

A utilização de imagens em zines *punks* brasileiros impressos¹

Lúcio Flávio Teixeira de CARVALHO²

Osmar Gonçalves dos Reis FILHO³

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Poços de Caldas, MG

Resumo

O artigo analisa, por meio das teorias de Santaella e Nörth, a utilização de imagens em zines *punks* brasileiros impressos. Para isso, foram estudados os modos como imagens de diferentes paradigmas são editadas manualmente dentro de um mesmo espaço e unidas em um mesmo plano por meio da xerografia. Foram também consideradas algumas das principais ideias e concepções históricas *punks*, para haver um melhor entendimento da construção estética desenvolvida dentro dos zines.

Palavras-chave

Zines, Xerografia, Cultura *Punk*.

Introdução

Fanzines ou simplesmente zines são veículos de comunicação, geralmente produzidos de forma autônoma, que divulgam material de comunicação diverso, de notícias a poesias, quadrinhos, charges, crônicas, textos de caráter ideológico, entre outros. Dispostos comumente de forma impressa ou eletrônica, os zines podem ser comercializados (geralmente a baixos preços, unicamente com o intuito de se cobrir as despesas de sua produção) ou distribuídos de forma gratuita. Seu espaço de maior fruição desenvolve-se entre públicos marginalizados perante os meios de comunicação de massa, que enxergam nos zines uma forma de exposição ideológica :

Numa sociedade como a em que vivemos, marcada por contradições de diversas ordens, é natural que sejam criados, por parte daqueles que se veem excluídos, meios de fazer circular sua voz, ocultada pelas normas sociais vigentes, ainda que em esferas restritas. Nesse jogo de forças, surgem formas de expressão marginais, que (sobre)vivem e se nutrem da difícil negociação entre o (re)conhecimento de um fazer e a negação ou indiferença desse mesmo fazer pela sociedade. Assim, para adequar-se ao propósito estabelecido, que seja, demarcar um território para a sua atuação e conseqüentemente difusão de suas idéias, e para afirmar a legitimidade do posicionamento assumido, qual seja o de insurgir-se contra a estrutura cultural dominante, que lhe subtrai direitos, o “excluído”, numa atitude de recusa às formas convencionalmente aceitas, investe em gêneros, dispositivos, que apontam, logo de saída, a sua condição de

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região

² Mestre em Comunicação Social pela PUC MG, email: lucio@luciocarvalho.com.

³ Orientador do trabalho. Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFC, email: osmargoncalves@hotmail.com

marginal, de independente. É o caso, por exemplo, dos fanzineiros [...] (ZAVAM, 2006, p. 9)

O presente artigo concentra seus esforços na compreensão de uma categoria especial de zines: aqueles produzidos pela tribo urbana *punk*. Com características peculiares de estética, produção e circulação, os zines *punks* são um meio alternativo de divulgação cultural. Em termos de interface, resalta-se a utilização de pinturas, desenhos, fotografias, imagens sintetizadas, todos misturadas em um único *layout*, recortadas, rabiscadas, refeitas, coladas e, com isso, ganham novas dimensões, significados e características.

O *punk*

De acordo com McNeil e McGain (2004), o início daquilo que viria a se tornar a cultura *punk* surgiu com a banda *The Velvet Underground*, formada em 1964, nos Estados Unidos. Influenciado por um tipo de cultura mais obscuro do que aquele socialmente aceito em seu tempo, o vocalista e fundador da banda, Lou Reed, fazia músicas, letras, se vestia e agia de forma a chocar um público relativamente conservador:

Na primeira vez que Lou Reed tocou “Heroin” pra mim, fiquei totalmente pasmo. A letra e a música eram tão obscenas e devastadoras. Mais que isso: as canções de Lou tinham tudo a ver com meu conceito de música. Nessas canções de Lou rolava um lance de assassinato do personagem. Ele tinha profunda identificação com os personagens que retratava. Era o “Método” atuando na canção (CALE in MCNEIL e MCGAIN, 2004, p. 15)

O *Velvet Underground* conquistou popularidade gradualmente, por meio de um público que não acreditava na ideologia *hippie* vigente na época. Eram pessoas socialmente excluídas, moradores de subúrbios violentos, pessoas desempregadas, desajustados sociais e a mais ampla gama de problemáticos desiludidos. O número de fãs cresceu gradualmente até que em 1968, o artista plástico Andy Warhol decidiu ser um dos patrocinadores da banda, o que não garantiu a popularidade musical da *Velvet* em todo o território americano.

Influenciada pelo *The Velvet Underground*, surgiu posteriormente a banda *MC-5*, na cidade de Detroit. Na época, uma cidade violenta e desoladora, Detroit forneceu ao *MC-5* todo o ódio e frustração necessários para que músicas rápidas, diretas e enérgicas fossem compostas. A banda começou a ganhar grande popularidade e influenciou o vocalista James Newell Osterberg, mais conhecido como Iggy Pop, a montar a banda *The Stooges*. Esta, além das letras diretas, do som enérgico e do choque ao público, incorporou em seus shows uma série de performances bizarras, que viriam a influenciar toda a cultura *punk*:

A performance de Iggy estava além de ser apenas sexual. Geri Miller, a superstar de Andy Warhol, estava sentada numa cadeira no que poderia ser vagamente descrito como a primeira fila, e Iggy foi até ela, pôs a mão no rosto dela, agarrou bem firme e aí puxou-a pelo rosto através do chão, com ela se sacudindo na cadeira de metal dobrável. O que Iggy estava fazendo com ela não era sexual, era simplesmente brutal. Ninguém sabia o que pensar (CHILDERS in MCNEIL e MCGAIN, p. 93, 2004)

McNeil e McGain (2004) salientam uma série de bandas que sucederam os *Stooges* e que foram incorporando cada vez mais elementos que ajudaram a construir a noção existente hoje de música, comportamento e estética *punk*. David Bowie inspirou a androginia, e os *New York Dolls* a levaram ao extremo. A poeta Patti Smith incorporou letras pessimistas e obscuras à temática *punk* e a banda *Television*, por sua vez, foi a percussora do comportamento niilista dentro da tribo. No entanto, foi apenas em 1975, mais de 10 anos depois do surgimento do *Velvet Underground*, que o nome *punk* foi utilizado pela primeira vez. Curiosamente o termo não possuía qualquer ligação com grupos sociais, era destinado a uma revista produzida por Legs McNeil:

Nos idos de 1975 eu costumava ir seguidamente ao Phoebe's. O Phoebe's era um ponto de encontro do pessoal que fazia teatro off-off Broadway, um restaurante na rua do Bunker. O Phoebe's era um verdadeiro reduto. Então no meu pequeno trajeto do Bunker ao Phoebe's, eu passava por aqueles postes, bem na porta da minha casa, com cartazes colados: "PUNK VEM AÍ!" [...] E adorei aquilo, no instante em que vi aquele aviso, pensei: "PUNK VEM AÍ!" Fiquei imaginando: "O que vai ser isso? Uma banda ou o quê?" (GRAUERHOLZ in MCNEIL e MCGAIN, p. 272, 2004)

A revista, repleta de piadas sarcásticas, entrevistas vexatórias, desenhos elaborados de forma amadora e linguagem inapropriada atingiu com sucesso um público juvenil que aguardava por qualquer tipo de material contracultural que retratasse de forma fidedigna a realidade cotidiana na qual ele vivia.

Com o surgimento da banda *Ramones*, o *punk* rapidamente ganhou adeptos fora dos Estados Unidos. Com acordes e letras simples, rápidas e enérgicas, os *Ramones* mostraram que não era preciso ter grandes conhecimentos de técnicas musicais, possuir instrumentos caros ou ter um dom musical extraordinário para se formar uma banda. Toda uma geração de jovens ingleses simpatizou-se com essa ideia, chamada de "faça você mesmo"⁴. Destes jovens, as principais bandas que emergiram foram o *Clash* – um dos responsáveis pela politização do *punk* -, o *Sex Pistols* – que influenciou principalmente na estética *punk* atual e as bandas *pós-punks*, que influenciaram no modo de pensar niilista e obscuro.

⁴ Do it yourself.

Eu era pelo menos uma geração mais velho do que a geração que eu empresariava. Eu não era da geração dos *Sex Pistols*, era da geração dos anos sessenta. Por isso minha relação com os *Sex Pistols* era uma ligação direta com aquela opressiva angústia existencial, motivo primordial para fazer qualquer coisa no *rock & roll* – abandonando a noção de carreira -, e com aquele espírito amador de faça-você-mesmo típico do *rock & roll*. Foi assim que cresci, com a idéia de que você podia fazer as coisas. [...] Lá pelo começo dos anos setenta, a filosofia era de que você não podia fazer nada sem um monte de dinheiro. Então minha filosofia se voltou para: “Foda-se, a gente não se importa se não sabe tocar e não tem instrumentos realmente bons, a gente ainda está fazendo porque acha que vocês são um bando de escrotos”. [...] No fundo, acho que foi isto que criou a raiva – a raiva era simplesmente por causa do dinheiro, porque a cultura tinha se tornado corporativa, porque a gente não a possuía mais, e todo mundo estava desesperado para tê-la de volta. Essa era uma geração tentando fazer isso (MCLAREM in MCNEIL e MCGAIN, p. 29, 2004)

A ideia de “faça você mesmo” foi de grande importância tanto para a música como para a estética e para o comportamento *punk*. A partir do momento em que jovens insatisfeitos e marginalizados confeccionavam suas próprias roupas, “inventavam” seus próprios cortes de cabelo, faziam suas próprias músicas e começavam a criar seus próprios meios de comunicação, uma óbvia influência dos aspectos negativos de suas vidas passou a ser representada em todos esses meios, inclusive em performances artísticas.

O punk no Brasil

No Brasil, o *punk* começou a ser conhecido na cidade de São Paulo, em meados de 1978, quando os primeiros reflexos da crise de 1972 começaram a ser sentidos pela parcela mais jovem da população, que encontrava dificuldades de se estabelecer economicamente, encontrar espaços para diversão e uma forma de identidade própria:

[...] a crise na economia iniciada em 1973, vai produzir somente no final da década seus maiores efeitos, que culminarão com a recessão de 1982. Os jovens vão sofrer de forma acentuada o estreitamento das possibilidades de arquitetar uma vida satisfatória através da carreira profissional e mesmo de sustentar a participação nos espaços da escola, do consumo e da diversão. [...] É então que emergem como personagens expressivos desse novo universo os grupos articulados em torno do *estilo*. [...] Entre elas, a necessidade de construir uma identidade em meio à intensa complexidade e fragmentação do meio urbano, e que se reflete no peso sinalizador e na velocidade das modas; a necessidade de equacionar os desejos estimulados pelos crescentes apelos de consumo e as possibilidades de realizá-los; a necessidade de situar-se frente à enxurrada de informações veiculadas pelos meios de comunicação; a necessidade de encontrar espaços de vivência e diversão num meio urbano ainda pobre de opções e segregacionista, adverso aos jovens com baixo poder aquisitivo; e a necessidade de elaborar a experiência da crise, com as dificuldades de articular perspectivas de futuro para si próprios e para a sociedade (ABRAMO, 1994, p/p. 82 - 83)

Dos grupos que surgiram dentro deste contexto, os *punks* foram os primeiros, “e assim, pode-se dizer que surgiram como a primeira manifestação das novas questões colocadas para essa geração de jovens urbanos” (ABRAMO, 1994, p. 83). Assim como os *punks* norte-americanos e ingleses, os brasileiros também tornaram-se adeptos das letras de músicas com cunhos politizados, da estética que vai contra as convenções sociais, da proposta “faça você mesmo” e de todo um estilo próprio de comportamento.

Outra característica em comum com os grupos *punks* internacionais é o pertencimento desses jovens geralmente à classes socialmente excluídas. Abramo (1994, p. 92), coloca que “esses garotos são, na sua grande maioria, de famílias de trabalhadores de baixa renda, moradores dos subúrbios e periferias. Em geral, trabalham em ocupações desqualificadas ou estão na busca de emprego [...]”, fato que serve, em parte, para um melhor entendimento da cultura *punk* brasileira e seu modo de vida. Os *punks* sentem certo orgulho em mostrar que estão ligados inferioridade e negatividade: “eles localizam-se aí. Fazem questão de afirmar que são do subúrbio, que estão por baixo, que estão nas camadas intestinas da sociedade, nos níveis inferiores de todas as escalas hierárquicas” (ABRAMO, 1994, p. 101). Essa postura faz com que diversos conflitos ideológicos sejam criados contra convenções sociais e a indústria cultural:

Há como que uma luta constante desses grupos na sua relação com a mídia e a indústria cultural, e da qual resulta um equilíbrio instável. Imersos nesse meio e utilizando seus produtos para realizar sua própria e distinta cultura e identidade, mas ao mesmo tempo desejando formas de exposição e comunicação, o que inclui a circulação nos meios de comunicação, esses grupos juvenis estão permanentemente sob o perigo de se verem novamente apropriados pela indústria cultural e padronizados, devolvidos à normalidade como produtos da moda e tendo assim seus significados originais diluídos e esvaziados (ABRAMO, 1994, p. 90)

Dotados de uma verdadeira repulsa pela comercialização ou padronização de sua imagem, os *punks* brasileiros não possuem ligações com a grande imprensa. Seus contatos se resumem, em grande maioria, à jornais alternativos, periódicos anarquistas, literatura marginal e zines. Dentro dessa realidade, a “criatura” vê-se por vezes na necessidade de tornar-se “criadora”, ou seja, a proposta “faça você mesmo” assume mais uma vez papel de grande importância:

Pode-se dizer que, de forma geral, o imaginário e o comportamento dos grupos juvenis nos anos 80 foram bastante marcados pelas questões lançadas pelos *punks*. Principalmente a proposta de uma atuação – em vez da passividade – no próprio campo do lazer e do consumo, expressa pelo *do it yourself*. “Faça sua

música, o seu estilo, não se acomode na postura de espectador passivo”. E, por outro lado, a tematização da *crise do futuro* – pessoal e social – como questão central: o questionamento do futuro possível e das possibilidades de esperança (ABRAMO, 1994, p. 84)

Um panorama sobre os zines *punks* brasileiros

Poucos recursos financeiros, pouca habilidade com recursos gráficos e muitos empecilhos. Essas são as principais características enfrentadas por fanzineiros *punks* no Brasil. No entanto, acabam sendo também questões que forçam o desenvolvimento imaginativo para que o material produzido seja interessante e que resultam em uma linguagem e poética própria. Para análise específica das imagens utilizadas em zines *punks* brasileiros, foi analisado o zine “FRAGMENTOS DE UM DIA MELANCÓLICO Y ODIOSO”, obtido gratuitamente na Praça Sete de Setembro, em Belo Horizonte, Minas Gerais. O local é frequentado por um grande número de skatistas, roqueiros e *punks*, que utilizam a praça como espaço de confraternização e troca de material contracultural. O zine, recolhido no dia 15 de julho de 2009, possui a participação de dois autores (um autodenominado “Kid”, de São Paulo, outra autodenominada “Amanda”, do Rio de Janeiro), cada qual colaborando à sua maneira (ilustrações, gravuras, textos, montagem, etc). A periodicidade e a data do material não estão disponíveis.

O zine “Fragmentos de um dia melancólico y odioso” foi escolhido para análise por representar um típico material midiático de natureza punk, por ser relativamente volumoso e por apresentar uma rica fonte de imagens, das quais as consideradas mais interessantes foram utilizadas para análise.

A primeira característica a ser levada em consideração é a de que o zine escolhido é um material impresso, reproduzido por meio de cópias baratas. Como já citado anteriormente, o movimento *punk* no Brasil possui um maior número de adeptos entre jovens de classes econômicas mais baixas, o que faz com que o xérox represente um importante papel para a divulgação de material de comunicação, uma vez que os custos são relativamente baixos. Além disso, o xérox possui outras características, que combinam e auxiliam a produção cultural *punk* impressa:

Talvez o mais importante aspecto da xerografia seja o de ela oferecer ao artista, que não tenha habilidade para o desenho, condições de elaborar a montagem de seus projetos, fundindo planos, linhas e sombras, sem qualquer instrumento auxiliar que a técnica do desenho exige. [...] Acreditamos que a proposta seja de um consumo rápido, pela facilidade de reprodução e pelo baixo custo e divulgação mais eficaz. O revigoramento de velhas imagens, com novos interrelacionamentos entre elas. [...] A execução rápida de um projeto pela

colocação prévia das figuras sobre um plano e o conseqüente produto final. [...] Não podendo impressionar como “arte maior”, propõe chegar às massas como um meio simples e de fácil assimilação (PONTES, s.d., s.p.)

Dessa forma, é possível compreender que por meio do xérox, que funde planos e colagens, é possível combinar imagens, pinturas, retratos, escrituras, figuras impressas de computador, dentre vários outros tipos de recursos. Vale ressaltar ainda que esse processo, apesar de não ser popularmente tão conhecido como outras técnicas de composição gráfica e criação artística, não é um processo recente no Brasil:

O uso do xérox como expressão artística não é recente, a xerografia um termo muito utilizado pelos críticos e artistas da época, é uma técnica de reprodução de imagem, que teve um avanço no Brasil a partir dos anos 70, quando as primeiras companhias multinacionais, uma delas a XEROX do Brasil S.A., instalaram-se no mercado brasileiro. [...] A aceitação dessa nova técnica, por parte das instituições, veio a partir da Bienal e de alguns salões de arte da época, muitas vezes aparecia como técnica mista, pesquisa, experimentação, proposta ou gravura, e não xerografia (SOUSA, 1998, p. 4)

O processo de criação em xerografia é feito utilizando principalmente o processo de colagem, uma vez que o próprio processo de cópia do documento apresenta-se como responsável por mesclar as várias camadas de matérias sobrepostos existentes. O que impressiona não é a grandiosidade, a gama de cores, a produção exorbitante ou o profissionalismo. Os pontos fortes da xerografia são a sua rapidez e a criatividade do artista, assim como ressalta Pontes (s.d.):

A xerografia não impressiona pelo visual grandioso; não utiliza-se de tintas especiais ou painéis-monumentos, exige do artista uma contenção dentro dos limites do tamanho do papel a ser utilizado. Podemos considera-la um recurso de escritório, fazendo a arte do imediato, da comunicação rápida e eficiente num mundo onde o predomínio da televisão, do computador e da internet cresce a cada segundo (PONTES, s.d.)

Tais características, como a sobreposição e união de várias imagens, a criatividade, a colagem, e até mesmo o “amadorismo”, podem ser melhor percebidos com a visualização da Figura 1:

Figura 1: Temos da vida as piores imagens



Fonte: zine “Fragmentos de um dia melancólico y odioso”

É possível perceber, por meio da imagem analisada, a forma como diversas figuras se unem, são recortadas e coladas, formando, desta forma, uma nova imagem, com características próprias e peculiares. “Com a xerografia existe a possibilidade da criação de novas imagens, a partir do reaproveitamento de várias outras, associadas, com a conseqüente produção de emoções estéticas”, ressalta Pontes (s.d., s.p.). No caso da xerografia aplicada em zines *punks* cabe ressaltar a “marginalidade” do próprio material:

[...] o fanzine, assim como outros dispositivos marginais, desvela, além de um posicionamento do autor em relação à estrutura que controla e manipula, os meios de (re)produção cultural, uma situação paratópica plurivalente, evidenciada tanto pela paratopia da posição do escritor, do lugar do enunciador, quanto marcada pelo investimento na marginalidade do próprio dispositivo (ZAVAM, 2006, p. 25)

Assim como já mencionado no texto, a estética *punk* que expõe os abusos e desleixos sociais, assim como a ideologia niilista e a indignação de se viver em uma sociedade marcada por desigualdades econômicas e sociais se fazem presentes. Porém, o foco deste trabalho está na natureza das imagens utilizadas.

É possível perceber que vários tipos de imagens são utilizadas de formas indistintas. Torna-se então necessário um breve entendimento sobre características específicas de cada

tipo de imagem. Nesse contexto, Santaella e Nöth (1998) dividem a produção imagética em três diferentes paradigmas:

[...]o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. [...] O primeiro paradigma nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, [...] desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura, e gravura até a escultura. O segundo se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível [...], imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. [...] O terceiro paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 157)

Deve ser ressaltado que os próprios autores advertiram que essa divisão era levemente superficial, uma vez que abrange, por exemplo, a fotografia e o cinema, ou a escultura, o desenho e a pintura, dentro de um mesmo paradigma. No entanto, a divisão torna-se válida ao apresentar características específicas de cada um dos tipos de imagens, que se unem e sofrem uma mescla de características dentro dos zines *punks*.

As características que definem cada um dos paradigmas para Santaella e Nöth (1998) são essencialmente materiais, seja no seu modo de produção, seja no seu modo de conservação, seja no seu modo de veiculação:

Como já deve ter ficado relativamente claro, o critério em que se baseia a divisão aqui enunciada dos três paradigmas é um critério, por assim dizer, materialista, ou seja, trata-se, antes de tudo, de determinar o modo como as imagens são materialmente produzidas, com que materiais, instrumentos, técnicas, meios e mídias. [...] Uma vez que nenhum processo de signo pode dispensar a existência de meios de produção, armazenamento e transmissão, pois são esses meios que tornam possível a existência mesma dos signos, o exame desses meios parece ser um ponto de partida imprescindível para a compreensão das implicações mais propriamente semióticas das imagens, quer dizer, das características que elas têm em si mesmas, na sua natureza interna, dos tipos de relações que elas estabelecem com o mundo, ou objetos nelas representados, e dos tipos de recepção que estão aptas a produzir (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 162)

Dessa forma, é possível entender da seguinte forma as características de produção de cada um dos paradigmas mencionados:

(1) paradigma pré-fotográfico, ou produção artesanal, que dá expressão à visão por meio de habilidades da mão e do corpo; (2) paradigma fotográfico, que inaugurou a automatização na produção de imagens por meio de máquinas, ou melhor, de próteses óticas; (3) paradigma pós-fotográfico ou gerativo, no qual as imagens são derivadas de uma matriz numérica e produzidas por técnicas computacionais (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 163)

Nas imagens utilizadas nos zines *punks*, os três conceitos se fundem. Para um melhor entendimento, foi utilizada a Figura 2, na qual imagens providas dos três paradigmas encontram-se presentes:

Imagem 2: Sinfonia n° 1209



Fonte: zine “Fragmentos de um dia melancólico y odioso”

É possível na imagem analisada perceber os três métodos de criação presentes. A produção artesanal encontra-se presente nos escritos artesanais dispostos no canto inferior esquerdo da página, assim como nos rabiscos abstratos que os cerca. A fotografia está presente no canto superior esquerdo, no qual uma prótese óptica foi utilizada para “congelar” aquele momento de tempo e espaço em questão. A produção pós-fotográfica, por sua vez, encontra-se em toda a lateral direita da figura, na tipologia suave das letras e no contraste que elas fazem com a “poluição” daquilo que foi produzido manualmente.

O fanzineiro, além de tirar fotografias, desenhar e usualmente manipular alguma imagem digitalmente adaptando-a ao conteúdo desejado, possui a característica de se apropriar da imagem alheia e remoldá-la, a seu modo, para que ela cause o efeito estético desejado no zine. Santaella e Nörth (1998, p. 165) dizem que “enquanto a imagem artesanal é, por sua própria natureza, incompleta, intrinsecamente inacabada, o ato fotográfico não é senão fruto de cortes”. Para os zines *punks*, uma fotografia, ao contrário daquilo convencionalmente socialmente, não está “acabada”. Ela pode ser dobrada, recortada, ampliada, rabiscada. Sofre diversas interferências e adquire características totalmente novas. Fato

semelhante ocorre com desenhos, pinturas e figuras geradas em computadores. Tudo pode ser editado manualmente e ajustado para o formato desejado pelo “criador”. Nesse processo, mudam as funções originais de cada paradigma:

Enquanto a imagem artesanal é feita para a contemplação, a fotográfica se presta à observação e a pós-fotográfica à interação. [...] O caráter dominante dessas imagens está, portanto, na sua interatividade que suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circvoluções da imagem (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 174)

No caso dos fanzines, qualquer tipo de imagem pode servir tanto para observação como para interação ou contemplação. Um grande número de imagens juntas supõe um maior grau de contemplação, no intuito de analisa-las e distingui-las. Uma fotografia pode sofrer processos interativos diversos por meio da edição manual. Uma imagem pós-fotográfica, por sua vez, pode apresentar-se unicamente como observativa, após impressa e configurada em um *layout* específico. Desta forma, as características da imagem ganham novas dimensões e possibilidades.

Uma das características mais importantes a serem analisadas nos zines é o suporte. Santaella e Nörth (1998) destacam a durabilidade que a imagem ganhou com a evolução dos paradigmas. No entanto, na medida em que ganha em durabilidade, ela perde em unicidade.

A características básica do modo de produção artesanal está para a realidade matérica das imagens, a fisicalidade dos suportes, substâncias e instrumentos utilizados impõe sua presença. [...] O que resulta disso não é só uma imagem, mas um objeto único, autêntico, e por isso mesmo, solene, carregado de uma certa sacralidade, fruto do privilégio da impressão primeira, originária [...] (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p/p. 163 - 164)

No entanto, essa “sacralidade” fruto da originalidade do objeto era descompensada pelo relativo pequeno tempo de duração de uma obra de arte não reproduzível. A partir do paradigma fotográfico, surgiu a chance de se reproduzir, por meio do negativo, quantas vezes se quisesse uma mesma fotografia ou película, fazendo com que, desta forma, o objeto artístico ganhasse um tempo imensurável de durabilidade. Com o advento do paradigma pós-fotográfico essa durabilidade foi elevada ao infinito, uma vez que dados binários e discos rígidos interligados podem armazenar informações por tempo infinito, tirando desta forma qualquer laço de temporalidade ou preocupação com durabilidade de matéria que compõe a imagem.

No entanto, no caso dos zines, a durabilidade ainda apresenta-se restrita, como pode ser visto na Imagem 3:

Imagem 3: O andrógino



Imagem 3: O andrógino

É possível perceber na figura acima que as cores começam a se desbotar, a imagem não é muito inteligível, pontos e linhas brancas começam a surgir, entre diversas outras pequenas mazelas. Parte disso deve-se ao próprio material com que os zines *punks* são confeccionados: xérox e papel. Com o tempo a tendência é que as cores do xérox se desbotem e que a imagem passe a tornar-se, pouco a pouco, irreconhecível. Isso faz com que a reprodutibilidade dos zines deva ser constante para que sejam preservados e, além de tudo, transmitidos ao maior número de pessoas possível.

Isso faz com que a reprodutibilidade técnica seja um elemento essencial e indispensável para o prolongamento do tempo de vida de um zine. Sobre o assunto, Benjamin (1955) ressalta também as novas possibilidades que a reprodutibilidade técnica garante:

Reprodução técnica surge como mais autônoma do que a manual. [...] Este é o primeiro aspecto. Além disso, em segundo lugar, pode colocar o original em situações que nem o próprio original consegue atingir. [...] A catedral abandona o seu lugar para ir ao encontro do seu registro num estúdio de um apreciador de

arte, a obra coral, que foi executada ao ar livre ou numa sala, pode ser ouvida num quarto (BENJAMIN, 1955, p. 3)

No entanto, na medida em que a reprodutibilidade cresce, o conceito de “aura”, ou seja, a energia proveniente da originalidade de um objeto, deixa de existir:

[...]o que murcha na era da reprodutibilidade da obra de arte é a sua aura. O processo é sintomático, o seu significado ultrapassa o domínio da arte. Poderia caracterizar-se a técnica de reprodução dizendo que liberta o objecto (*sic*) reproduzido do domínio da tradição. Ao multiplicar o reproduzido, coloca no lugar de ocorrência única a ocorrência em massa. Na medida em que permite à reprodução ir ao encontro de quem apreende, actualiza (*sic*) o reproduzido em cada uma das suas situações. Ambos os processos provocam um profundo abalo do reproduzido, um abalo da tradição que é o reverso da crise actual (*sic*) e a renovação da humanidade. Estão na mais estreita relação com os movimentos de massas dos nossos dias (BENJAMIN, 1955, p. 3)

Desta forma, há de se reconhecer que, se por um lado a reprodutibilidade aumentou a “vida” dos zines *punks*, assim como o seu alcance, por outro lado, tornou-os “comuns” e “pouco interessantes” para um grande número de pessoas, que, convivendo cotidianamente com eles, os tratam como material barato, desqualificado e desinteressante. Benjamin (1955, p. 4), ressalta que “o modo em que a percepção sensorial do homem organiza – o médium em que ocorre – é condicionado não só naturalmente, como também historicamente”. Dessa forma, há de se ter também a noção de que as estéticas, ideias e materiais contraculturais que chocavam as pessoas no início da década de 1980, certamente não possuem a mesma força ou repercussão 30 anos depois.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio do trabalho foi possível perceber a forma como os meados do *punk* influenciaram em sua estética, tanto na moda e no jeito de se vestir, como em suas produções culturais. No caso analisado, o zine impresso, a imagem possui um papel de suma importância. Ela é a responsável por demonstrar uma poética, criar afetos, chamar a atenção, ilustrar o texto e complementa-lo com novas informações.

É possível perceber que os zines *punks* impressos utilizam imagens dos três diferentes paradigmas propostos por Santaella e Nörth (1998) de forma aglutinada e perspicaz. As imagens se fundem, por meio principalmente das colagens e das técnicas de xerografia, e tornam-se uma só, de modo criativo e instigante. Mesmo sabendo que a maioria dos *punks* nunca leu material científico sobre formação e criação de imagens, é

interessante notar, de acordo com as características propostas por Santaella e Nörth (1998) o modo como as imagens, dentro dos zines impressos, ganham novas características, seja pelo material no qual elas são disponibilizadas, seja pelo modo como elas são modificadas e estilizadas.

O modo como as imagens se misturam pode ser considerado como aquilo que os autores colocam como hibridização das artes:

[...] hibridização das artes e contemporaneamente comparecem de modo mais cabal nas instalações, onde objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturados numa arquitetura [...] quando se dá o aparecimento de um novo paradigma, via de regra, esse novo paradigma traz para dentro de si o paradigma anterior, transformando-o e sendo transformado por ele (SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 184)

Desta maneira, é possível entender que dentro dos zines *punks* os três paradigmas coexistem e se auto-influenciam, com algumas características que se tornam comuns e outras que se diferenciam. Santaella e Nörth (1998, p. 158), dizem que “toda mudança no modo de produzir imagens provoca inevitavelmente mudanças no modo como percebemos o mundo e, mais ainda, na imagem que temos do mundo”. Desta forma, é possível entender a mudança e as peculiaridades no modo como as imagens são produzidas dentro dos zines *punks* como uma necessidade que surgiu de se fazer com que a sociedade enxergasse o mundo sob uma nova óptica, na qual a miséria, as desigualdades sociais, a negação ao consumismo, o sarcasmo, a música, o “faça você mesmo” e o niilismo são valores constantes.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, H. W. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**, 1955.
Disponível em: < http://www.ideafixa.com/wp-content/uploads/2008/10/texto_wbenjamim_a_arte_na_era_da_reprodutibilidade_tecnica.pdf >, acesso em 26 de março de 2016.

KID; AMANDA. **Fragmentos de um dia melancólico y ocioso**. Zine impresso. S.d.

MILANI, M. A. **Dinâmicas ideológicas do movimento punk**. 2008. Disponível em: <<http://www2.uel.br/grupo-pesquisa/gepal/terceirogepal/marcoantonio.pdf>>, acesso em 20 jul. 2015

MCNEIL, L; MCGAIN, G. **Mate-me por favor**. Vol. 1. Porto Alegre: L&PM, 2004.

_____. **Mate-me por favor**. Vol. 2. Porto Alegre: L&PM, 2004.

PONTES, H. **O que é arte xerox**. S.d. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=193&secao=colagem>>, acesso em 20 fev. 2016.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem**: Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998

SOUSA, C. G. S. **O corpo na construção de uma identidade visual**. 1998. Disponível em: <[http://www.nupea.fafcs.ufu.br/atividades/1-ERRAE-e-4-SRAEA/RELATOPESQ/1-ERRAE-e-4-SRAEA-RELPE\\$%20_9_.pdf](http://www.nupea.fafcs.ufu.br/atividades/1-ERRAE-e-4-SRAEA/RELATOPESQ/1-ERRAE-e-4-SRAEA-RELPE$%20_9_.pdf)>, acesso em 20 fev. 2016.

ZAVAM, A. S. Fanzine: a plurivalencia paratopica. **Linguagem em (Dis)curso – LemD**, Tubarão, v. 6, n. 1, p. 9 – 28, jan. 2006