



**“MINOTAURO: LABIRINTO” E “MUSICZINE: SOL MAIOR EM GRAFES” –
ARTEZINES AUTORAIS DA SÉRIE COLETIVA CRIA_CIBERZINES**

**“MINOTAURO: LABIRINTO” AND “MUSICZINE: SOL MAIOR EM GRAFES” –
AUTHORAL ART-ZINES FROM THE COLECTIVE SERIES CRIA_CIBERZINES**

Ícaro Lênin Maia Malveira¹

PPGACV- FAV-UFG/CRIA_CIBER/FAPEG

Gazy Andraus²

PPGACV-FAV-UFG/CRIA_CIBER

RESUMO

Os Cria_ciberzines perfazem uma coleção de zines autorais artísticos (artezines) dos membros do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER da UFG, produzidos no âmbito das atividades regulares do grupo. Foram produzidos doze números, sendo que a maioria tem uniformidade de formato a partir de distintas perspectivas temáticas. Este artigo explora o contexto geral de criação coletiva da coleção artística, demonstrada por dois de seus zines, o que reflete o ideário dos fanzines de possibilitarem a criação individual, enquanto mantêm a fraternidade na troca de ideias. Também se aborda a criação e veiculação das publicações, que alternam entre o impresso e o digital. Repalda-se por Andraus (2019), Magalhães (1993), Batey (2014), Thomas (2009), dentre outros nomes que contribuem na questão dos conceitos atinentes aos zines de arte e às suas temáticas aqui apontadas.

PALAVRAS-CHAVE:

Fanzines. Zines. Artezines. Criação. Grupo.

ABSTRACT

The Cria_ciberzines make up a collection of authorial artistic zines (artezines) by the members of the CRIA_CIBER Research Group at UFG, produced as part of the group's regular activities. Twelve issues were produced, most of which have a uniform format from different thematic perspectives. This paper explores the general context of collective creation of the artistic collection, demonstrated by two of its zines, which reflects the idea of fanzines of making individual creation possible, while maintaining fraternity in the exchange of ideas. It also shows the creation and dissemination of these publications, which alternate between print and digital. It is supported by Andraus (2019), Magalhães (1993), Batey (2014), Thomas

¹ Ícaro Lênin Maia Malveira é doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG), mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará (UFC), graduado em Letras/Português pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). E-mail: icarolmmalveira@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9778-9874>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3033831463833268>.

² Gazy Andraus (@instagram.com/gazyandraus/) é pós-doutorando pelo PPGACV da FAV-UFG (Bolsista CAPES-PNPD), doutor pela ECA-USP, mestre em Artes Visuais pela UNESP, pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP. É integrante do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação (UFG). E-mail: gazyandraus@ufg.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6580-5550>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0256950026952623>.



(2009), among other names that contribute to the issue of concepts related to art zines and their themes pointed out here.

KEYWORDS: Fanzines. Zines. Art-zines. Creation. Group.

Introduzine

O Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER), vinculado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais (UFG), foi formado no ano de 2010, sob a coordenação do professor Edgar Franco (*a.k.a.* Ciberpajé) e coliderança do artista-pesquisador Gazy Andraus. O grupo está cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq)ⁱ e, dentre as suas principais atividades, estão a realização do Festival de Artes Ciberpajelanças – projeto de extensão que este ano chegará à sua quarta edição –, as performances do projeto musical-performático transmídia Posthuman Tantraⁱⁱ –, bem como a publicação de uma gama extensa de produtos artísticos (álbuns em quadrinhos, fanzines, lançamentos musicais e ilustrações) e de pesquisa (artigos publicados em anais de eventos acadêmicos e periódicos, capítulos de livro, dentre outros).

No ano de 2022, ao longo dos encontros mensais realizadas pelo grupo, com a participação dos integrantes em reuniões realizadas online pelo aplicativo *Discord*, foi idealizada uma coleção de zines intitulada “Cria_ciberzines”. Cada membro do grupo de pesquisa criou seu próprio zine autoral, contando com editoração dos pesquisadores Gazy Andraus e Léo Pimentel, que apresentaram uma proposta específica de formato, derivado do tamanho A7, e com a utilização de recorte e dobradura no processo de montagem dos zines. Além disso, organizaram as publicações em uma miscelânea de plataformas *online*ⁱⁱⁱ com o intuito de veicular e divulgar as edições. De regularidade mensal, no início, e irregular, posteriormente, foram lançados doze números^{iv} da coleção até a presente data. Embora o conjunto de zines apresente uma abordagem variada, mais da metade deles se utiliza dos quadrinhos ou de uma composição narrativo-sequencial como recurso e linguagem para a criação. Os Cria_ciberzines, como produtos artísticos e de pesquisa, estão disponíveis gratuitamente *online*^v e, também, circulam em feiras de quadrinhos e impressos realizadas em Goiás.

Cria_ciberzines

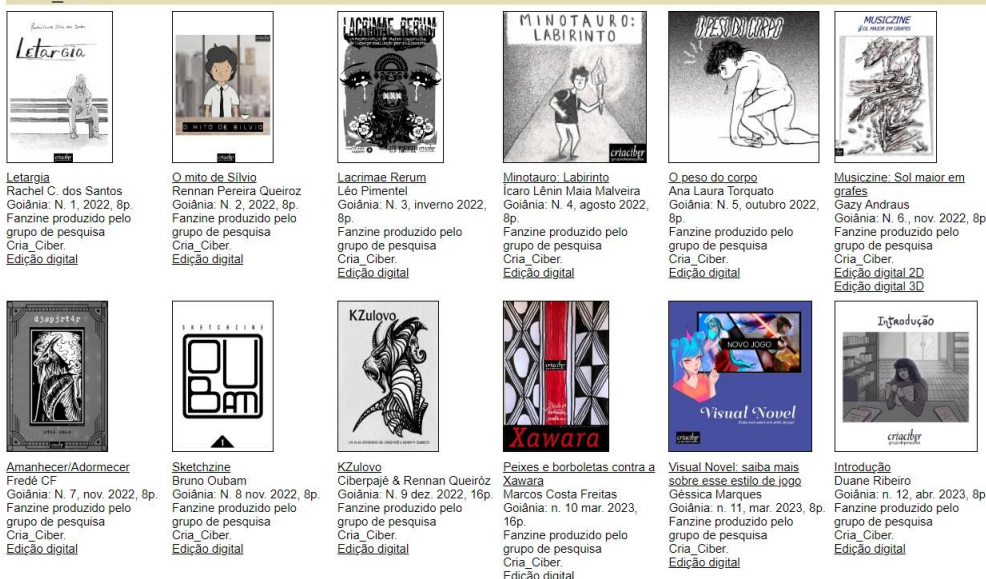


Imagem 1. Todos os Cria_ciberzines disponíveis. Fonte: <https://marcadefantasia.com/parceiros/parceiros.html>

A proposta de criação e de publicação dos Cria_ciberzines situa-se dentro do contexto de estudos dos zines e fanzines no Brasil. De acordo com o professor Henrique Magalhães, “o fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente (MAGALHÃES, 1993, p. 9). Apesar de ser uma publicação inicialmente voltada para o contexto de interesse dos fãs de ficção científica, os fanzines, ao longo do tempo, ganharam uma outra dimensão, extrapolando seu direcionamento inicial. A variedade de formatos, temáticas, bem como a quantidade de procedimentos criativos que estabelecem interlocuções com outras linguagens e a utilização de recursos e materialidades incomuns, tornaram os fanzines bastante multifacetados. Assim, perdendo esse aspecto inicial, que o caracteriza como uma produção ligada aos interesses dos aficionados, e assumindo um caráter mais abrangente, autoral e artístico. Por conta disso, não raro, deparamo-nos com o termo “zine”, uma definição mais ampla, simplificada e que abrange a complexidade e as multiplicidades dessas publicações.

Em virtude dessas transformações que o próprio fanzinato^{vi} vem passando ao longo das décadas, é comum encontrar diferentes categorias ou gêneros de fanzines e zines, que tratam de diferentes temas, como quadrinhos, músicas, poesias e literatura, bem como uma variedade de outros assuntos (MAGALHÃES, 1993). Dentre essas categorias, uma delas vem-se popularizando nos últimos anos, seja



nas pesquisas acadêmicas dedicadas aos zines, seja entre os próprios fanzineiros. Estamos a falar dos zines de arte, ou artezines. Tal como o nome nos faz intuir, os artezines propõem “uma aproximação desse tipo de publicação com o *status* de arte” (THOMAS, 2009, p. 27 *apud* MALVEIRA; FRANCO; ANDRAUS, 2022). Os Cria_ciberzines, como coleção, estão inseridos em uma lógica de criação e edição que os estabelece dentro da categoria de artezines, trazendo aspectos característicos que os situam nessa zona intersticial entre os zines e a arte.

Os artezines “Labirinto: Minotauro” e “Musiczine: Sol maior em grafes” são, respectivamente, o quarto e sexto números da referida coleção, lançados em agosto e novembro de 2022. Seus processos de criação, constituem o foco do presente artigo. Os aspectos conceituais, técnicos e poéticos de ambos são aqui apresentados com o intuito de estabelecer uma reflexão sobre os artezines, mas também como uma forma de abordar os elementos centrais de sua criação, que está atrelada a um contexto peculiar, a idealização de uma coleção de artezines como parte das atividades regulares do Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER). Assim, esse conjunto de publicações, constitui-se, a um só tempo, como um produto artístico e de pesquisa.

Conceito de artezines e editoração zineira (e os Cria_ciberzines)

Os fanzines (ou zines^{vii}) são interessantes publicações que não têm uma temática única e também podem trazer em suas páginas quaisquer modalidades de expressão artística, tanto imagética (visual) como textual (poesias escritas), mixando muitas vezes, em suas páginas, artes e textos (resenhas, artigos, seções de fóruns de cartas etc). Sua variedade derivou dos fãs de literatura de ficção científica (FC), desde 1930 nos EUA, quando resolveram publicar seus próprios contos e travar trocas e contatos por cartas, viabilizando seus boletins impressos em mimeógrafos. Apenas de 1940 em diante, denominaram os boletins como revistas de fãs, inserindo o neologismo de *fanzines* (*fanatic* + *magazine*). Desde então só aumentaram o escopo, principalmente a partir das décadas de 1950 (com a tecnologia inovadora das fotocopiadoras), 1960 e 1970 (com os shows de *punk* e *rock*, e quadrinhos *underground*, fora do circuito tradicional), que acirraram o aumento de tais publicações mundialmente, a fim de divulgarem os shows, as bandas e entrevistas,



as HQs autorais e as idiossincrasias atinentes à liberdade criativa, fora do sistema padronizado de publicações.

De lá pra cá, os fanzines se mantiveram paralelos (paratópicos^{viii}) às publicações oficiais, não se renderam ao objetivo de lucro e vêm possibilitando cada vez mais com que as pessoas que queiram partilhar suas artes (mesmo que de forma amadora) autopubliquem-se, tanto pelas versões impressas quanto digitais (geralmente em *.pdf*). Inclusive, chegaram à atualidade como conceitos de arte, ou **artezines** (ANDRAUS, 2019), a depender de certas características que os tornam assim identificáveis, como serem de baixa tiragem, não visarem lucro, não estarem sujeitos a nenhum tipo de controle editorial ou censura e serem atinentes às artes, contendo quadrinhos, poesias, imagens, fotos, desenhos, gravuras, embora seu conteúdo visual imagético tenda a ser maior que o textual (BATEY, 2014; THOMAS, 2019).

Assim, os artezines do Grupo de Pesquisa Cria_Ciber se pautam por estas prerrogativas, ao mesmo tempo em que fazem parte de uma proposta idealizada por Edgar Franco, e posta em prática por Gazy Andraus e Léo Pimentel. Estes dois últimos recebem os artezines no formato em *.pdf* e os enviam ao *site* parceiro Marca de Fantasia, dirigido por Henrique Magalhães, artista e professor da UFPB (e também pesquisador pioneiro dos fanzines no Brasil) que, por sua vez, lança-os na aba “Parceiros”, na coluna “Cria_ciberzines”, gratuitamente e de livre acesso. Ao mesmo tempo, Andraus os envia à plataforma *ISSUU* e os lança para serem “folheados” por quem queira acessá-los, também de forma gratuita. Igualmente, os autores dos zines também fazem impressões dos artezines, para divulgarem, trocarem e até os levarem para eventos, como o Festival de Artes Ciberpajelanças – que já está para ter sua quarta edição, ainda ao final do ano corrente.

A seguir, os processos e estratégias de disseminação de dois dos Cria_ciberzines, conforme já foi antecipado. A escolha se pautou por ambos os artezines terem sido produzidos pelos autores deste artigo, já que são também conhecedores de todo o processo desde o início da coleção até agora, quer seja das elaborações e inserções dos zines nas plataformas, como também dos componentes do grupo Cria_Ciber, ao qual igualmente pertencem e atuam. Isto não só faz com que as



rápidas análises a seguir corroborem para um entendimento mais profícuo do leitor a que se conheça um pouco mais acerca dos zines (então, artezines), e também compreenda como se deliberaram seus respectivos processos criativos (podendo ter fruição das artes), bem como sua divulgação material e/ou virtual, que se reflete aos outros artezines todos, realizados pelos membros do grupo.

Minotauro: Labirinto

“Minotauro: Labirinto” é um artezine que traz uma história em quadrinhos curta, com oito requadros que se distribuíram em oito páginas, num formato derivado do tamanho A7 (equivalente à folha de sulfite, quando dobrada três vezes). A sua ideia central está atrelada ao contexto das eleições presidenciais, realizadas em 2022. Surge de um incômodo e de um receio, a possibilidade de reeleição do até então presidente da república e a manutenção de um governo de direita no poder do país. No entanto, o zine traz essa sensação inquietante misturada com outras camadas de significação, propondo diferentes diálogos. A história mostra um personagem perdido em um labirinto que, ao seguir as indicações que lhe são dadas, cai na armadilha de eleger um Minotauro como presidente daquele lugar, selando o seu infortúnio. Portanto, a primeira interlocução se dá com o mito grego do Minotauro, podendo, inclusive, a história ser interpretada como uma releitura dele; o segundo diálogo acontece com a poesia do poeta português José Régio, trazendo de forma repetida o primeiro verso do seu poema “Cântico Negro”.

Os desenhos foram criados em papel Canson de alta gramatura e se fez uso dos lápis da Faber-Castell de numeração 3B e 5B para as hachuras. Estas, amontoam-se criando uma nuvem de tons de cinza, ao invés de se mostrarem como uma malha de linhas. Esse recurso busca acentuar a perspectiva dos corredores do labirinto e dar um nota dramática, com o jogo de luz e sombra que se cria com a tocha que o personagem carrega consigo. Os desenhos são influenciados pelo ilustrador australiano Chau Tan (2011), especialmente pelo estilo utilizado na história chamada “Eric”, presente no livro “Contos dos Subúrbios”, de 2011. As páginas da história “Labirinto: Minotauro” podem ver conferidas logo a seguir.

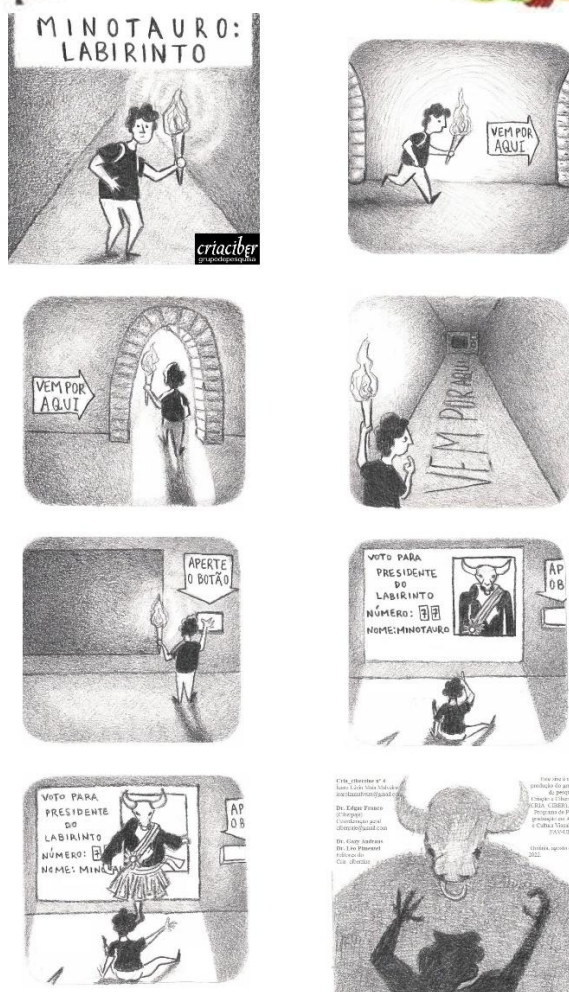


Imagem 2. Páginas do artezine “Minotauro: Labirinto”, 2022. Digital. Fonte: Acervo do autor.

O zine busca ser sutil, não trazendo uma abordagem explícita, ou seja, não cita nomes e datas. O contexto da eleição se faz perceber, mas deslocado no tempo e no espaço. Nos quadros seis, sete e oito, o Minotauro, conhecido personagem da mitologia grega, revela-se ao sair de uma espécie de urna eletrônica presa à parede. O Minotauro é tradicionalmente caracterizado como um “monstro com corpo de homem e cabeça de touro, forte e feroz, que era mantido num labirinto construído por Dédalo, e tão habilmente projetado que quem se visse ali encerrado não conseguiria sair, sem ajuda.” (BULFINCH, 2006, p. 219). As ações do personagem principal, pouco deliberadas e inteligentes, pressupõem uma ignorância sobre as escolhas referentes ao caminho percorrido, mostrado-se diferentes das que identificamos em outro peculiar personagem da mitologia grega, Dédalo. Este não apenas construiu o labirinto, mas também logrou fuga ao criar asas com cera e com as penas que caíam das asas dos pássaros.



O labirinto do qual Teseu escapou, graças ao fio de Ariadne, fora construído por Dédalo, um artífice habilidosíssimo. Era um edifício com inúmeros corredores tortuosos que davam uns para os outros e que pareciam não ter começo nem fim, como o Rio Meandro, que volta sobre si mesmo e ora segue para adiante, ora para trás, em seu curso para o mar. Dédalo construiu o labirinto para Minos, mas, depois, caiu no desagrado do rei e foi aprisionado em uma torre. Conseguiu fugir da prisão, mas não podia sair da ilha por mar, pois o rei mantinha severa vigilância sobre todos os barcos que partiam e não permitia que nenhuma embarcação zarpasse antes de rigorosamente revistada. “Minos pode vigiar a terra e o mar, mas não o ar” – disse Dédalo. “Tentarei esse caminho.” (BULFINCH, 2006, p. 224).

Como artífice inteligente, Dédalo utiliza-se de sua criatividade e engenhosidade para escapar do labirinto. Para isso, explora uma possibilidade que foge ao controle do rei Minos, o caminho pelos ares. O personagem da história em quadrinhos, anti-dédalo, ao seguir as pistas que o próprio labirinto lhe dá, sela o seu destino, como é possível intuir através do oitavo quadro. A história é uma alegoria, uma metáfora que trata, num sentido estrito, sobre o indivíduo que é induzido ao erro, e, num sentido amplo, à civilização que se deixa devorar pelos seus falsos mitos.

Nos requadros dois, três, quatro e cinco, identificamos, em meio aos requadros, o primeiro verso do poema “Cântico Negro”, de José Régio. O eu-lírico do poema é insubordinado e nega o percurso que lhe é pedido a fazer, é a “rejeição desse caminho, considerado fácil, que resulta em um gradual isolamento e na presença de variados obstáculos” (DE ASSIS, 2021, p. 55). Por sua vez, o personagem do quadrinho é acrítico e conivente em relação ao que lhe é dado, sem questionar. Portanto, assume uma maneira de agir contrária à postura resoluta do eu-lírico do poema, que já se anucia na primeira estrofe:

“Vem por aqui” — dizem-me alguns com os olhos doces/
Estendendo-me os braços, e seguros/
De que seria bom que eu os ouvisse/
Quando me dizem: “vem por aqui!”/
Eu olho-os com olhos lassos,
(Há, nos olhos meus, ironias e cansaços)/
E cruzo os braços,
E nunca vou por ali... (MOISÉS, 2004, p. 502-503).

A narrativa em quadrinhos, como metáfora, estabelece analogias com o momento das eleições. Além da presença da urna na história, merece destaque a força enunciativa do verso “Vem por aqui”, que desperta um conformismo e passividade. No entanto, é ressignificado, especialmente quando transposto para o contexto



político recente, o conteúdo do verso ganha contornos de informação alienante, à guisa do impacto negativo provocado pelas *fake news* contemporaneamente. Desse modo, a história busca uma relação crítica com o real e com o social, no entanto, essa elaboração se dá por meio do distanciamento da metáfora. O uso de uma linguagem metafórica, com o intuito de tratar de um determinado momento histórico recente, parece ser mais vívida quando nos identificamos como parte de uma sociedade que já se mostra por demais explícita e marcada pela superposição – informacional, midiática, pessoal etc. Mas essas características são realmente marcadores de nossa sociedade hoje?

Byung-Chul Han, ao lançar um olhar acurado para a questão, apresenta um argumento interessante, ao afirmar que “nos dias atuais não há mote que domine mais o discurso público do que o tema da transparência. Ele é evocado enfaticamente e conjugado sobretudo com o tema da liberdade de informação” (HAN, 2017, p. 8). Assim, o processo de criação utilizado em “Minotauro: Labirinto” inclui e mistura camadas de significação – o poema e as referências à mitologia grega –, como se fossem véus, ao invés de usar-se de uma abordagem transparente e explícita, tal como se mostram as dinâmicas da sociedade hodiernamente. Afinal, uma obra que usa da transparência como recurso para tratar de questões de uma sociedade transparente recai em uma redundância, no entanto, a obra que se utiliza da metáfora para tratar das mesmas questões, cria o contraste necessário para que a crítica possa ser fazer ver de forma mais nítida.

Musiczine: Sol maior em grafes

Neste Cria_Ciberzine, intitulado "Musiczine - Sol maior em grafes", o autor trabalha a criação de imagens a partir da audição sonora de músicas especialmente selecionadas a partir de bandas de *heavy-hard-metal* que fazem parte deste subgênero do *rock*.



Imagem 3. Páginas do artzine “Sol maior em grafes”, 2022. Digital. Fonte: Acervo do autor.

Esta ideia foi concebida a partir da influência musical que tem o autor no ato de desenhar, e que inclusive já foi demonstrada em um artigo e apresentada anteriormente num evento acadêmico, em 2009^{ix}.

O autor elaborou o artzine “Musiczine - Sol maior em grafes” em 2022, contendo então 5 desenhos sob influência auditiva, depois, adicionou mais 2 desenhos, para que o zine pudesse ser feito no formato A-5, com 8 páginas.

Para tal, a audição se centrou, à época, na área musical que mais aprecia: o *heavy-hard-metal*, e como o ato de desenhar uma ilustração pode demorar, às vezes, longos minutos, foi elaborada uma seleção de músicas um tanto mais longas que a média, com sete bandas clássicas, uma para cada ilustração. A escolha das bandas e das canções se deu, de acordo com o autor do artzine, por sua qualidade técnico-criativa e importância pela estética das músicas.



A técnica se deu com a utilização de pincéis embebidos em tinta nanquim e um pouco de aguada em alguma ou outra arte) e o ato de desenhar se desenrolou com a audição das respectivas músicas.

Após finalizar as artes, elas foram escaneadas e tratadas nos *softwares Photoshop* e *3D Builder* (pertencente ao *Windows*), para depois serem montadas num *powerpoint* configurado para A-5 (em dois arquivos: um para impressão e outro em sequência para que pudessem ser convertidos em *.pdf* e inseridos no *site* Marca de Fantasia e na plataforma de leitura, quer seja o *ISSUU*, por exemplo). Desta maneira, seria impresso o fanzine (zine, ou ainda, artezine) no formato A-5 (folha de papel A-4 dobrada ao meio, em múltiplo de 4 páginas, sendo duas folhas para tal) e haveria outro igual, porém, passível de ser lido *online* em *.pdf*, na plataforma que simula leitura de publicações.

Este artezine tem como proposta, em realidade, se valer de duas versões cuja poética narrativa escrita condutora que permeia as imagens se desdobra em duas poesias distintas. Ambos os zines, assim, apesar de conterem as mesmas ilustrações, diferem na narrativa escrita poética, e também apresentam distintas versões para as mesmas artes: numa das versões, a segunda, os desenhos foram transmutados em *3D* pelo *software 3D Builder*^x. Na primeira, as artes permanecem naturais, como foram desenhadas. Nos zines, também há *QR Codes* para o leitor alcançar as trilhas sonoras que deflagraram o processo do artista.

Por fim, as artes do “Musiczine” seguem um caminho de criação em que são iniciadas e continuadas sob a influência da audição sonora. O autor não se preocupa em como cada imagem vai se formando, mas sim em traçar as linhas e hachuras de acordo com os ímpetos de seus sentimentos, coadunados pela expressividade advinda da sonoridade que escuta no ato de desenhar. A ação se assemelha à visão do pintor taoísta, em que o importante é que o “vazio” faça parte do movimento criativo (RACIONEIRO, s.d.), e o ato se torna presente no agora, não tendo uma finalidade objetiva, além da de estar presente em sua ação como uma atitude perante a folha.



Há uma dicotomia em que, se a um taoísta é importante sua postura no instante, no agora (MAZZA, 1962), sem se preocupar se copia ou se sua arte está “boa” ou não, e se compraz a que ela se manifeste como parte da natureza intrínseca entre si mesmo (e a natureza que o envolve); ao autor do artezine, o importante é a manifestação ativa em que a emoção trazida pelo som que ouve, o auxilie a reelaborar seus sentimentos com os traços soltos refletindo graficamente as ondas sonoras ao encontro de sua mente. Neste ponto, coaduna-se à característica de um taoísta, que se envolve no ato-presente do tempo, fluindo (e fruindo) com ele.

Esta, em si, é a proposta do autor do “Musiczine: Sol maior em grafes”, enquanto que a versão 3D ressalta um diferencial para que o leitor tenha outra visualização em que os desenhos tomam certo “relevo”, derivados da alteração com efeito 3D, além do texto poético ser distinto do volume sem efeito 3D.

Considerações zinais

A proposta dos Cria_ciberzines se coaduna com a intencionalidade libertário-criativa autoral artística dos zines, em uma de suas modalidades na atualidade – os artezines – conforme suas características apontadas de acordo com os autores aqui expostos (Andraus, Batey, Thomas, principalmente), ao mesmo tempo que promove os autores e o grupo Cria_Ciber, que é também acadêmico, cuja estrutura foi deflagrada por Edgar Franco, mentor e idealizador do grupo e professor adjunto da FAV-UFG.

A possibilidade de se realizar os zines, imprimir-los e/ou difundir-los pela *internet* (em *.pdf*, geralmente), abre a perene chance de que cada ser humano seja autor de suas ideias, seja independentemente ou em grupo. Neste caso, cada autor tem a liberdade de criação a seu dispor, enquanto, ainda assim, faz parte de um grupo acadêmico de pesquisadores (o Cria_Ciber), o que confere mais respeitabilidade ao que produzem, visto que para tal, há pesquisas e produção, como este mesmo artigo que ora é coescrito comprova.

Ademais, os próprios fanzines foram criados e se desenvolveram num conceito de fraternidade, preservando a criatividade individual, mas mantendo a reciprocidade



em grupo na troca de ideias em que seus autores buscam produzir artes, textos e afins, atinentes a seus objetos de afeição, como livros de ficção científica, quadrinhos, *rock*, filmes, músicas etc. Assim, nunca pendendo para o sistema comercial como objetivo, olvidando-se de almejar lucros ou ganhos monetários, mas mantendo a chama da troca de ideias comuns, libertárias e criativas. O grupo Cria_Ciber reflete estas qualidades, não só na produção de seus zines, como também nas atividades outras, sejam de ordem acadêmica com as pesquisas, produzindo e apresentando seus resultados em eventos como simpósios, congressos e seminários, e também na manutenção de suas verves artísticas, já que são todos da área das artes.

Referências

ANDRAUS, Gazy. Zines E Artezines: A Arte das Publicações Paratópicas. In: **Anais do XXVIII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**. [recurso eletrônico] / organizadores, Manoela dos Anjos Afonso Rodrigues, Cleomar de Sousa Rocha. – Goiânia : Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 2019. P. 2305-2322. Disponível em: https://anpap.org.br/anais/2019/PDF/ARTIGO/28encontro_ANDRAUS_Gazy_2305-2322.pdf . Acesso em: 10 jul. 2023.

BATEY, Jackie. Art-Zines, The Self-Publishing Revolution: **The Zineopolis Art-Zine Collection**. Updated version of the originally presented at the 9th International Conference on the Book University of St. Michael's College at the University of Toronto, Toronto, Canada 14-16 October 2011. 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/11327760/Art_Zines_The_Self_Publishing_Revolution_The_Zine_%20opolis_Art_Zine_Collection . Acesso em: 20 ago. 2022.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

DE ASSIS, J. F. Uma Literatura Viva em reflexões metafísicas maldispostas: Presença e crítica do Modernismo em “Cântico Negro” de José Régio e “Tabacaria” de Álvaro de Campos. **Letras De Hoje**, Porto Alegre, v. 56, n. 1, 2021. <https://doi.org/10.15448/1984-7726.2021.1.38942>. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/38942> . Acesso em 05/07/2023.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis: Vozes, 2019.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Editora Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1993.

MALVEIRA, Ícaro Lênin Maia; FRANCO, Edgar; ANDRAUS, Gazy. SI QUIERES PUEDES PONER MÚSICA: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM ARTEZINE. In: **Existências: Anais do 31º Encontro Nacional da ANPAP**. Anais...Recife(PE) On-line, 2022. Disponível em:



<<https://www.even3.com.br/anais/31ENANPAP2022/513449-SI-QUIERES-PUEDES-PONER-MUSICA--O-PROCESSO-DE-CRIACAO-DE-UM-ARTEZINE>>. Acesso em: 11/07/2023.

MAZZA, E. O espírito da Arte Chinesa. **Revista de História**, [S. l.], v. 25, n. 52, p. 451-462, 1962. DOI: 10.11606/issn.2316-9141.rh.1962.121725. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/121725>. Acesso em: 12 jul. 2023. Acessado em 11/07/2023.

MOISÉS, M. **A literatura portuguesa através dos textos**. 29ª edição. São Paulo: Cultrix, 2004.

RACIONEIRO, Luis. A VISÃO DO VAZIO NA ESTÉTICA TAOÍSTA. <https://taoismo.org.br/sociedade-taoista/jornal-tao-do-taoismo/a-visao-do-vazio-na-estetica-taoista/>. Acessado em 11/07/2023.

SNO, Márcio. **O universo paralelo dos zines**. São Paulo: TimoZine, 2015.

TAN, Shaun. **Contos dos Subúrbios**. Lisboa: Contraponto, 2011.

THOMAS, Susan E. Value and Validity of Art Zines as an Art Form. In: **Art Documentation - Journal of the Art Libraries Society of North America**. Volume 28, Number 2 | Fall 2009. Disponível em: <https://bit.ly/30mRFwz>. Acesso em: 10 jul. 2023.

ZAVAM, Aurea Suely. Fanzine: A Plurivalência Paratópica. **Revista Linguagem em (Dis)curso**. v. 6, n. 1, p. 9-28, jan./abr. 2006. Disponível em <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/25761> . Acesso em 15/02/2023.

Notas

ⁱ Página do Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte no Diretório de Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq): <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/20296>.

ⁱⁱ O projeto musical Posthuman Tantra foi formado no ano de 2004, estreando no mesmo ano com o álbum “Pissing Nanorobots”. Marcado por uma dimensão musical e performática com uma perspectiva transmidiática, o projeto mistura influências de vários estilos como o *noise*, o *ambient* e o industrial.

ⁱⁱⁱ Inclui uma plataforma de leitura (*ISSUU*), uma parceria com um site (*Marca de Fantasia*) e o Instagram do grupo *cria_ciber*.

^{iv} Os títulos da coleção *Cria_ciberzines* lançados até agora são: “Letargia” (Maio, 2022), de Rachel Cosme Silva dos Santos; “O Mito de Silvío” (Junho, 2022), de Rennan Pereira Queiroz; “lacrimae rerum” (Julho, 2022), de léo pimentel (*a.k.a. AmAntE da hErEsiA*); “Minotauro: Labirinto” (Agosto, 2022), de Ícaro Lênin Maia Malveira; “O Peso do Corpo” (Outubro, 2022), de Ana Laura Matos Torquato; “Musiczine : Sol maior em grafes” (Março, 2023), de Gazy Andraus; “Amanhecer/Adormecer” (Abril, 2023), de Fredé CF; “Sketchzine” (Abril, 2023), de Bruno Oubam; “KZulovo” (Abril, 2023), de Rennan Queiroz e Edgar Franco (*Ciberpajé*); “Peixes e Borboletas contra Xawara” (Abril, 2023), de Marcos Costa de Freitas; “Visual Novel” (Março, 2023), de Géssica Marques; “Introdução” (Abril, 2023), de Duane Ribeiro.

^v Acessar o site *Marca de Fantasia* na seção “Parceiros” em:

<https://marcadefantasia.com/parceiros/parceiros.html> e/ou na plataforma *ISSUU* em: <https://issuu.com/criaciber>.

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

^{vii} O termo “zine” é atualmente mais utilizado do que fanzine, não só para abreviar a palavra, mas também para discernir entre os zines mais atinentes às artes, dos que são elaborados com a tônica dos fãs de, por exemplo, ficção científica, filmes etc.



^{viii} Este conceito de paratopia (do grego *para* = ao lado de e *topos* = lugar), já foi abordado a partir de Zavam (2006) e, depois, por Andraus, em 2019, bem como por Malveira, Franco e Andraus (2022). Resumidamente, o termo confere aos fanzines uma coexistência marginal às publicações ditas oficiais, porém, com a vantagem de não terem que se submeter a crivos editoriais e/ou de censura.

^{ix} O evento foi o II Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual da UFG em 2009, cujo *link* do trabalho está em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2009.GT2_Gazy_Andraus-ProcessoCriativoHQ-Poeticas_Visuais.pdf e a apresentação – registrada em vídeo – está em https://www.youtube.com/watch?v=k3d_xuog7Uk.

^x A alteração permitiria uma impressão em máquina 3D, porém, a intenção do autor é apenas dar o efeito diferencial no desenho, e imprimi-lo no fanzine (ou disponibilizá-lo em *.pdf* para apreciação).