). Quanto à periodicidade, elegemos que seria uma única edição, levando em conta que este é um dos aspectos que tem menor importância e que essa escolha condiz com a proposta da oficina, mas indicamos aos educadores lançarem três ou quatro *fanzines* por ano. Em relação à tiragem, optamos apenas pela produção do boneco, isto é, um protótipo cuja reprodução ficará a critério de cada um dos participantes.

Depois de concluirmos as questões de como se daria o projeto, avançamos para a próxima etapa, a produção. Esta é a etapa de criação do projeto, com ele já pré-definido está na fase de coletar os elementos para montá-lo. Existem, pelo menos, duas maneiras de se conseguir informações para a edição dos *fanzines*: por meio de fontes bibliográficas, como revistas, jornais, livros; ou pelas fontes inéditas, que são entrevistas, arquivos particulares, entre outros (MAGALHÃES, 1993). Para a produção durante a oficina, o material para a montagem foi coletado em revistas, livros e jornais.

Feita a coleta do material, selecionamos o que seria publicado, lembrando que, muitas vezes as fases desta etapa se intercalam.

Uma das preocupações levantadas pelos participantes, após estimularmos o uso de fontes confiáveis, era saber como identificar se uma informação é confiável ou não. Levando-se em conta que há uma grande quantidade de informações, livros, artigos, documentários e entrevistas que são digitalizadas e estão disponíveis na rede da internet, essa é uma preocupação pertinente. Para avaliar uma fonte, é fundamental identificar o indivíduo ou instituição responsável por sua compilação, com objetivo de identificar se possui ou não credibilidade. Outra forma é fazer uma análise crítica das informações em conjunto, educandos e educadores, buscar outras fontes que abordam o mesmo conteúdo, confrontar autores e instaurar um debate. Conforme Pierre Lévy, um filósofo francês da cultura virtual contemporânea:

A rede é, antes de tudo, um instrumento de comunicação entre pessoas, um laço virtual em que as comunidades auxiliam seus membros a aprender o que querem saber. Os dados não representam senão a matéria prima de um processo intelectual e social vivo, altamente elaborado (LEVY, 1993).

Quanto à disposição dos elementos na página, fica a critério do autor. Contudo, na oficina esclarecermos que para a primeira edição é melhor não começar diagramando a capa, pois a maioria dos fanzines traz seu o seu nome na capa, podendo também explorar um slogan com alguma descrição curta do projeto, algo que atraia a leitura e deixar claro o conteúdo do zine. Como introduzir algo que ainda não conhecemos de todo? Mesmo já tendo pré-estabelecido todas as partes do projeto, durante sua configuração podem surgir outros pontos relevantes. Então é melhor começar com as páginas interiores.

O fanzine é um estímulo ao uso da criatividade e do caráter de produção autônoma e vem a ser não só um “coringa” na sala de aula, mas uma forma de trabalhar qualquer disciplina de forma reflexiva, consciente e divertida. Diferentemente de algumas tecnologias como um jornal diagramado no computador e depois impresso, para o qual os alunos necessitam de preparo prévio, o zine pode ser aplicado até em turmas semianalfabetas ou em processo de letramento, de diferentes idades e classes sociais. O fanzine agrega, envolve pela simplicidade, pelo rompimento da relação burocrática entre o estudante e o papel, entre o produtor e suas expressões. O fanzine surge como uma ferramenta de baixo custo e que comporta uma infinidade de temas.(CAMPOS, 2009)

Com o material já selecionado, é preciso adaptá-lo nas páginas. Lembrando que,

se houver algum tipo de colagem, o texto pode ser escrito antes, digitalizado e impresso no em tamanho preestabelecido, depois ajustá-lo junto dos outros recortes.

Cada página é manipulada num percurso intersemiótico (de inter-relação entre linguagens) que traduz para o novo universo as buscas pessoais de cada editos. É o método de experimentar e transformas as matérias-primas (que não pertenciam ao universo fanzinesco e passam a pertencer) que evidenciam o vínculo entre o percurso criativo do fanzineiro e a sua noção de cidade e cultura. (LOURENÇO, 2006)

Optamos por reservar uma das páginas (pode ser na última, na segunda, no meio, isso vai depender do objetivo do projeto) para divulgação de uma lista com os nomes dos produtores (todos aqueles que participaram do projeto, independente se participou de apenas algumas fases, não é necessário colocar as funções, do contrário coloque), local de produção e a data com o número da edição que foi publicado. Esta identificação é importante para aproximar, ainda mais, o leitor dos produtores, pois este vai conseguir entender o contexto de sua produção, independente de como teve acesso ao *fanzine*.

Uma outra página se destina para apresentação do projeto, uma espécie de editorial. Esclarecendo que editorial é o artigo não assinado que transmite a opinião da empresa jornalística com um todo e não de algum redator ou colaborador em particular. No caso do *fanzine*, tem como objetivo conter as principais informações que serão encontradas no interior do fanzine, isto é, uma sinopse do conteúdo que será abordado. Pode ser um parágrafo ou uma frase. Aqui o principal é deixar explícito um consenso das opiniões de todos os envolvidos sobre o tema abordado no *fanzine*.

Por último, chegamos à fase da intercalação, isto é, a encadernação das folhas para formar o volume. Tal pode ser feita colocando grampo, ou “a cavalo” (quando a folha é dobrada ao meio), ou através de uma costura. No final deste processo, cada um dos participantes já havia montado o boneco, ou protótipo, de seu fanzine. Partimos para o compartilhamento tanto dos fanzines produzidos, quanto da experiência de produzi-los.

3. A HORA DE COMPARTILHAR AS CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da *Oficina Fanzinando: entendendo um pouco do universo dos*

fanzines é fazer com que o professor perceba a viabilidade de experimentar este meio de comunicação, no qual o estudante integra-se no processo, atua como autor e que, ao final, reconheça a potência do produto. Perante tal, ao final da oficina, os educadores educandos apresentaram seus fanzines aos demais e comentaram sobre o processo de construção.

Neste momento, os participantes interagem e reconhecem as importantes possibilidades de aproveitamentos de ideias, linguagens e equipamentos ao alcance das mãos, literalmente. A professora Diva Márcia Costa, da EMEF João Antônio Satte, comentou que, durante sua graduação em História, nas mostras acadêmicas seus colegas apresentavam trabalhos no formato de fanzine, mostrando a questão de trabalhar conteúdo de História com fanzine. “Tu pegas as imagens antigas, ou tu produzes estas imagens trabalhando com fanzine. E sempre dentro desta perspectiva de reaproveitamento. Os livros são descartáveis, têm duração de uso por três anos e depois eles são descartados. Então tu aproveitais aquelas imagens ali. E trabalhar também a intervenção do aluno, no ato de colocar as ideias sobre aquela imagem”, exemplificou a professora.

Acreditar que é possível aproximar as informações teóricas tratadas e trabalhadas em sala de aula com práticas concretas interativas, provocativas e significantes é possível e necessário. Afinal, a ação educativa emancipatória passa pela apropriação teórica da realidade. A professora Síntia Mayer, das escolas Afonso Guerreiro Lima e Heitor Villa Lobos, destaca que: “Pensar nesta forma de linguagem é apresentar para os alunos algo que está ao alcance de todo mundo, e que cumpre o papel de comunicar . Há outras formas de comunicação em que tu acessas todo mundo com formas alternativas de qualidade”. Entende-se que:

Essa prática de dar atenção ao que as pessoas tem a dizer, sem sistematizar por algum critério de importância ou interesse comercial, além de produzir conteúdos que construam identificações em um país tão diverso como o Brasil é, sem dúvida, um exercício de cidadania e um cumprimento dos direitos à comunicação e à participação. (FERREIRA, 2012)

Como um recurso de ensino-aprendizagem em sala de aula, o fanzine pode fortemente atuar como incentivo à livre expressão. Isso foi percebido, também, na hora em que os participantes compartilharam seus fanzines, já que, mesmo sendo proposto o mesmo tema e formato para todos, nenhum fanzine ficou igual ao outro. Alguns

utilizaram mais recortes de revistas, outros desenhos a mão livre, mas foi perceptível que uma das suas principais potencialidades no seu uso em sala de aula é incentivar a produção de textos.

Propor aos alunos a produção de textos em uma situação em que a escrita cumpra sua função social é um desafio para o educador. É importante tornar público o texto do aluno, o resultado final do processo de trabalho: comunicar, convencer, explicar, ou seja, fazer com que o texto seja lido. O teatro e o jogo de interpretação e interação (RPG), por aproximarem o aluno da tarefa de produção e deixá-lo em contato direto com o conhecimento, são gêneros importantes aliados do professor em sala de aula. É nesse contexto também que o fanzine pode ser visto como mais um instrumento que ajuda o professor a aproximar os alunos da expressão escrita. (CAMPOS, 2009)

Todavia, conforme já foi citado antes, os *fanzines* produzidos durante a oficina são *fanzines* sementes, isto é, por meio deles pretende-se que sejam criados outros *fanzines*. Compreende-se que apenas o referencial teórico, sem a prática, não facilita a compreensão das potencialidades da produção de *fanzines* no ambiente escolar, neste caso é necessário aprender fazendo. A oficina foi criada com essa perspectiva de que os educadores que participem dela recriem seu sistema de produção em parceria com seus alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AYALA, Sylvio. Fanzine Qualé qui é???. Porto Alegre: Editora Libertina, 1998.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. Fanzine: da publicação independente à sala de aula. Monografia do Curso de Especialização em Língua Portuguesa: Leitura e Produção de textos, Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2009.

FERREIRA, Jeanne Gomes. A Utilização do Fanzine no Processo de Comunicação Participativa. Trabalho apresentado no DT 07 – Comunicação, Espaço e Cidadania no Intercom do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Recife – PE, 14 a 16 de junho 2012. Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1516-1.pdf>

LOURENÇO, Denise. Fanzine: procedimentos construtivos em mídia táctica impressa. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: 10 PUC, 2006.

LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa, Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. O que é fanzine. São Paulo: Ed. 1, 1993.

PINTO, Renato Donisete. O Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de

aula. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

SOARES, Ismar. Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para reforma do Ensino Médio. São Paulo: Paulinas, 2011.