

# WEBCOMICS BRASILEIRAS E ARGENTINAS CONTEMPORÂNEAS

CONTEMPORARY BRAZILIAN AND ARGENTINEAN WEBCOMICS

*HISTORIETAS BRASILEÑAS Y ARGENTINAS CONTEMPORÂNEAS*

## Laura Vazquez

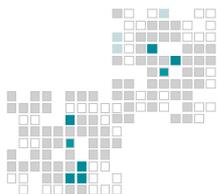
■ Doctora por la UBA e Investigadora Adjunta del CONICET, Instituto Gino Germani, UBA. Coordina el Área de Narrativas Dibujadas, UBA. Publicó *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina* (Paidós, 2010) y *Fuera de Cuadro*. (Agua Negra, 2012). Dirige el Congreso Internacional *Viñetas Serias* (2010; 2012 y 2014). Junto a Oscar Steimberg la revista *Entre Líneas* (2014).

■ E-mail: lvazquez@niu.edu.

## Roberto Elísio dos Santos

■ Jornalista, livre-docente em Comunicação pela ECA-USP, professor da Escola de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP, para o qual edita, desde 2012, a revista *Nona Arte*. Autor de diversos livros e artigos sobre histórias em quadrinhos.

■ E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br.



## RESUMO

Este texto resulta de pesquisas realizadas no Brasil e na Argentina sobre as histórias em quadrinhos produzidas por artistas de ambos os países veiculados na internet. Os resultados das análises apontam para uma diversidade temática e estética das narrativas sequenciais inseridas em sites e blogs, além de uma proximidade maior entre os criadores e seu público por meio de ferramentas que possibilitam a interatividade.

**PALAVRAS-CHAVE:** HISTÓRIAS EM QUADRINHOS; INTERNET; BRASIL; ARGENTINA.

## ABSTRACT

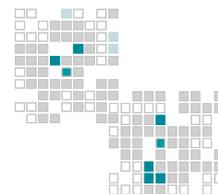
This text results from research conducted in Brazil and in Argentina on the comic strips produced by artists of both countries conveyed on the Internet. The results of the analyses show a thematic and aesthetic diversity of the sequential narratives inserted in sites and blogs, as well as a greater proximity between the creators and their audience by means of tools that enable the interactivity.

**KEYWORDS:** COMIC STRIPS; INTERNET; BRAZIL; ARGENTINA.

## RESUMEN

Este texto es el resultado de la investigación llevada a cabo en Brasil y Argentina acerca de los cómics producidos por artistas de ambos países que se transmiten a través de internet. Los resultados de los análisis realizados dan cuenta de la diversidad temática y estética de las narrativas secuenciales difundidas a través de los sitios y blogs de internet, así como de la mayor proximidad entre los creadores y su público a través de herramientas que posibilitan la interactividad.

**PALABRAS-CLAVE:** HISTORIETAS; INTERNET; BRASIL; ARGENTINA.



## 1. Fundamentação

Em um momento caracterizado pela retração do mercado editorial de histórias em quadrinhos impressas – em que predominam os produtos mais comerciais, principalmente os super-heróis estadunidenses e os mangás voltados para o público adolescente –, a internet tornou-se um espaço para a divulgação de trabalhos de jovens quadrinistas, cuja marca é a autorialidade. Alguns trabalhos são publicados em jornais e, depois, disponibilizados na internet; outros são lançados no ambiente digital e conseguem ser editados em formato de álbuns, enquanto vários permanecem apenas no ciberespaço, onde são compartilhados com os leitores.

O objetivo deste trabalho é identificar e analisar quadrinhos veiculados em sites e blogs feitos por artistas brasileiros e argentinos na atualidade. Pretende-se, também, comparar este tipo de produção no Brasil e na Argentina, apontando semelhanças e diferenças. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de nível exploratório que usou técnicas de levantamento documental e de análise de conteúdo.

Cabe agregar que nos referimos a autores/artistas individuais ou a coletivos de trabalho tendo em conta que o nível associativo é constitutivo deste tipo de práticas de difusão: um grupo de colegas (que contemplam tanto amadores como profissionais) que se reúnem com um objetivo – meta que não está circunscrita à venda nem ao mercado editorial. Os sites e blogs que analisamos, assim como os “portais de web de autor” são espaços dedicados fundamentalmente à promoção de seus trabalhos e à experimentação lúdica. A rede, dessa forma, é uma alternativa aos impressos. A partir dos anos 1990, a maior autonomia do campo permitiu uma eclosão criativa, que antes estava restrita pelos ditames editoriais<sup>1</sup>.

1 Recomenda-se sobre o trabalho inicial feito por Andrés Accorsi (2001), crítico de quadrinhos, editor da revista *Comiqueando* e organizador do Festival Comicópolis. Ver também a discussão do roteirista de quadrinhos Diego Agrimbau (2003), que relata em um detalhado ensaio os avatares da indústria nos anos noventa e a situação

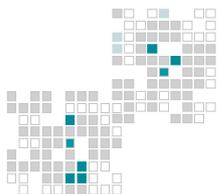
Como veremos, o papel segue sendo o suporte privilegiado na edição de quadrinhos, chegando às livrarias – lugar da cultura “cultura” – e às *comic shops* e bancas que vendem mercadorias relacionadas às mesmas, como lugares predominantes de sua circulação<sup>2</sup>. A experimentação artística através das novas tecnologias e novos meios de comunicação digitais funciona como instância de consagração de obras e autores. Em última instância, a ambição final para esses artistas é publicar livros e serem reconhecidos no mercado global de consumo. Essa investigação trabalha sobre este cenário de contradições, possibilidades e tensões.

## 2. Quadrinhos brasileiros na Internet

No século XXI, o mercado editorial de histórias em quadrinhos brasileiras impressas resume-se às revistas com os personagens de Mauricio de Sousa, álbuns ocasionais (normalmente com tiragem baixa e preço elevado) e publicações alternativas sem periodicidade e que totalizam poucos números. Nesse contexto, a internet tornou-se – principalmente após a criação da web 2.0 – um espaço para divulgação do trabalho de quadrinistas, principalmente os iniciantes. Assim, deve-se concordar com Ramos (2013), para quem era esperado

em que a nova geração de profissionais se encontrava e da qual ele mesmo fazia parte. Não parece ser aleatório o fechamento próximo de ambas as publicações, ao contrário, por conta de que a partir do interior do Campo e com a chegada do novo século e do surgimento de novas tecnologias começava-se a refletir sobre a crise editorial de revistas e a situação em que se encontravam as “novas promessas”: jovens inquietos com fanzines e animados com a transformação.

2 Recomendamos o trabalho que Laura Cristina Fernandez e Sebastian Gago publicaram (2012) intitulado “Novas mídias e formatos: mudanças editoriais no campo da historieta argentina”, no qual os autores percorrem exaustivamente as mudanças da circulação, da recepção e da produção (formatos, meios de comunicação e mídias), usando entrevistas com os profissionais e de literatura abundante sobre o tema das novas tecnologias. Isto é, embora existam vários artigos que reveem ou descrevam o fenômeno dos fanzines, das historietas independentes e a edição na web, poucos têm profundidade teórica em suas análises. Este é um problema que é preciso sublinhar e que limita o presente estudo. Como evitar a anedota e como abordar a experiência a partir de um ponto de vista teórico e crítico? Nós tentamos estar atentos a esta questão.



que a rede mundial de computadores “trouxesse impactos também na área de quadrinhos. No caso específico do Brasil, alterou de forma significativa o modo de produção e de veiculação das histórias” (Ramos, 2013, p.81), Esse autor destaca a importância dos blogs nessa tarefa.

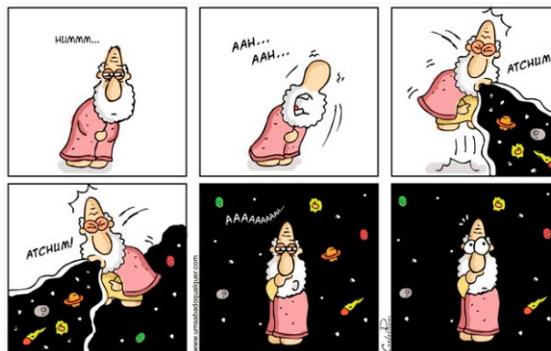
Sites e blogs são usados para reunir trabalhos de um ou mais artistas e manter contato direto e imediato com os leitores, que postam suas opiniões e críticas. As redes sociais também auxiliam a circulação de quadrinhos. No entanto, a durabilidade deste material é curta, uma vez que pode ser retirado do espaço virtual a qualquer momento, enquanto os impressos são preservados por mais tempo, mantidos em coleções particulares ou em acervos públicos.

Empregando ou não os recursos possibilitados pelas ferramentas digitais (inserção de som, movimento, paleta de cores, efeitos visuais), que aproximam as *webcomics*<sup>3</sup> dos games e dos desenhos animados, e características do suporte (tela infinita, barra de rolagem etc.), essas histórias em quadrinhos também não sofrem as restrições impostas sobre a mídia impressa: determinações editoriais, entraves econômicos, limitação quanto à distribuição e divulgação, prazos apertados, custo de produção alto, que eleva o preço do produto, ou necessidade de seguir um estilo ou um gênero que tem grande apelo diante dos leitores. Na visão de Santos, Corrêa e Tomé:

*Apesar das controvérsias sobre as contribuições que os quadrinhos disponibilizados pela internet podem trazer para a ampliação da linguagem e da estética das narrativas sequenciais, para os artistas e para os leitores, é inegável que esse novo produto cultural midiático se diferencia dos quadrinhos impressos. A mídia digital cria um espaço para a experimen-*

*tação por parte dos quadrinistas e gera formas inovadoras de divulgação dos quadrinhos e de seus autores; para as editoras, abre um novo mercado* (Santos; Corrêa; Tomé, 2012, p.135).

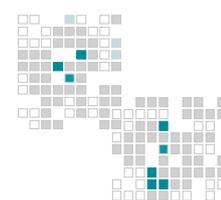
Não é possível analisar todo o material disponível no ciberespaço. Por esse motivo, foram estudadas algumas histórias em quadrinhos humorísticas, inclusive as que apresentam um conteúdo poético-filosófico (termo que será tratado adiante), encontradas no momento desta pesquisa na internet. O blog <http://www.umsabadoqualquer.com/>, criado em 2010, apresenta tiras e animações elaboradas pelo designer Carlos Ruas. Os enredos têm Deus como protagonista e contam com a participação de Adão, Sigmund Freud, Albert Einstein, outras divindades (Zeus, Odin) e de seu filho, com quem tem divergências. O autor lançou três coletâneas impressas desses quadrinhos.



Nas tiras *Em um sábado qualquer*, Deus criou o mundo como consequência de um resfriado.

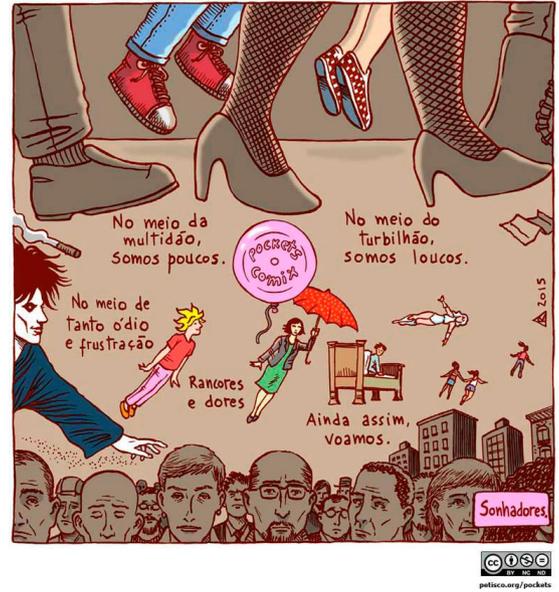
Outro espaço que reúne várias *webcomics* de humor realizadas por autores nacionais é [petisco.org/series/](http://petisco.org/series/), a exemplo de *Nanquim descartável* (ilustração abaixo), *Terapia*, *Beladona*, *Demetrius Dante*, *Valkíria*, *Nova Hélade*, *Homem-Grilo & Sideralman*, entre outras. Feitas por artistas esboçantes, diferenciam-se quanto às temáticas e aos estilos gráficos adotados, que vão do cartunescos ao mais realista.

<sup>3</sup> Termo que se refere às histórias em quadrinhos disponibilizados na Internet empregado por autores estadunidenses, como Campbell (2006).

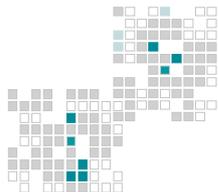




Paisagens e comportamentos urbanos dos jovens retratados em *Nanquim descartável*.



Metalinguagem e poesia em *Pockets Comix Histórias de Bolso*.



Também nesse site há um [link](#) para *Pockets Comix Histórias de Bolso*, que têm roteiros e desenhos de Renato Lima – as 66 primeiras tiras contaram com a colaboração de Isabella Amaral na arte. Iniciados em 2013, esses quadrinhos tratam de relacionamentos e questionamentos sobre a vida. Com um conteúdo poético-filosófico, não obedecem à estrutura narrativa das tiras cômicas tradicionais e o encapsulamento tradicional dos elementos (desenho e texto) dos quadrinhos. As tiras apresentam o logotipo ao centro e fazem referência a vários personagens e histórias. Na ilustração abaixo, por exemplo, podem ser vistos Sandman, o Louco (personagem de Mauricio de Sousa), Little Nemo voando em sua cama, super-heróis, entre outros, abaixo de pernas e pés em movimento, que remetem à ideia de multidão e entre textos que levam o leitor à reflexão.

Um dos novos talentos surgidos na atualidade é o cartunista João Montanaro, que começou a colaborar em 2008 com a edição brasileira da revista *MAD* e logo passou a fazer charges políticas para vários jornais, como a *Folha de S. Paulo*. Em 2010 lançou o álbum *Cócegas no Raciocínio – Tirar, Cartuns e Outros Delírios de João Montanaro*, conquistando com ele o troféu HQMix. Três anos depois fez uma série de tiras humorísticas para o site [www.omelete.uol.com.br](http://www.omelete.uol.com.br), cujos enredos abordam temas relacionados à cultura midiática (filmes, games, quadrinhos, séries de TV, colecionismo). Um dos personagens recorrentes é Olívia, a “moça que namora nerds” (fãs/consumidores de seriados televisivos, histórias em quadrinhos, filmes, games, entre outros produtos midiáticos), que precisa aguentar as idiossincrasias de seus parceiros.



João Montanaro satiriza o mundo dos nerds para o site Omelete.

Além do humor, as histórias em quadrinhos brasileiras veiculadas na internet podem ser enquadradas no que Santos Neto denomina quadrinhos poético-filosóficos:

*(...) histórias em quadrinhos poético-filosóficas são aquelas que apresentam, de maneira explícita em sua arte, a intenção de que seja feita uma reflexão poética, enquanto aberta criativamente ao contínuo movimento da vida, e filosófica, enquanto provocação a um pensar*

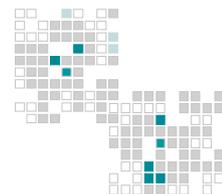
*aprofundado sobre a condição humana. As histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos usando, para tanto, de criativos recursos seja no traço do artista seja em novas propostas de utilização dos quadros.*

*São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos (Santos Neto, 2009, p.89-90).*

Além de Laerte (tira abaixo), outros artistas veteranos também produzem cartuns e quadrinhos para a internet. É o caso do cartunista André Dahmer, cujo site <http://www.malvados.com.br/> oferece ao internauta tiras, frases do artista, possibilidade de comprar livros e artes originais, além de contatos por meio de redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram), além do link “fale com o autor”, que ampliam a interatividade do leitor. Os quadrinhos desse cartunista têm um conteúdo ácido e niilista, tratando de relacionamentos desfeitos, abuso de álcool, personagens prepotentes e, ao mesmo tempo, inseguros e ridículos.



Tira poético-filosófica de Laerte veiculada em <http://manualdominotauro.blogspot.com.br/>.





Páginas do site *Malvados*, de André Dahmer, que apresentam tiras, frases do autor e links.

### 3. Historietas argentinas no ciberespaço

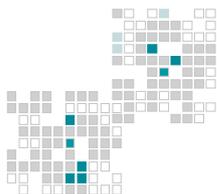
Na Argentina, a década de 1990 representou no campo da indústria editorial de revistas de quadrinhos o final de um ciclo histórico cujas sendas vantagens comparativas posicionaram o meio como um dos sectores mais fortes e consolidados da produção nacional e popular (Vazquez, 2010a y 2010b). A projeção massiva e em grande escala de uma indústria que teve nas bancas seu principal âmbito de circulação e consumo chegou ao fim no contexto de uma crise econômica e social mais ampla à auto edição e gestão under de revistas subterrâneas e de circulação restrita (Rivera, 1992).

Editados em diferentes cidades do país, os primeiros fanzines representaram alternativas ao modo de produção da historieta dominante. A este respeito, Diego Agrimbau, em um artigo publicado em 2003, recupera a experiência como um dos autores que cruzaram o caminho que vai desde a queda de publicações nos anos noventa com o que vamos chamar o “ressurgimento” pós-crise de 2001. As estratégias associativas e solidárias (o artigo é intitulado, sem rodeios, “Sobrevivientes de las historietas 1992-2002”) foram a chave para manter o vínculo entre os leitores e o circuito de publicações sob os quais os autores vieram a reclamar o seu lugar de pertença:

*Entre 1997 e 1998, centenas de revistas independentes e fanzines surgiam em todo o país.*

*Entre vários motivos, talvez os mais notáveis sejam os baixos custos de impressão conseguidos graças à convertibilidade, a chegada de novas tecnologias para o público em geral, o uso ilegal de software tomado como uma prática completamente normal e o já apontado desaparecimento de uma indústria formal de publicação. Todos os tipos de revistas e fanzines, com todos os tipos de objetivos e ambições, apareciam nas lojas especializadas, nos eventos, na feira do livro do Parque Rivadavia. A multidão de fanzineiros era composta por jovens cartunistas que podiam ser encontrados entre novatos e autores que estavam há muito consolidados. Foi em 1997, quando houve a primeira onda que o boom dos fanzines independentes chamada de Primavera dos Fanzines (Agrimbau, 2003, p.35).*

*Seguindo o próprio Agrimbau, seguramente El Subtemento Óxido que começou a ser editado dentro da revista Fierro a partir de fevereiro de 1984 foi fundamental para consolidar as apostas estéticas da “nova geração” de artistas. A crise editorial traria consigo práticas de renovação no circuito de produção que, embora estejam longe de alcançar o pretendido distanciamento da indústria, permitem orientar a produção até outras zonas da los media. Os empreendimentos, cuja estabilidade incerta e competitividade relativa, permitem entre-*



ver uma situação: os selos, revistas independentes e editoriais cooperativas permitem pela primeira vez que os artistas reunidos em coletivos de gestão, se posicionem como produtores culturais e não como empresários empreendedores.<sup>4</sup>

Essas produções precárias e fragmentadas, criadas pelas novas gerações de desenhistas e roteiristas, reativaram o mercado a partir de um olhar crítico e também marginal que teve como ponto culminante de efervescência contracultural o colapso econômico, político e social de 2001 e a consequente crise e perda de legitimidade do Estado.

Apesar de não ser objetivo de este artigo abordar os *fanzines*, entendemos que o fenômeno das historietas digitais a que nos referiremos a seguir, no pode ser dividido entre a geração dos anos 1990 e seu posterior declínio ao final do século vinte. É durante a segunda metade da nova década que começam a germinar projetos de historieta digital em evidente continuidade com as bases da cultura contra hegemônica instalada nos anos 1990.<sup>5</sup> O blog, como ferramenta de difusão e intercâmbio, se diferencia do *fanzine* (precário e limitado) porque pode alcançar públicos novos, e a recepção, ademais, promove

4 Ver a respeito o epílogo do livro de Laura Vazquez: *El Oficio de las viñetas Industria de la Historieta Argentina*. (2010). Sobre os *fanzines*, veja-se o caso de La Productora (Buenos Aires) ou da Editorial Llanto de Mudo (Ciudad de Córdoba Capital), por colocar editoras independentes geradas nesse período e que alcançaram transcendência por suas publicações, tornando-se referências e modelos para outros empreendimentos.

5 De maneira paradigmática, Diego Agrimbau, roteirista profissional reconhecido por sua trajetória, atravessou todas as etapas: nos anos 1990 produziu seus próprios *fanzine como membro de La Productoras* e, após a crise de 2001, foi um dos promotores do site *Historietas Reales*. Em um artigo biográfico e crítico, sostiene “A paridade mudaria decretada pela Lei de Convertibilidade resultou benéfica para os importadores de quadrinhos. Assim foi como, pouco a pouco, os principais bairros de Buenos Aires foram povoando-se de novas lojas de quadrinhos. Até então, os canais de distribuição eram o tradicional circuito de bancas de rua e umas poucas “livrarias especializadas” nas quais se podia ter acesso ao material publicado em outros países. (...) Acompanhando o fenômeno del surgimento das comiquerias, também apareceu a revista de informação pensada para os novos leitores de historieta: *Comiqueando*, dirigida por Andrés Accorsi” (Agrimbau, 2003: 33-4).

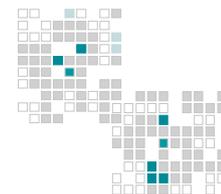
o vínculo social e o intercâmbio com os leitores.

Dessa forma, a falta de uma indústria nacional mostrou que o público consumidor e os jovens amantes dessa mudança geracional, começaram a participar de uma relação transversal fomentada por eventos, convenções e novos canais de participação possibilitados pela Internet. Esses âmbitos de sociabilidade geraram um espaço de retroalimentação entre a produção e o consumo. Em outras palavras: o público tornou-se produtor e vice-versa, compartilhando contratos de leitura e de produção e fazendo da comunicação um processo circular e um circuito integral de criação e consumo.

Com a crise econômica de 2001, os empreendimentos dos editores independentes se extinguem e deixam de circular por seus espaços tradicionais. A partir de então, fragmentada em diferentes propostas editoriais de circulação errática e escassa durabilidade, a produção de historietas segue o curso de seus próprios avatares. Nos últimos anos, a edição digital constitui uma nova estratégia de posicionamento entre autores e leitores.<sup>6</sup> O fenômeno se estende a autores com diferentes trajetórias e abarca públicos muito diversos. No entanto, segundo Fernández e Gago, a capacidade extensiva do blog (a possibilidade “quase ilimitada” de contato com o público y a gratuidade da publicação) tem seus limites:

*Em que pese a essa capacidade dos blogs de historietas de permitir acesso a conteúdos e mensagens a um público massivo, trata-se de um público fragmentado, pois o uso da Internet impõe barreiras de acessibilidade: é preciso contar com recursos econômicos e culturais. A possibilidade de apropriação simbólica do bem cultural não depende só de la compra, empréstimo da revista ou do livro impresso, mas também da posse de saberes específicos e do acesso econômico à Internet (Fernández; Gago, 2002, p. 91-2).*

6 Se sugere ver sobre el tema: Accorsi, 2001; Agrimbau, 2003; Fernández y Gago, 2002, Reggiani, 2008, Von Sprecher, 2005, Vazquez, 2002 y 2010b, entre outros trabalhos.



Contudo, um amador sem trajetória alguma pode criar um blog, como autores consagrados e reconhecidos internacionalmente. O objetivo, em todos os casos, é o contato com os leitores e a difusão da produção. Neste sentido, cabe destacar o site *Historietas Reales*, cuja atividade destaca um movimento de produção inédito nos últimos anos.<sup>7</sup> Tomando este exemplo paradigmático, percebe-se que o acesso aos avanços tecnológicos facilitou a chegada a um público mais amplo e ao mesmo tempo barateou os custos de produção e distribuição mediante o formato digital – e, eventualmente, impresso –, levado a cabo por um coletivo de desenhistas e roteiristas que haviam dado seus primeiros passos como “fanzineros” ou historietistas independentes na segunda metade dos anos 1990. Como afirma Roberto Von Sprecher:

*Esta busca de enobrecimento próprio graças ao capital estético, como bem enuncia Roberto von Sprecher ressalta, “em maior o menor medida neste período vai estar em tensão com o capital econômico, mesmo que quem edita não profissionalmente em espaços alternativos pretenda chegar a viver de sua criação (Von Sprecher, 2005, p.8).*

*Estas novas produções em formato digital partem de um pergunta chave: para quem produzir, e como, e por quê? Trata-se de uma ruptura ao geracional y estética: se não se ganhava mais dinheiro – e as concessões na historieta estão atadas em geral a uma norma que promete uma remuneração em um campo em que o salário não era nem fixo nem estável – então a possibilidade para experimentar e desenvolver o potencial transformador do meio estava ali, nas redes sociais e nos sites da*

<sup>7</sup> Recomendamos o artigo de Fernández e Gago (2002) dado que recolhe testemunhos y leituras dos integrantes do colectivo, além de deter-se em seu estudo de caso.

*internet, que, sem custo nem impedimento comercial algum, promovia desafios e novos hábitos de leitura. A esse respeito, seguimos a lectura lúcida do desenhista e docente Leandro Cerliani:*

*Durante décadas as vinhetas, balões e personagens se encontraram contidos em páginas: suportes fisicamente limitados. Agora, pensando-se na capacidade de hipertextualidade que tem a web, o desenho de Experiência de Usuário (UX) e a ausência da página como limite parece estar dado para que as formas e elementos narrativos comecem a mudar. Podemos tomar como ponto inicial desta reformulação o conceito de tela infinita formulado por Scott McCloud, com seus pontos fortes e fracos, usado para compreender o meio digital como um espaço ilimitado para organizar a narrativa gráfica em oposição à cadeia de elementos da página de papel resultante. Paul Smith (desenhista dos X-Men, entre outras coisas) disse a McCloud: “Você pensa na página como uma prisão. Eu penso como uma arena de combate”. E pode ser que ambos estejam certos, mas quando seleva em consideração as infinitas possibilidades que a tecnologia abre para o desenho como uma linguagem deve-se dar a vitória a McCloud. Por um lado, por que colocar as vinhetas em um meio digital como uma página? Os limites da tela não são os limites de um A4. Através da remoção dos limites físicos, as possibilidades de narrativa multiplicam-se (Cerliani, 2005, p.10).*

Cerliani retoma para apoiar suas hipóteses, os experimentos do grupo OuBaPo (da França) e o caso de *Historietas Reales* (da Argentina), como exemplos muito diferentes e quase opostos que demonstram as possibilidades das novas tecnologias e ferramentas digitais. E a este respeito também, Rodrigo Otávio dos Santos (2010, p.3) ressalta os benefícios que a Internet traz para os autores:

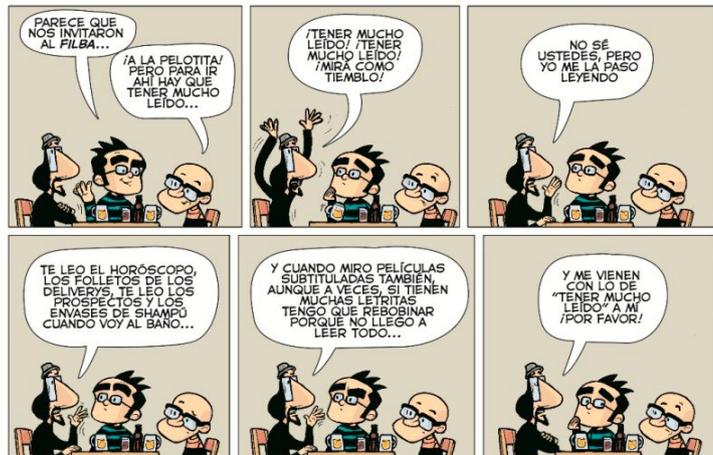
(...) vários artistas começaram a produzir grandes arcos de histórias, que se estendem por vários dias e, às vezes durante meses. Graças ao arquivo, sem dúvida, seus leitores não necessitam ir muito longe para compreender toda a história. É suficiente um link que indique ao leitor qual é a tira cômica que começou a história para saciar sua curiosidade e, o mais importante, para que não deixe de ler graças ao desconhecimento dos fatos que ocorreram até o momento (Santos, 2010, p.3).

Antes de realizar a análise deste caso, salienta-se que no campo da historieta, a utilização do computador e seus periféricos (tablets, canetas óticas etc.) e distintos programas têm gerado uma verdadeira “revolução” em matéria criativa. Como sustenta Diego Levis, o computador possibilita pelo menos dois caminhos: a (re)produção a partir de uma ferramenta o a experimentação pura:

Às vezes o computador é utilizado para criar obras concebidas para serem exibidas sobre algum suporte físico. Pintura sem pigmento, pincel sem pelo, lápis sem grafite, cinzel sem metal, lapiseira sem pluma que permitem criar sobre a tela do computador imagens advindas de outras técnicas de representação. Outros artistas, por sua vez, buscam no computador um modo de falar próprio, uma linguagem para este tempo pautado pelas tecnologias digitais (Levis, 2003, p.18).

Os blogs representam um novo espaço gratuito de comunicação e neste caso possibilitaram que um grupo de autores independentes criasse um canal para administrar e publicar histórias que foram, por sua vez, uma boa entrada na profissionalização e legitimação no campo. De fato, a atualização constante do conteúdo e a interatividade entre leitor e produtor (os membros de *Historietas Reales* respondem os comentários e

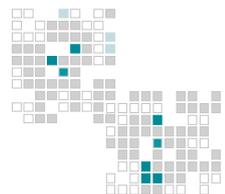
entradas de seu público de maneira permanente) deu lugar a uma comunidade participativa baseada nos princípios da independência, gratuidade e inovação estilística e temática de seus conteúdos. Os limites da tela não são os limites de uma A4. Ao remover os limites físicos, as possibilidades narrativas se multiplicam.



Max Aguirre, *Historietas Reales*, septiembre de 2010.

Por outro lado, a possibilidade de mostrar seu trabalho através da Internet serve como “vitrine” (e no caso de *HR* de maneira sintomática) para que o autor possa difundir seus trabalhos e tentar captar alguma oferta comercial de algum selo editorial. Um fenômeno mais próximos de nossos dias é o *crowdfunding*: um autor apresenta sua obra e busca financiamento coletivo, fazendo que o público participe diretamente do processo de produção, tal como ocorreu com *Barrio Gris* (de Pipi Sposito y Eduardo Maicas), publicado primeiramente em episódios na revista *Fierro*.<sup>8</sup>

8 A historieta foi publicada em *Fierro* e depois comercializada pelo site web *Ideame* (<http://www.idea.me/proyectos/28085/barrio-gris-22-grandes-exitos>). Como afirmam seus autores nesse espaço: “Em 2008, nos propusemos fazer uma historieta para a revista *Fierro*. Nos juntamos no passado na mítica *Humor Registrado*, e quando começamos a trabalhar, vimos que eran muitas as coisas que nos uniam (...) Deste coquetel resultou o combustível imperioso para fazer andar nossas histórias, que batizamos com o nome de um velho filme de Mario Sofficci. A força de punhaladas, tiros e sangue fomos abrindo nosso caminho na revista, e agora depois de tantas páginas suadas,





De segunda a sexta, os autores publicam suas tiras e oferecem a seus leitores histórias cotidianas e diárias: histórias mínimas e narradas sem perseguir lucro nem reconhecimento. Uma espécie de catarse para um coletivo de autores editorialmente “órfãos”. O *staff* foi mudando desde 2008 até hoje.<sup>10</sup> Se no princípio o grupo era formado por autores argentinos, logo incorporaria membros da Bolívia, Chile e Uruguai. Não é de nosso interesse nos deter em cada autor e em cada tira, porém queremos destacar que muitas destas produções semanais foram publicadas em formato de livro e que seus desenhistas alcançaram reconhecimento e legitimidade pública neste espaço.<sup>11</sup> É o caso de Caro Chinaski, uma artista que havia dado seus primeiros passos nos anos 1990 publicando com Clara Lagos (também autora de uma historieta em *Historietas Reales*) o fanzine *Oceano y Charquito* e que depois de sua passagem por *HR* com sua tira *Indecentemente Cursi*, alcançou tal popularidade que atualmente realiza uma tira diária para o diário *Tiempo Argentino*, intitulada *Hija de Vecina*.

10 Em sua “primeira época”, *HR* teve o seguinte grupo: Segunda-feira: Fran López e Federico Reggiani, *Autobiógrafo*; Terça: Dante Ginevra e Diego Agrimbau, *El asco*; (a única historieta de ficção do projeto, durante um tempo foi acompanhada por uma historieta autobiográfica de Diego Agrimbau, *Mi vida es vigilia*); Quarta: Mr. Exes, *El gabinete de Mr. Exes*; Quinta: Angel Mosquito, *El granjero de Jesús*; Sexta: Rodrigo Terranova, *La divina oquedad*; Sábado: Max Aguirre, *Los resortes simbólico*; Domingo: Kwaichang Kráneo, *La cárcel de 8 huesos*. Em pouco tempo, o projeto cresceu, para estabilizar-se em duas historietas cada día útil e três nos fins de semana: Segunda: Fabián Zalazar, *Yo conmigo*; Terça: Hernán Cañellas e Andrés Biscaisague, *Martini Seco*; Quarta: Ernan Cirianni, *De cómo me hice rico y famoso*; Quinta: Clara Lagos, *Clarísimos días*; Sexta: Carochinaski, *Indecentemente cursi*; Sábado: Z.A.P., *¿Quién es ZAP?*; Sábado: Andi Iommi, *Mis problemas con los comics*; Domingo: Marco Tóxico, *Jorgete y sus amigos*. Em 2008, voltaria a ser renovado.

11 Participam de *HR*: Federico Reggiani, Fran López, Fabián Zalazar, Diego Agrimbau, Dante Ginevra, Hernán Cañellas, Andrés Biscaisague, Mr. Exes, Ernán, Clara Lagos, Ángel Mosquito, Caro Chinaski, Rodrigo Terranova, Max Aguirre, Andy Iommi, Z.A.P., Kwaichang Kráneo e Marco Tóxico.

## INDECENTEMENTE CURSI

“Hongos go home”



*Indecentemente Cursi*, Historietas Reales, marzo de 2008

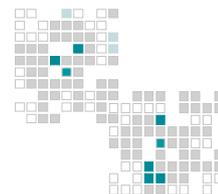
Outra tira que merece ser destacada é *Autobiógrafo*, com roteiro de Federico Reggiani e desenhos de Fran López, uma produção que conta com seu próprio livro, que continua na atualidade e que possui um site na web. A tira é fundamental já que foi “a ponta de lança” de outras tiras que se somaram ao projeto. Como afirmam os autores no blog oficial do projeto:

*Autobiógrafo é um experimento com humanos. Como os princípios éticos de seus autores, Fran López y Federico Reggiani, são sólidos e irrenunciáveis, os sujeitos da experiência são eles mesmos. Autobiógrafo é um folhetim autobiográfico que começou a ser publicado em dezembro de 2005. Continuará sendo publicado até que o futuro não exista mais.*<sup>12</sup>

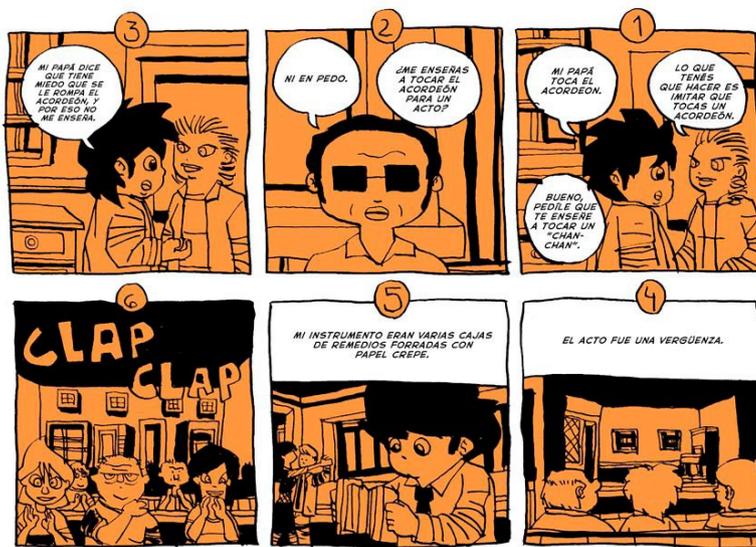
12 Ver web: <https://autobiografo.wordpress.com/about>



*Autobiógrafo*, Historietas Reales, abril de 2014.

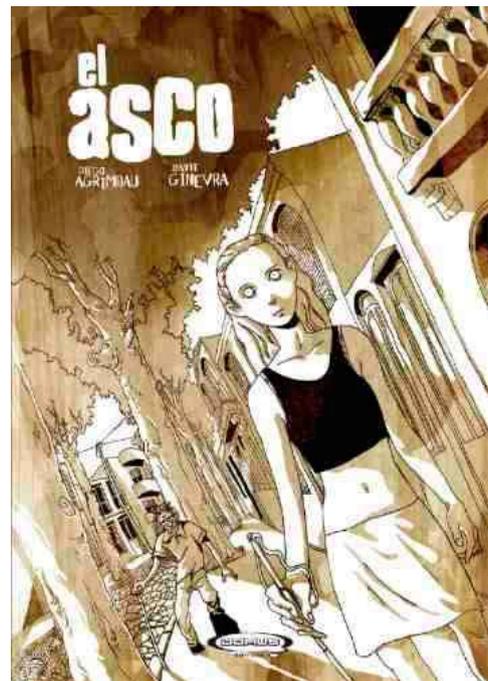


Há dois pontos a destacar nesse projeto: um é a possibilidade de armazenamento e outro, a difusão. No site *HR* podem ser acessadas centenas de tiras que vão desde 2005 até a atualidade e se conservam milhares de comentários de fanáticos e “sem filtro” que se converteram em seguidores do portal da web.



*Shloishim*, Brian Janchez, septiembre de 2008, HR.

A historieta *El Asco*, da dupla Diego Agrimbau e Dante Ginevra, publicada entre janeiro de 2005 e maio de 2007 no site, durou 74 terças-feiras. Fanáticos por historietas e leitores ocasionais da Argentina e de outros países se encontravam cada semana. Seu êxito foi tão contundente que ganhou edições na Argentina, Espanha e França. Seus autores vêm do “mundo subte” dos *fanzines* dos anos 1990, esse caminho entre a auto edição e a edição digital se completa e de maneira paradigmática com a edição e consagração deste trabalho.

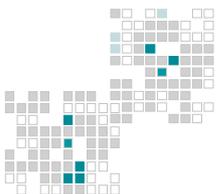


*El Asco*. Agrimbau/Ginevra: Domus, 2007.

Outro caso de passagem do blog ao livro é o da tira de Max Aguirre *Los Resortes Simbólicos*, publicada originalmente em *Historietas Reales* e mais tarde em formato livro. Este salto qualitativo possibilitou ao desenhista ganhar, por sua vez, um espaço diário na contracapa do diário *La Nación*. Como é possível ver, o caminho até a profissionalização resulta, em todos os casos, na via promissora mais desejável. O blog funciona como “canteiro”, um lugar de comunicação e de negociação de interesses simbólicos e econômicos prévios.



Kwaichang Kráneo, *HR*, 2010.



Como podemos perceber, o blog ou site da web funciona como portfolio (como no caso dos publicitários) dos artistas e ao ser cada vez mais acessível não precisa de um capital inicial para ser editado. Esse fenômeno reduziu a publicação de historietas independentes em formato *fanzine*. Embora ambas as formas (*fanzine/blog*) possam ser consideradas espaços de circulação e visibilidade de artistas jovens, algumas diferenças entre esses formatos. Finalmente, os jovens dos anos noventa que editavam seus *fanzines*, no século XXI abrem seu blog e uns e outros se parecem bastante.



*El Granjero de Jesús*, Angel Mosquito,  
HR, julio de 2014.

Todos esses casos e outros autores de *HR* a que não fizemos referência por razões de espaço, após a publicação de suas tiras no portal, as compilaram em livros de diferentes editoras. Alguns deles, em editoras independentes e outros em meios mais reconhecidos. O significativo, em todo caso, de todo esse processo, é que o objetivo tenha sido a publicação em papel.

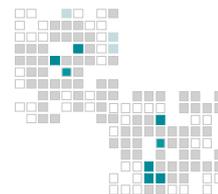
#### 4. Considerações finais

Partindo dos levantamentos e das análises realizadas neste trabalho, encontramos diversos pontos de contato entre os quadrinhos brasileiros e argentinos que circulam pelo ciberespaço,

embora cada um deles possua diferentes arranjos estéticos e temáticos. Essa diversidade é, justamente, uma das características das *webcomics*. Uma semelhança entre a produção argentina e brasileira consiste na liberdade criativa que a internet e as novas tecnologias possibilitam aos artistas: longe das restrições políticas, editoriais e econômicas das empresas comerciais, podem fazer inovações quanto à linguagem e à narrativa. O ciberespaço proporciona a divulgação dos trabalhos dos artistas, o armazenamento completo de uma obra ou de uma sequência de tiras, assim como a interação com os leitores. Também não se constata contradição entre os suportes digital e impresso, uma vez que há um trânsito constante de obras publicadas em ambos.

É preciso destacar que, no caso particular da Argentina, há uma relação direta entre o campo de autoedição e autogestão da década de 1990 e as produções alternativas ao mercado comercial que se encontram na web desde a década seguinte. Na maioria dos casos se tratam dos mesmos autores que nos anos 1990 e depois da crise empresarial da indústria nacional, coletivos associativos são criados. Neste sentido, o blog de historietas se constitui como espaço de transmissão do trabalho dos autores com características muito similares aos chamados *fanzines* de quadrinhos independentes.

Finalmente, é preciso assinalar a consonância com as palavras de Martín Groisman, professor e investigador de meios audiovisuais e sistemas interativos, em sua opinião publicada na seção *Cadáver Exquisito*, da revista *Fierro*. Conclui-se com esta citação porque se entende, como ele, que a história em quadrinhos é um “meio inteligente” (como já havia pregado Oscar Masotta em seus estudos pioneiros) e que a cada crise surge um novo renascimento e uma nova oportunidade de transformação estética e narrativa. Os limites do meio não são os de uma folha de papel nem os impostos pelo monitor de um computa-



dor caseiro. Os limites e demarcações o artista os cria e rompe, nunca o meio ou o suporte:

*O desafio para o futuro da história em quadrinhos é manter a especificidade da sua linguagem e não ceder à tentação de usar tudo o que é oferecido pelo meio eletrônico-digital. Dado o eventual desaparecimento do papel e contra as mudanças culturais trazidas pelo frenesi da mídia, o desenho pode subsistir em telas de celulares e tablets móveis, projetado em mapeamentos gigantes ou transformado em representações tridimensionais, mas deve manter-se firme em dois aspectos fundamentais: histórias em quadrinhos devem ser mudas e imóveis. Uma das suas características constitutivas como a linguagem é a combinação de texto e imagem e representação visual*

*do som: a inclusão do diálogo como texto escrito, o ruído trabalhado como onomatopeia, o tratamento visual da tipologia. A outra característica diferencial é a forma de representação do movimento, que prevê a construção de sequências repetitivas, mudança de ritmo, escala e outros com base na materialização visual de movimento através de traços e de estelas. Embora o desenho permaneça fiel aos seus próprios códigos, ele pode sobreviver por muitos séculos aos golpes do destino e nenhuma catástrofe nem moda o fará desaparecer da face da terra. **Longa vida à historieta!**<sup>13</sup>*

13 Groisman, Martín, revista *Fierro*, en la sección número 9 de Cadáver exquisito (a cargo de Laura Vazquez Hutnik, con desenho de Matías Trillo), julho de 2015. En esta edición, Martin Groisman e Leandro Cerliani abordaram o tema das novas tecnologías, dos soportes e novos formatos da historieta.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACCORSI, Andrés. "Argentine Comics", In: *International Journal of Comic Art*, Vol. 3, Nº 2, Latin American Comic Art: A Symposium, Edited by John A. Lent, 2001.

AGRIMBAU, Diego. Sobrevivencia de la historieta argentina 1992-2002, In: *Tram(p)as de la Comunicación y la Cultura*. Año 2-Número 11, 30-39, marzo de 2003.

CAMPBELL, T. *A history of webcomics: The Golden Age: 1993-2005*. San Antonio: Antarctic Press, 2006.

CERLIANI, Leandro. Formatos, soportes y tecnologías: futuros de la historieta y de las artes, *Cadáver Exquisito* (sección a cargo de Laura Vazquez Hutnik), revista *Fierro*, diario Página 12, Buenos Aires, mayo de 2015.

DOS SANTOS, Rodrigo. Webcomics e o Arquivamento Digital: A Revolução Do Acervo Disponível. In: *Actas del Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias*. Buenos Aires, 23-25 de septiembre de 2010.

GAGO, Sebastián y FERNÁNDEZ, Laura Cristina Nuevos soportes y formatos: los cambios editoriales en el campo de la historieta argen-

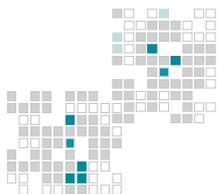
tina, en *Artes Secuenciales*. (Vazquez, Laura, coord.), Volumen 10, *Cultura, Lenguaje y Representación*, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Departamento de Estudios Ingleses y el Departamento de Lenguas y Culturas Europeas, Universitat Jaume I, Castellón, jun, 2012.

GROENSTEEN, Thierry, (1999) *The system of comics*. University Press of Mississippi, Mississippi, Traducción de Bart Beaty y Nick Nguyen, 2009.

GROISMAN, Martín. *Formatos, soportes y tecnologías: futuros de la historieta y de las artes, Cadáver Exquisito (sección a cargo de Laura Vazquez Hutnik), revista Fierro, diario Página 12, Buenos Aires, mayo de 2015.*

RAMOS, Paulo. O papel revolucionário dos blogs na circulação de tiras no Brasil. In: LUIZ, Lucio (org.). *Os quadrinhos na era digital: HQTônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu: Marsupial, p.81-92, 2013.

RIVERA, Jorge B. *Panorama de la historieta en la Argentina*. Buenos Aires: Editorial Libros del Quirquincho, 1992.



REGGIANI, Federico. De la revista al libro. La edición de historietas argentinas después del 2001, *III Foro de Investigación e Intervención Social Córdoba*, noviembre de 2008. Escuela de Ciencias de la Información - Universidad Nacional de Córdoba. Enlace en: <<http://historietasargentinas.wordpress.com>>.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORREA, Victor; TOMÉ, Marcel. As histórias em quadrinhos na tela do computador. *Revista Comunicação Midiática*, v. 7, n. 1, 2012, p.117-137.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. *Revista Visualidades* vol.7, n.1, jan-jun, p.68-99, 2009.

STEIMBERG, Oscar. *Leyendo Historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires Eterna Cadencia Editora, 2013.

LEVIS, Diego: *Arte y Computadora, del pigmento al bit*. Buenos Aires: Norma, 2003.

VAZQUEZ, Laura. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires: Paidós, 2010a.

VAZQUEZ, Laura. Los avatares del mercado de la historieta argentina: esplendor, crisis y renovación (1983 - 2001). In: VIÑAS, D. (dir.). *De Alfonsín al menemato (1983-2001)*, Buenos Aires: Paradiso, 2010b.

VAZQUEZ, Laura *La industria de la historieta argentina en el último cuarto del siglo XX*, en: [www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com). España, 2002.

VON SPRECHER, Roberto. El campo de la historieta realista en Argentina y la globalización neoliberal, ponencia presentada en el *3er Congreso Panamericano de "Integración comercial o diálogo cultural ante el desafío de la Sociedad de la Información"*, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Julio de 2005.

Recibido: 07/05/2016

Aceito: 02/06/2016

