

A PRODUÇÃO NACIONAL INDEPENDENTE DE HQS NO CONTEXTO DA INTERNET

Cecília WOLOCHN SCHELL, (PUC-Campinas)¹
Luisa Angélica PARAGUAI DONATI, (PUC-Campinas)²

Resumo: O presente trabalho propõe um levantamento bibliográfico e estudo de caso para investigação da produção nacional independente de HQs, analisando o contexto histórico e as características intrínsecas dessa produção no ambiente das redes sociais online. Pretende-se compreender as transformações de linguagem e de produção, nas etapas de divulgação e distribuição, bem como as possibilidades contemporâneas de colaboração com os leitores/usuários. Para tal, quatro artistas brasileiros foram escolhidos: Luiza de Souza, Silva João, Eric Han Schneider e Gabriel Pieri, na medida em que produzem atualmente HQs com processos e gêneros diferentes, mas todos dentro da internet.

Palavras-chave: Arte e Tecnologia; HQs independentes; redes sociais online.

Abstract: The present work proposes a bibliographical survey and a case study to investigate the independent national production of comics, analyzing the historical context and the intrinsic characteristics of this production in the environment of online social networks. It is intended to understand the changes in language and production, in the stages of dissemination and distribution, as well as the contemporary possibilities of collaboration with readers/users. For this purpose, four Brazilian artists were chosen: Luiza de Souza, Silva João, Eric Han Schneider and Gabriel Pieri, as they currently produce comics with different processes and genres, but all within the internet.

Keywords: Art and technology, independent comics, online social networks.

INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos (HQs), também denominadas por Eisner (2008), como “arte sequencial”, podem ser definidas como uma linguagem que utiliza uma combinação de imagens em sequência, relacionadas entre si, com textos para contar uma história. Uma definição mais orientada pela linguagem é dada por Álvarez (apud SOUSA, 2004):

Uma banda desenhada “deve desenvolver uma situação inteligível, real ou imaginária; deve trabalhar com personagens estáveis, que centrem a atenção do leitor e em torno dos quais se possam desenvolver as situações; deve incluir diálogos e descrições em letra, como parte do gráfico, produzindo uma sensação cinematográfica” (Álvarez apud SOUSA, 2004).

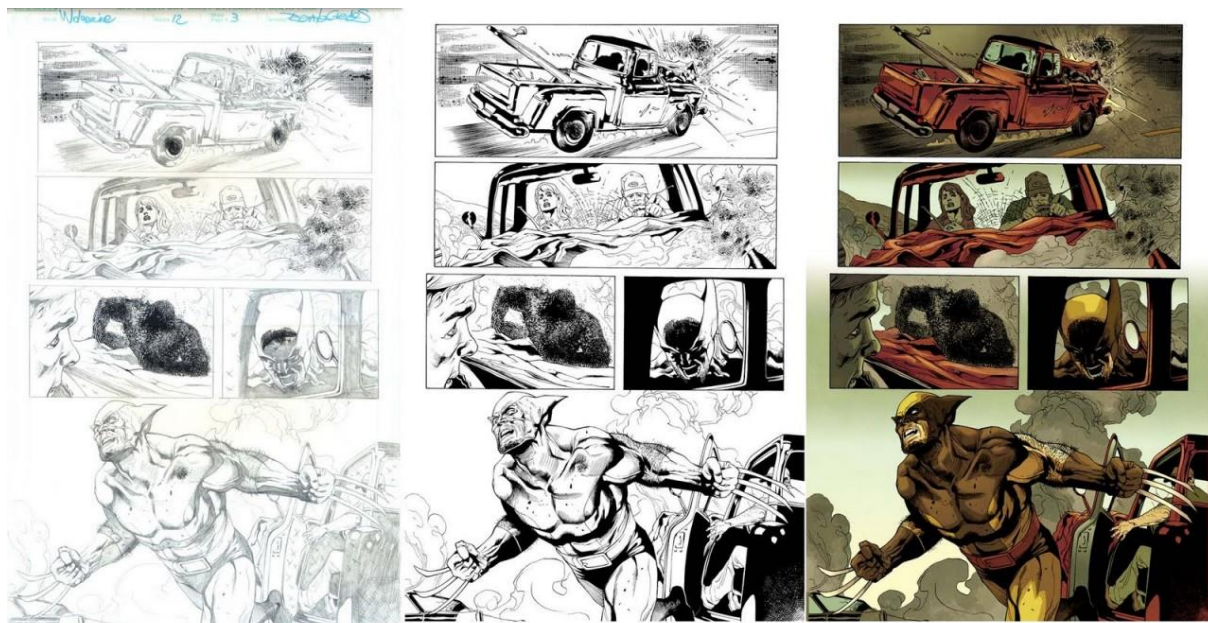
¹ Graduanda de Design Digital, PUC-Campinas, cecilia.ws@puccampinas.edu.br.

² Professora Doutora e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, PUC-Campinas, luisa.donati@puc-campinas.edu.br.

Uma característica da HQ relevante para esta pesquisa é a produção e divulgação em partes, colocando o público como participante do processo de produção, uma vez que as páginas são lançadas nos jornais ou revistas online semanalmente, possibilitando, desde a etapa de criação, que a opinião do leitor influencie a continuidade da narrativa pelo artista.

A produção de HQs passa pelas etapas de: criação de roteiro, esboços, arte-final, colorização (Figura 1) e digitalização (ANDRADE, R. J. C. de; et al, 2008), e ainda é possível pensar nas etapas de distribuição e venda.

Figura 1: Etapas de esboço, arte final e colorização de uma página de HQ.



Fonte: <https://designculture.com.br/hqs-como-processo-de-design-03-diagramacao-e-cores>

A criação de roteiros envolve definição de desenvolvimento, elaboração do texto e divisão das ações em quadros. As primeiras versões dos quadros são feitas na etapa de esboços. Com a primeira parte definida, é feita a arte-final e colorização, onde são adicionados detalhes e cor. A etapa de digitalização acontece se as etapas anteriores forem realizadas de maneira tradicional, para que o original possa ser reproduzido em impressões ou online.

Em todas estas etapas, a quantidade de pessoas e funções envolvidas na produção é variável e depende principalmente da relação do quadrinista com os

personagens que pode ser definida pelo tamanho da produção ou pela cultura de criação de HQs. Por exemplo, a produção americana com seus grandes estúdios, como Marvel (Figura 2) e DC (Figura 3), contam com várias pessoas envolvidas e personagens que continuam suas histórias mesmo que com autores diferentes, enquanto a produção japonesa (Figura 4 e 5) conta com menos pessoas envolvidas que acumulam os diferentes papéis de roteiro, arte e até mesmo gerenciamento de prazos e carreira, com personagens que deixam de existir quando o autor se aposenta.

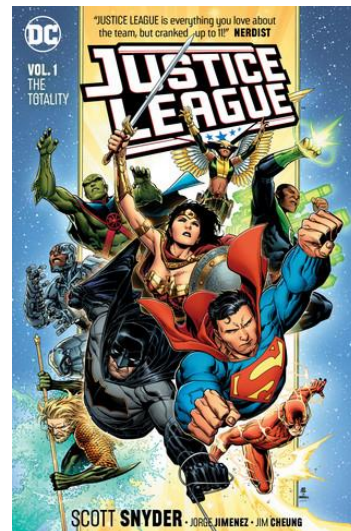
Figura 2: Capa de HQ com os heróis mais conhecidos da Marvel: “Os Vingadores”.



Fonte:

https://www.marvel.com/comics/issue/82353/empyre_avengers_2020

Figura 3: Capa de HQ com os heróis mais conhecidos da DC: a “Liga da Justiça”.



Fonte: [https://www.dccomics.com/graphic-novels/justice-league-2018/justice-league-vol-1-](https://www.dccomics.com/graphic-novels/justice-league-2018/justice-league-vol-1-the-totality)

[the-totality](https://www.dccomics.com/graphic-novels/justice-league-2018/justice-league-vol-1-the-totality)

Figura 4: Personagem Nausicaä do Vale do Vento, de Hayao Miyazaki. O filme feito sobre a personagem também foi dirigido por Miyazaki.



Fonte:

<https://studioghibli.com.br/2020/03/16/manga-de-nausicaa-do-vale-do-vento-e-anunciado-pela-jbc/>

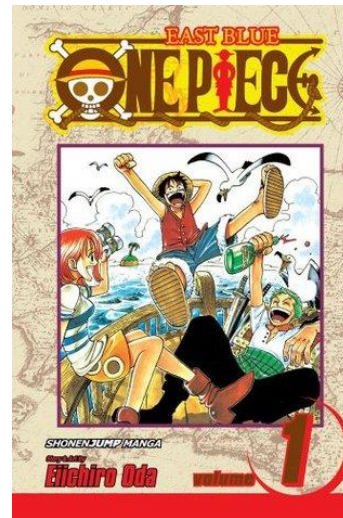
Figura 5: Capa do primeiro volume de “One Piece”. A série, iniciada em 1997, atualmente

tem 101 volumes, todos com história e arte de Eiichiro Oda. O sucesso de uma HQ é dependente da capacidade do artista de se comunicar com seu público, com a missão final de envolver o espectador (MCCLLOUD, 2005), e essa pesquisa pretende estudar como o contexto da sociedade em rede afeta o processo em todas as suas etapas, buscando contextualizar as dificuldades e êxitos das produções independentes brasileiras.

A HQ NO BRASIL

A história das HQs no Brasil tem início no Segundo Império, com o italiano Angelo Agostini, que além de publicar suas séries, participou da criação da revista O Tico-Tico, que publicava quadrinhos infantis. Em 1934 foi lançada a revista Suplemento Juvenil e em 1939 a revista Gibi, todas voltadas para o público infanto-juvenil, que trouxeram para o Brasil os personagens heroicos americanos. Para o público adulto existiam apenas *charges* críticas e humorísticas presentes nos jornais. Como o principal público dos quadrinhos é infantil, a mídia ficou associada a imagem de descartável e não merecedora de valor. Algumas produções de quadrinhos

tem 101 volumes, todos com história e arte de Eiichiro Oda.



Fonte:

https://www.goodreads.com/book/show/1237398.One_Piece_Volume_1?from_search=true&from_srp=true&qid=vFwIc7oBn1&rank=1

underground resistiam no direcionamento para diferentes públicos, mas a possibilidade era limitada para artistas consagrados e focada no eixo Rio-São Paulo, restando aos artistas amadores apenas a possibilidade de publicação independente de fanzines e participação em coletâneas, sem popularidade antes da década de 90 (VERGUEIRO, 2007).

Além da dificuldade de publicação, há a dificuldade estrutural do mercado de distribuição das HQs. Antes esse gargalo era dominado por grandes empresas como o grupo Abril, FNAC e Livraria Cultura, mas quando essas passaram por dificuldades financeiras as alternativas apresentadas foram parcerias com a Amazon, utilizadas por pequenas novas editoras como a “Pipoca e Nanquim” (CERQUEIRA e OLIVEIRA, 2018), compras diretas pelos sites das editoras e financiamentos coletivos (ALMEIDA, 2019).

O contexto das redes sociais online pode influenciar a indústria nacional de HQs pois aumenta a oferta de opções diferentes do *mainstream* (ALMEIDA, 2019) o que pode gerar uma diversificação de público que, segundo Vergueiro (2007), pode fortalecer o mercado, assim como a “cultura do *scan*”³, presente online, influencia os consumidores a ler e eventualmente comprar os exemplares físicos e foi apropriada pelos artistas/autores ao disponibilizarem suas obras em sites e redes sociais.

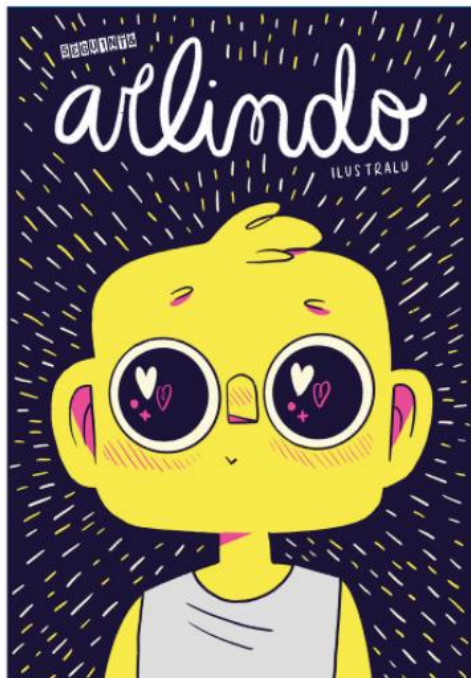
Nessa pesquisa utiliza-se o método de pesquisa exploratória (GIL, 2008), compreendendo pesquisa bibliográfica, para estudo da evolução da produção de quadrinhos no Brasil, e estudo de caso para análise da influência das redes sociais e práticas apropriadas pelos artistas indicados a seguir.

Luiza de Souza (@ilustralu), curraisnovense, produziu a *webcomic* Arlindo (Figuras 6 e 7), que conta as descobertas de um adolescente no interior do Rio Grande do Norte nos anos 2000. Em 2019, as páginas eram divulgadas online e semanalmente pelas redes sociais Twitter e Instagram, o que acabou criando uma comunidade entorno da produção. A interação direta com a autora transformou o desenvolvimento da

³ Prática de digitalizar coleções completas e disponibilizá-las online.

produção, tanto que em 2021 ganhou formato físico com o apoio de financiamento coletivo e da Editora Seguinte para lançamento.

Figura 6: Capa da edição física de Arlindo.



Fonte: <https://www.catarse.me/arlindo>

Figura 7: Primeira página de Arlindo.



Fonte:

<https://twitter.com/ilustralu/status/1082831963239657472>

Silva João (@sivazuao), paulistano, produziu a *webcomic* HQ de Briga (Figura 8) que usa muita metalinguagem (Figura 9) para descrever com humor a clássica história de um protagonista contra seu rival, mas na cidade de Rio Claro, em São Paulo. A *webcomic* foi divulgada em episódios na plataforma de compartilhamento de histórias Tapas, sem intervalos definidos, e em 2019 teve seu primeiro volume, de quatro, impresso por iniciativa independente com apoio de financiamento coletivo.

Figura 8: Capa de HQ de Briga.



Fonte:

<https://twitter.com/silvazuao/status/1238439908357832704>

Figura 9: Segunda página de HQ de Briga, exemplificando o uso de metalinguagem.



Fonte:

<https://twitter.com/silvazuao/status/1238439941711048704>

Eric Han Schneider (@mongehan), curitibano, criou os quadrinhos “Criança Amarela” (2019), “Hamoni” (2019) (Figura 10) e “Sombra” (2019), que tratam de memórias e reflexões pessoais, divulgadas em sua totalidade pelo Twitter. A HQ “Mondolís” (2021) (Figura 11) narra sobre um mago sem interesse em cumprir seu destino, produzida atualmente e divulgada em capítulos sem intervalo definido também pela rede social online Twitter. As produções se tornaram físicas com pequena tiragem apenas para venda em convenções⁴.

⁴ Convenções são eventos onde há discussão, reflexão e venda de HQs. Alguns exemplos são o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), em Belo Horizonte, a Bienal de Quadrinhos, em Curitiba, a Comic Con Experience, a PocCon e a PerifaCon, em São Paulo.

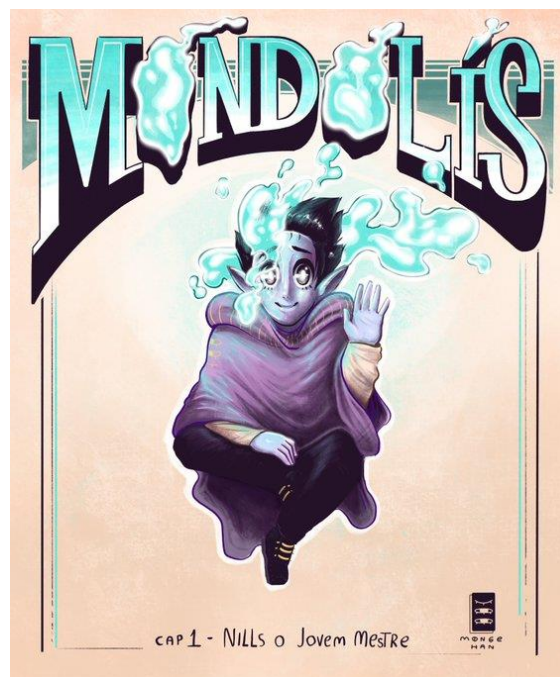
Figura 10: Capa da edição impressa de Hamoni,
vendida em convenções.



Fonte:

<https://twitter.com/MongeHan/status/1201241860783706124>

Figura 11: Capa do primeiro capítulo de
Mondolís.

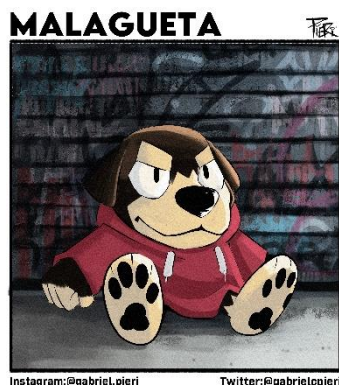


Fonte:

<https://twitter.com/MongeHan/status/1347889921395195906>

Gabriel Pieri (@pieri___), paulistano, produz a *webcomic* Malagueta (Figura 12 e 13) sobre um cão bravo morando em São Paulo. As páginas são divulgadas na rede social online Twitter duas vezes por semana e na plataforma de compartilhamento de histórias Tapas em episódios de 10 páginas. Não há previsão ainda de ser impressa futuramente.

Figura 12: Capa da *webcomic* Malagueta.



Fonte

<https://twitter.com/pieri/status/1287779342278328320>

Figura 13: Primeira página de Malagueta.



Fonte:

<https://twitter.com/pieri/status/1287779346858508289>

Os autores escolhidos são artistas independentes com origens e processo de criação, divulgação e distribuição diversos, que trabalham no contexto da sociedade em rede com diferentes públicos/usuários contando histórias em diferentes temas, permitindo uma análise do contexto atual de produção nacional.

OBJETIVOS

Investigar a produção independente de HQs brasileiras dentro do contexto da internet.

Realizar pesquisa bibliográfica sobre o contexto histórico da produção de HQs no Brasil.

Estudar as características da Sociedade em Rede na medida em que tem transformado os atores e os papéis de todo processo comunicacional, e assim entendemos também da produção de HQs: usuários/leitores, autores/artistas, editoras, bem como configurado as possibilidades de criação produção e distribuição.

Descrever os estudos de caso, caracterizando conforme as possibilidades identificadas no contexto atual de colaboração e compartilhamento em redes sociais online.

RESULTADOS ESPERADOS

- Estudo do impacto da internet na produção independente de histórias em quadrinhos, gerando maior compreensão sobre as mudanças na linguagem, relacionamento com o público leitor e impacto economia criativa;
- Apresentação da pesquisa em eventos da área.
- Produção de relatórios final e parcial sobre a pesquisa.
- Atualização do Currículo Lattes, disponível em <
<http://lattes.cnpq.br/9828090654639658>>.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. de. Mudanças no universo dos quadrinhos: textos, materialidades e práticas culturais. **Revista de Ciências Sociais**, n. 51, p.24-42, jul/dez. 2019.

Disponível em:

<https://www.proquest.com/openview/29dc229fc425e5072a013ade745a68ad/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2040281>. Acesso em: 22 dez. 2021.

ANDRADE, R. J. C. de; BATISTA, P. C. de S.; OLIVEIRA, L. G. L.; OLIVEIRA, D. M.; QUEIROZ, F. L. Uma análise da cadeia produtiva do segmento de histórias em quadrinhos na indústria criativa cearense. **XXXII Encontro da ANPAD**, Rio de Janeiro, set. 2008. Disponível em:

http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/38/ESO-C1066.pdf. Acesso em: 1 mar. 2021.

CALLARI, V.; GENTIL, K. K. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. **História, histórias**, v. 4, n. 7, p. 09-24, 20 dez. 2016. Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10923>. Acesso em: 5 mar. 2021.

CERQUEIRA, L. A.; OLIVEIRA, T. D. de. O mercado brasileiro de quadrinhos: a atuação das editoras no Brasil. **Revista das Faculdades Integradas Vianna Júnior**, v. 9, n. 1, p. 190-203, 13 ago. 2018. Disponível em:

<https://viannasapiens.com.br/revista/article/view/293>. Acesso em: 22 dez. 2021.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

LANGIE, Cíntia. Desvendando os quadrinhos. **Orson**, Pelotas, Vol. 1, p. 156-157, set, 2011. Disponível em:

http://www.orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/orson_full_finalok.pdf#page=156.

Acesso em: 3 mar. 2021.

PAZ, L. E.; QUELUZ, M. L. P. Curitiba e o Gralha: reflexões sobre a identidade de uma cidade pela ótica de uma história em quadrinhos. **V fórum de pesquisa científica em arte**, Curitiba, 2006-2007. Disponível em:

http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/liber_paz.pdf. Acesso em: 3 mar. 2021.

SILVA, Nadilson M. Elementos para análise das histórias em quadrinhos. **XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação**, Campo Grande, set. 2001. Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2021.

SOUZA, Jorge Pedro. **Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação dos Media**. 2. ed. Porto: Letras Contemporâneas, 2004

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, imagem e narrativas**, São Paulo, n. 5, set. 2007.

Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35511514/01-w-vergueiro.pdf?1415682634=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_atualidade_das_historias_em_quadrinhos.pdf&Expires=1615068213&Signature=bn56Q3~1IoeKpTRmd6sBlw3NsSatoC96K88NU7inBIS1DCnAfT0s8lyALQ92mFjgSumbcheZ7ZB-vvMJ5rzi7h~MLXZevqAI-Ugv5HE1y3DnWWeurXNnX9SUF4DTZqKnBeEHGyITmHz5ZgBbnd6oSSed4jdREV6NHaKg~0TiRR2EwFg2LASLizYcyi3t3pbyLWVEqH4ISGGsYeAvjgGUNwa86y130KF2tbx~JqaHGCedFM5VbgBWkFNHPAK1xgfUc6jBfnSkfwfsoxLOXMEaJG9GMMF8ULJIARoVmN2hspXGTQwAcMKqOu7wZIX0KvKGUi4TZ3~uOL5UwtosA3QJrg&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 3 mar. 2021.