

E-COMICS: LINGUAGENS, ESTRATÉGIAS E PROSPECTIVAS

*Raimundo Clemente Lima Neto*¹¹⁹

RESUMO: A entrada das histórias em quadrinhos no ciberespaço leva consigo novas perspectivas criativas, mas também imensos desafios para o quadrinista que encara seu trabalho como uma produção artística e vê a internet como território a ser explorado. Neste artigo tentamos construir uma imagem deste presente cibernético investigando a possibilidade levantada no texto de que o quadrinho digital possa ser uma ferramenta de enorme potencial para compreender este presente.

Palavras-chave: Web Comics. Quadrinhos online. Vilém Flusser. Pensamento em superfície. Pensamento linear. Propostas. Desafios. Dialogo. Discurso. Milton Santos. Muniz Sodré. Lúcia Santaella. Gibi.

Introdução

As Histórias em Quadrinhos em suas mais diversas nomeclaturas, modalidades e gêneros, vem passando a habitar um espaço cada vez maior dentro do ambiente informático em rede de que é formada a Internet. A fome de conteúdo da rede absorveu a narrativa gráfica de maneira semelhante como se procedeu à música, ao cinema, ao livro e a TV. Primeiramente disponibilizando material impresso que é digitalizado via scanner e distribuído legal ou ilegalmente aos usuários e posteriormente com a criação e desenvolvimento de quadrinhos que são produzidos diretamente para a leitura em computadores pessoais e, mais recentemente, para aparelhos celulares e tablets.

Este panorama é sintomático de um período conturbado para o ser humano. Período que vai ser chamado de “pós-histórico” para pensadores como o checo Vilem Flusser, ou de “turbocapitalismo” nos escritos do brasileiro Muniz Sodré. Posteriormente nos aprofundaremos nestes termos buscando construir uma definição crítica dessa contemporaneidade que é marcada pela presença, aparentemente, ubíqua de dois valores que guardam bastante semelhança dividindo o trono das atenções tanto das mentes conscientes quanto das adormecidas, e alterando (ou deformando), em seus trajetos de ascensão simbólica, a maneira dos seres de perceber o mundo: As imagens e o dinheiro.

¹¹⁹ Desenhista de quadrinhos. Artista Plástico formado pela UnB. Cursando mestrado pela Faculdade de Comunicação da UnB. E-mail: limarte@gmail.com

Ora, o quadrinista Art Spiegelman afirma que o “Comics” é “filho bastardo do comercio e das artes”, dramaticidades a parte, esta afirmação é deveras apropriada já que o “gibi”, como é concebido nas últimas décadas, é um meio de comunicação de massa típico do século XX em sua característica textual-imagética. É fruto dos avanços técnicos de reprodução e suas possibilidades expressivas vão se alterando com o desenvolver da tecnologia durante o século tornando-o parte desta aparente hegemonia imagética que marca o século XXI. Seu lugar limítrofe entre o texto escrito e a imagem, entre uma cultura de massa e de elite, entre os conceitos de leitura de linha e de leitura de superfície elaborados por Flusser, enfim, entre arte e comunicação e como este lugar esta sendo reconfigurado na rede, pode jogar uma luz no processo de transição pelo qual a humanidade “pós-industrial” está passando. É esta possibilidade que buscamos explorar nas próximas linhas. Após este delineamento do panorama contemporâneo, partiremos para a análise dos dados levantados em uma breve pesquisa com 30 páginas de sites de quadrinhos online, os chamados e-comics ou web comics, buscando visualizar os desafios que esta transição impõe aos que buscam se expressar por meio dos quadrinhos e a partir daí partiremos para as considerações finais.

1 – O leitor do século XXI

A autora Lucia Santaella vai partir das diferenças entre os hábitos de leitura dos cidadãos dos séculos XIX, XX e XXI para buscar categorizações que permitam compreender os respectivos momentos históricos. Para ela, a maneira como o homem se insere no fluxo comunicativo e como esse fluxo se dá, possibilita categorizar os leitores em três épocas distintas e, portanto, três tipos distintos de leitor. Vamos conhecê-los.

O primeiro leitor é o leitor contemplativo, fruto dos êxitos gerados pela criação da imprensa de tipos móveis de Gutemberg; leitor que se desloca em direção à leitura, seja de quadros e obras de arte nas galerias e museus, seja de livros e enciclopédias nas prateleiras das bibliotecas. Praticante da...

(...) leitura individual, solitária, de foro privado, silenciosa, leitura de numerosos textos, lidos em uma relação de intimidade, silenciosa e individualmente; leitura laicizada em que as ocasiões de ler foram cada

vez mais se emancipando das celebrações religiosas, eclesiásticas ou familiares. (Santaella, 2004, p. 23)

E esta descrição prossegue:

(...) esse primeiro tipo de leitor é aquele que tem diante de si objetos de signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras. É o mundo do papel e do tecido da tela. O livro na estante, a imagem exposta, à altura das mãos e do olhar.(...) Um leitor que contempla e medita. (...) Sendo objetos imóveis, é o leitor que os procura, escolhe-os e delibera sobre o tempo que o desejo lhe faz dispensar a eles. Embora a leitura da escrita de um livro seja sequencial, a solidez do objeto livro permite idas e vindas, retornos, re-significações. Um livro, um quadro exigem do leitor a lentidão de uma dedicação em que o tempo não da conta. (Santaella, 2004, p. 26)

O segundo tipo de leitor é advindo do período industrial. Embora os livros de pesados volumes ainda existam e configurem um papel importante na sociedade, este segundo leitor, que Santaella vai nomear de leitor movente, se viu obrigado a articular um outro tipo de leitura que é fruto de um período marcado pelo aumento vertiginoso da velocidade e do deslocamento. Nesta realidade, a comunicação vem responder a uma necessidade de expandir os limites administrativos do capital:

Para permitir a comunicação entre os homens, especialmente dos homens que estavam no comando dos negócios e de sua administração, nesse universo que crescia em complexidade surgiram o telégrafo, o telefone e, depois, a consolidação das redes de opinião, os jornais, com notícias rápidas e imediatas, próprias de cidades com excesso de informação, encontros e desencontros. (Santaella, 2004, p. 25)

É neste período conturbado que as Histórias em Quadrinhos como conhecemos hoje têm seu nascimento. Um período em que o habitante das grandes metrópoles deve aprender a ler não apenas o código textual escrito, como também toda uma nova gama de signos que visam coordenar, guiar, distribuir, ou resumindo, administrar a massa de cidadãos que habitam e transitam pelas ruas. Para Santaella:

É nesse ambiente que surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos

habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. (...) Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade. (Santaella, 2004, p. 29)

Torna-se relevante diferenciar que o leitor de quadrinhos, embora gastando menos tempo de leitura do que o leitor de livros, tem a possibilidade reler uma história ou tira diversas vezes até praticamente memorizar texto e arte em sua mente. Pode re-configurar a leitura vagando pelos quadros. Uma relação diferente da que se tem com um livro, com certeza, mas que não é citado na descrição deste segundo leitor, o leitor movente, fragmentado. No entanto, com o desenvolvimento da graphic novel, o tempo de leitura e compreensão das HQ's passa a se dilatar até chegar próximo ao tempo de leitura de um livro, como pode ser constatado ao ler uma obra como *Fun Home* de Alison Bechdel, ou o quadrinho jornalístico de Joe Sacco e a deprimente saga contada em *Jimmy Corrigan* de Chris Ware.

O terceiro tipo de leitor, para Santaella, é o leitor imersivo, virtual. O leitor da era digital, era esta cujo principal aspecto está “no poder dos dígitos para tratar toda e qualquer informação – som, imagem, texto, programas informáticos – com a mesma linguagem universal, bites de 0 e 1” (Santaella, 2004, p. 31). Se o leitor da era industrial estava inserido em uma nova égide de velocidade, no século XXI esta velocidade atinge níveis inimagináveis, carregando consigo o espaço e causando o que Milton Santos chama de “convergência dos momentos” (Santos, 2005, p. 27), fenômeno resultante da unicidade das técnicas informacionais que vai marcar o período levando, de acordo com o autor, aos mais nefastos desdobramentos. Ainda de acordo com Santaella:

Graças à digitalização e à compreensão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador. Aliada à telecomunicação, a informática permite que esses dados cruzem oceanos, continentes, hemisférios, conectando numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso, potencialmente qualquer ser humano no globo. Tendo na multimídia seu suporte e na hipermídia sua

linguagem, esses signos de todos os signos estão disponíveis ao mais leve dos toques no clique de um mouse. (Santaella, 2004, p. 31)

O toque no mouse é outra característica definidora deste novo leitor. Santaella vai seguir na contramão do senso comum, que vê a relação do internauta como indício de uma imobilidade nociva ao indivíduo, e vai apontar o caráter ilusório desta concepção do ato de navegar:

Na concentração hipnótica de uma visão muscular-tátil, por trás do olho que ausculta o fluxo contínuo de signos, que a hipermídia apresenta, e por trás do movimento frenético do mouse estão em operação mecanismos protológicos e lógicos guiados por hábitos inferenciais. (...) Operações mentais integram-se assim ao perceptivo, que está, por sua vez, indissolúvelmente atado ao nível sensorio-motor. (Santaella, 2004, p. 90)

Desta forma, a aparente imobilidade revelaria uma ação físico-sensória refinada, um desenvolvimento de relações mão-olho agregadas a todo um conjunto de sensibilidades e sintonias agindo em conjunto com a máquina.

Enfim, trata-se de um leitor que navega por rotas que se constroem à medida que se submerge na rede de nós informacionais que compõem a internet.

Um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeos, etc. (Santaella, 2004, p. 33)

E esta interação é imprescindível. De fato, o conceito de interação é chave para qualquer investigação sobre o ciberespaço alterando radicalmente o processo de leitura como é conhecido “É, pois, uma leitura topográfica que se torna literalmente escritura, pois na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são acionados pelo leitor-produtor” (Santaella, 2004, p. 175). A noção de leitor-produtor é também de grande importância para compreender o indivíduo diante da mídia digital e será melhor estudada nos parágrafos adiante quando formos tratar dos conceitos elaborados por Vilem Flusser.

Santaella demarca então o perfil desse leitor imersivo:

(...) o que parece certo é que, no contexto comunicacional da hipermídia, o infonauta lê, escuta e olha ao mesmo tempo. Disso decorre não só desenvolver novos modos de olhar, não mais olhar de maneira

exclusivamente óptica, como também ler de uma maneira nova e aprender cada vez com mais velocidade, saltando de um ponto a outro da informação, formando combinatórias instáveis e fugazes. (Santaella, 2004, p. 176)

Porém, para o panorama que nos propomos a traçar buscando compreender os quadrinhos digitais e seu ambiente, esta informação ainda não é o bastante. É preciso contextualizar de forma crítica o momento em que este leitor está inserido para buscar compreender de que maneira se constrói o fluxo informacional a qual ele pertence.

2 – A contemporaneidade

Falar sobre atualidade, digitalização e internet é falar de globalização. O avanço das técnicas de comunicação está intimamente ligado ao processo conhecido como globalização. Muniz Sodré coloca em crise a visão bastante propagada da rede mundial como uma evolução tecnológica. Para ele, o momento em que vivemos é um momento de mutação que é a...

(...) maturação tecnológica do avanço científico, que resulta em hibridização e rotinização de processos de trabalho e recursos técnicos já existentes sob outras formas (telefonía, televisão, computação) há algum tempo. Hibridizam-se igualmente velhas formações discursivas (texto, som, imagem), dando margem ao aparecimento do que se tem chamado de hipertexto ou hiperímia. (Sodré, 2002, p. 13)

Milton Santos também partilha de posição semelhante, para ele o fenômeno da globalização na verdade é um processo de criação e expansão de mercado consumidor. Sodré concorda com Santaella, contudo, no que diz respeito ao que é considerado “novidade” na era digital: “o fenômeno da estocagem de grandes volumes de dados e a sua rápida transmissão, acelerando, em grau inédito na História (...) a mobilidade ou a circulação das coisas no mundo” (Sodré, 2002, p. 13). No entanto, para ele, é esta fluidez que é de fato característica determinante da atualidade e elemento essencial para a manutenção de uma ação globalizadora que é capaz de anular quaisquer benefícios advindos de tal fenômeno tecnológico: “é preciso abandonar a ilusão de uma originalidade substancialista desta hipótese (do conceito de “rede”) e trabalhá-la, sob o prisma da velocidade e fluidez das conexões” (Sodré, 2002, p. 14). Sobre esta relação entre tecnologia e história, Milton Santos irá dizer “o desenvolvimento da história vai a par do desenvolvimento das técnicas”

(Santos, 2006, p. 24) e que este fenômeno da velocidade de fluxo de informações é característico do conjunto de técnicas que constrói a nossa história, conjunto chamado por ele de “técnica da informação” e que por meio da articulação da informática, cibernética e eletrônica, permite duas coisas:

A primeira é que as diversas técnicas existentes passam a se comunicar entre elas. A técnica da informação assegura esse comércio, que antes não era possível. Por outro lado, ela tem um papel determinante sobre o uso do tempo, permitindo, em todos os lugares, a convergência dos momentos, assegurando a simultaneidade das ações e, por conseguinte, acelerando o processo histórico. (Santos, 2006, p. 25)

Entretanto, este tempo simultâneo; essa vivência partilhada, não é uma unanimidade. Um fator importante para se ter em mente ao pensar sobre os avanços da tecnologia de informação em nosso tempo é o fato de que boa parcela da população não tem sequer acesso a lan houses. Como explica Milton Santos:

Ao surgir uma nova família de técnicas, as outras não desaparecem. Continuam existindo, mas o novo conjunto de instrumentos passa a ser usado pelos novos atores hegemônicos, enquanto os não hegemônicos continuam utilizando conjuntos menos atuais e menos poderosos.” (Santos, 2006, p. 25)

A noção de “ator hegemônico” é vital para compreender como funcionam os fluxos informativos do ciberespaço. Ter em mente que, apesar da possibilidade imaginada por Walter Benjamin das novas tecnologias promoverem um diálogo ao mostrar as massas se representando, narrando sua própria história, atualmente o espaço para o diálogo vem sendo tomado pela imposição de um discurso hegemônico onde qualquer outro discurso que não tenha o apoio dos grandes conglomerados se perde no fluxo de informações da rede.

Falar sobre o embate entre discurso e diálogo nos dá a oportunidade de tratarmos de outro conjunto de conceitos que servirão de base para a análise dos quadrinhos online que queremos proceder. São os conceitos, discutidos por Vilem Flusser, de leitura linear e de leitura de superfície. Antes porém devemos compreender o que o autor considera por comunicação e seus desdobramentos.

3 – Diálogo X discurso

Para Flusser, a comunicação humana é um artifício não natural de se criar uma segunda natureza de códigos onde se possa viver sem o peso da morte que é o centro das atenções e instintos da primeira natureza, ou o mundo físico.

Desta forma, o ser humano cria um véu de conceitos sobre as experiências de modo à compreendê-las como informação e então acumulá-las. Muniz Sodré aponta para o caráter comunitário da comunicação “a vinculação social ou o ser-em-comum, problematizado pela dialética platônica, pela Koinonia politiké aristotélica e, ao longo dos tempos, pela palavra comunidade” (Sodré, 2002, p. 15). Flusser reafirma a importância da dialética na comunicação. O ato de adquirir novas informações se dá por diálogo, uma troca de conceitos, ou de pré-conceitos, com qualquer outra fonte de informação via experiência direta ou indireta (em outras palavras quando se entra em contato com um discurso) onde a nova informação é gerada pela soma das informações dadas gerando um dado novo.

Discurso é o ato de preservar uma informação do efeito entrópico da natureza. O objetivo do discurso, embora sua ação não possa ser dissociada do diálogo, é fundamentalmente diferente já que não se propõe a mudança. O objetivo do discurso é compartilhar uma informação. Para Flusser, o problema enfrentado pela comunicação hoje é o desequilíbrio entre discurso e diálogo. Sodré já afirmará que por se integrar “ao plano sistêmico da estrutura de poder” (Sodré, 2002, p. 15) a comunicação contemporânea não é exatamente a mesma comunicação “humana” dos primórdios exatamente por se encontrar totalmente extirpada do diálogo. Milton Santos concorda com Flusser com relação a este desequilíbrio e dirá que

o discurso aparece como algo capital na produção da existência de todos. Essa imprescindibilidade de um discurso que antecede a tudo – a começar pela própria técnica, a produção, o consumo e o poder – abre a porta à ideologia. (Santos, 2006, p. 50)

E Flusser ainda vai acrescentar:

O que as pessoas pensam é na dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações. E essa dificuldade deve ser conduzida diretamente ao funcionamento hoje em dia tão perfeito da comunicação, a saber, deve

ser dirigida para a onipresença dos discursos predominantes, que tornam todo diálogo impossível e ao mesmo tempo desnecessário. Pode-se afirmar na verdade que a comunicação só pode alcançar seu objetivo, a saber, superar a solidão e dar significado à vida, quando há um equilíbrio entre discurso e diálogo. (Flusser, 2007, p. 99)

Entender esta segunda natureza artificial que toma o lugar da natureza primeira, e as implicações que dela se desdobram, é seminal para compreender os processos de mediação simbólica e o que Muniz Sodré chamará de mediação.

4 – Linhas e superfícies

A atualidade, como já afirmamos, é marcada pela proliferação das imagens técnicas. As imagens, assim como o código alfabético articulado em forma de texto, são uma maneira de se buscar compreender o mundo, ou seja, fazem parte desta “segunda natureza” que media nossa relação com os fenômenos. Muniz Sodré, no entanto, afirmara que o que ocorre hoje é um processo bem distinto, é o que ele vai chamar de mediação:

(...) uma ordem de mediações socialmente realizadas no sentido da comunicação entendida como processo informacional, a reboque de organizações empresariais e com ênfase num tipo particular de interação – a que poderíamos chamar de “tecnointeração”- caracterizada por uma espécie de prótese tecnológica e mercadológica da realidade sensível, denominada médium. (Sodré, 2002, p. 21)

No entanto, retornando Flusser, desde a invenção da escrita, o principal meio de traduzir a natureza foi através de uma série de sucessões de símbolos que, quando lidos do ponto inicial até o ponto final, apresentavam a conceitualização de um determinado fenômeno. Como o Flusser dirá: “as linhas são discursos de pontos, e cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um conceito)” (Flusser, 2007, p. 103). Esse processo de ler o mundo linear representa uma maneira teleológica de entender o mundo, uma maneira histórica.

No entanto, com a proliferação das imagens no século XX e XXI, esta maneira unidimensional de compreensão vai sendo deixada de lado pelas massas, que passam desde o final da segunda guerra mundial, a ter sua relação com a natureza mediada por meio de superfícies bidimensionais. Lógico que a pintura de quadros convive lado a lado com os

séculos de textos escritos, mas os valores de culto agregados as pinturas e sua presença em locais específicos e em relativa pouca quantidade não permitiram as superfícies de tela terem o mesmo impacto que as imagens exercem hoje. A razão para tal proliferação está na característica dialética das superfícies:

Ao lermos as linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta. (...) O que significa que a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa então é a diferença entre a linha de uma só dimensão e a superfície de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como lá chegou. A diferença é de tempo, e envolve o presente, o passado e o futuro. (Flusser, 2007, p. 104)

Essa liberdade que a superfície dá, essa “síntese seguida de análise” (Flusser, 2007, p. 104), é relativa já que um pintor habilidoso e um marqueteiro mediano podem igualmente sugerir caminhos para o olhar em uma imagem construída.

Com o Cinema e a TV a compreensão da superfície passa a se tornar mais problemática já que o dado inédito do movimento causa uma ilusão de que estes tipos de superfícies móveis tenham características lineares. Para Flusser, no entanto:

Há o tempo linear, em que os fotogramas das cenas se seguem uns aos outros. Há o tempo determinado para o movimento de cada fotograma. E há também o tempo que gastamos para captar cada imagem (que, apesar de mais curto, é similar ao tempo envolvido na leitura de pinturas). Há também o tempo referente à história que o filme está contando. (...) É muito fácil simplificar esta afirmação e dizer que a leitura de filmes é parecida com a leitura de linhas escritas, pelo fato de seguir também um texto (o primeiro nível temporal). Essa simplificação é verdadeira no sentido de que tanto nos filmes como nos textos escritos recebemos a mensagem somente ao final de nossa leitura. Mas é falsa no sentido de que nos filmes, ao contrário do que acontece nos textos escritos e assim como acontece nas pinturas, podemos primeiro perceber cada cena e depois analisá-la. (...) Ao lermos as linhas escritas, estamos seguindo, “historicamente”, pontos (conceitos). Ao lermos os filmes, estamos acompanhando, “historicamente”, superfícies dadas (imagens)”. (Flusser, 2007, p. 107-108)

A leitura dos quadrinhos segue uma forma semelhante ao do cinema apenas em sua aparente linearidade, com a diferença da importante característica de que as páginas formam uma meta-superfície onde outras superfícies menores se inserem e se articulam. Para muitos o quadrinho digital deve absorver algo do movimento do cinema. Santaella chega a ser taxativa: “Não há mais tempo para a contemplação. A rede não é um ambiente para imagens fixas, mas para a animação. Não há mais lapsos entre a observação e a movimentação. Ambos se fundem em um todo dinâmico e complexo” (Santaella, 2004, p. 182). Existe por trás desse pensamento a lógica da competitividade que marca o período. Obedecer esta lógica é querer garantir que seu produto seja consumido e configura um dos problemas que devem ser considerados, como veremos mais adiante.

Continuando, o grande problema gerado pela profusão das imagens é a maneira como elas se colocam na frente da realidade, maneira esta que se difere dos conceitos lineares. Para Flusser pouco sentido há em discernir se determinada informação é fato ou ficção, já que o evento causará efeito sob o sujeito de todo modo. Para ele, existe o reino dos fenômenos imediatos e os reinos que interpretam esse fenômeno (o reino das imagens e o reino dos conceitos, entre outros). Estes reinos que interpretam o fato são ficcionais e cada tipo de ficção, linear ou de superfície, interpreta um fato de maneira particular. Em suas próprias palavras:

Os fatos são representados pelo pensamento imagético de maneira mais completa, e são representados pelo pensamento conceitual de maneira mais clara. As mensagens da mídia imagética são mais ricas e as mensagens da mídia conceitual são mais nítidas.” (Flusser, 2007, p. 115)

Essa capacidade das imagens de interpretar o mundo com extrema quantidade de detalhes utilizando códigos que num primeiro momento não precisam ser ensinados é a principal razão das imagens se colocarem como um “biombo” (Flusser, 2002) na frente da realidade causando o desconforto que dá o tom do nosso presente.

Esta noção de “biombo” é fonte das mais preocupantes problematizações das imagens. O problema ideológico mediação das imagens na contemporaneidade é definida por Milton Santos:

A informação é centralizada nas mãos de um número extremamente limitado de firmas. Hoje, o essencial do que no mundo se lê, tanto em

jornais como em livros, é produzido a partir de meia dúzia de empresas que, na realidade, não transmitem novidades, mas as reescrevem de maneira específica. Apesar de as condições técnicas da informação permitirem que toda a humanidade conheça tudo o que o mundo é, acabamos na realidade por não sabê-lo, por causa dessa intermediação deformante.” (Santos, 2005, p. 66)

Muniz Sodré será ainda mais incisivo. Para ele as imagens digitais continuam o percurso de simulação que teve início no cinema e na TV com a inclusão de um percurso temporal no contexto da imagem, mas a partir da digitalização estas superfícies não apenas são criadas dentro do contexto temporal da contemporaneidade técnica como esta simulação, que se dá como uma “representação apresentativa” (Sodré, 2002, p. 17) se constitui a nova forma de vida da tecnocultura imersa no fluxo delirante da competitividade técnico-finaceira. Esta velocidade extraordinária do capitalismo, turbinada pelo motor da mais valia técnica que se expressa pela globalização opressiva do discurso único do consumo é o que o autor chamará de Turbocapitalismo.

Flusser, porém, aponta para uma maneira de anular este problema de distorção entre fato e interpretação neste século das imagens, e seu raciocínio quanto a esta solução nos levará ao assunto em pauta: os quadrinhos digitais. Para o autor, a possibilidade das superfícies estarem absorvendo a comunicação linear é um fenômeno de grande potencial para resolver este impasse. Para ele este fato já está acontecendo e a intranquilidade que vivemos é fruto desse esforço de absorção:

Pode-se perfeitamente pensar que essa nossa alienação nada mais é do que o sintoma de uma crise passageira. O que se passa atualmente talvez seja a tentativa de incorporação do pensamento linear ao pensamento –em – superfície, do conceito à imagem, (...). Se isso acontecesse, o pensamento imagético poderia se tornar objetivo, consciente e claro, além de permanecer rico e ainda fazer a mediação entre nós e os fatos de maneira muito mais efetiva do que foi possível até agora.” (Flusser, 2007, p. 117)

Para ele o pensamento do futuro poderá ser capaz de criar uma imagem de um fenômeno, para daí então conceitualiza-la e novamente re-imaginar este conceito para, em um processo constante de retro-alimentação, construir um modelo estrutural completo de um fato. O que podemos dizer é que talvez esta maneira de pensar já esteja ocorrendo.

Unir a maneira de pensar linear com a maneira de pensar em superfície de forma que se possa ter uma percepção completa de um fenômeno, como Flusser dirá:

(...) atualmente dispomos de duas mídias entre nós e os fatos – a linear e a de superfície. Os meios lineares estão se tornando mais e mais abstratos e perdendo o sentido. Os de superfície vêm cobrindo os fatos de maneira cada vez mais perfeita e, portanto, também estão perdendo o sentido. Mas esses dois tipos de mídia podem se unir numa relação criativa. (Flusser, 2007, p. 119)

Isso pode já estar acontecendo nos experimentos formais que quadrinistas contemporâneos vem produzindo. Da vertente auto-biográfica até o jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco, as HQ's autorais vem sendo bem sucedidas nessa “relação criativa”. Lógico que o quadrinho como texto e imagem não é novidade, mas pensar em quadrinhos e construir uma visão clara de um fato já não é algo impossível para essa mídia. O que aponta para o sucesso dessa experiência parece vir da autoralidade, ou melhor, a intencionalidade.

Remontando a noção de comunicação humana de Flusser, que para ele é uma interpretação já que é humana e não explicada como são os fatos na natureza, a comunicação humana se caracteriza pelo acúmulo de informação. Um acúmulo que é guiado por uma intenção negaentrópica – e aqui ele se refere à entropia na comunicação de Weaver que por ser uma explicação de um fenômeno acaba por contradizer a interpretação do mesmo fenômeno – que é incapaz de ser medida mas que é responsável por fazer funcionar a liberdade. Como ele mesmo afirma:

O acúmulo de informações não é, portanto, a medida da história, é apenas uma espécie de lixo morto do propósito contra a morte, desse propósito de fazer funcionar a história, ou seja, a liberdade.” (Flusser, 2007, p. 95)

Desta forma, a intenção consciente é o exercício da humanidade e a possibilidade de se contornar a atual situação de indefinição global. Esta diferença entre interpretação (humana) e explicação (natureza) gera implicações sócio-políticas claras quando a ciência tecnicista objetiva e quantitativa, que é o que Flusser vai denominar de “explicação,” é um dos principais vetores que causam o mau estar da contemporaneidade, como afirma Muniz Sodré:

Desse conjunto de variáveis decorrem também, outras condições da vida contemporânea, fundadas na matematização da existência, carregando consigo uma crescente sedução pelos números, um uso mágico das estatísticas. (Sodré, 2002, p. 53)

Flusser coloca que, diante desse panorama de embate entre as maneiras de se pensar, históricas e pós-históricas, existem duas possibilidades:

A primeira possibilidade é a de o pensamento imagético não ser bem-sucedido ao incorporar o pensamento conceitual. Isso conduzirá a uma despolitização generalizada, a uma desativação e alienação da espécie humana, à vitória da sociedade de consumo e ao totalitarismo da mídia de massa. (...) A segunda possibilidade é a de o pensamento imagético ser bem-sucedido ao incorporar o conceitual. Isso levará a novos tipos de comunicação, nos quais o homem assumirá conscientemente a posição formalística.” (Flusser, 2007, p. 124-25)

Ele vai chamar de posição formalística a posição do sujeito pós-histórico de criador de modelos estruturais para compreender um fato.

Desta forma, o terreno deste embate tem sido mais do que nunca o terreno do ciberespaço. A partir do momento que o computador passa a funcionar como principal meio de narrativas para as massas, levar esta experiência positiva de incorporação do pensamento linear ao pensamento em superfície para o ambiente informático, uma experiência guiada pela intencionalidade e autoralidade, se torna uma urgência e um desafio.

Os parágrafos anteriores foram um esforço de tentar explicar esta urgência que pode se resumida por Walter Benjamin em uma frase “fazer do gigantesco aparelho técnico do nosso tempo o objeto das inervações humanas” (Benjamin, 1985, p. 174), e que Milton Santos eleva a uma “grande tarefa” que é “a elaboração de um novo discurso, capa de desmitificar a competitividade e o consumo e de atenuar, senão desmanchar, a confusão dos espíritos” (Santos, 2005, p. 55). Quanto aos desafios, estes se encontram espalhados pelos parágrafos anteriores e pertencem de uma maneira geral à qualquer produção independente para internet. Antes, porém, tendo apresentado as bases conceituais que guiam nosso raciocínio, devemos tratar de nosso objeto último de estudo, os quadrinhos online, também chamados de Web Comics.

5 – Os e-comics

Para desenvolver este artigo foram selecionados trinta páginas de web comics – termo de uso norte-americano para os quadrinhos na rede. Para chegar a esta seleção de sites foi escolhido como estratégia, tomando por base o perfil do leitor imersivo que foi traçado por Santaella, partir de uma pesquisa no site de buscas Google.com em dois movimentos: uma pesquisa em português, e uma outra pesquisa semelhante porém realizada em inglês. Limitamos nosso recorte aleatoriamente aos 10 primeiros sites válidos, já que foram excluídos os sites que disponibilizavam material impresso digitalizado e outros que ofereciam material diverso a nossa busca. A partir daí procedemos a pesquisa de maneira imersiva. A cada site encontrado, procuramos por links de sites selecionados pelos autores, que podiam ser sites de outros colaboradores ou quadrinhos que eram prezados pelos autores como sendo de boa qualidade. Devido a imensa profusão de resultados, nos limitamos a um mergulho em três níveis resultando assim em 30 sites para analisar.

Tendo os links para os sites a mão, o próximo passo então era analisá-los. Recorremos então ao pioneiro da comunicação, Harold D. Lasswell, e seu esquema básico de análise comunicativa e, já que estamos interessados no medium, optamos por uma ainda superficial análise destes quadrinhos focando em sua adaptação ao meio. É preciso, no entanto, esclarecer com as palavras de Muniz Sodré que o meio ou médium “não é o dispositivo técnico (...) o médium é o fluxo comunicacional acoplado a um dispositivo técnico e socialmente produzido pelo mercado capitalista. (...) assim, a internet, não o computador, é médium” (Sodré, 2002, p. 20). Desta forma, os quadrinhos foram analisados pensando em sua aplicabilidade ao fluxo comunicativo e não ao instrumento de leitura, seja ele a tela do computador, o écran de um tablet ou celular. Ou seja, não faremos análise do conteúdo destas web comics, mas de sua forma.

Observando estes sites, foram construídos parâmetros de análise que levaram em conta alguns aspectos em comum em todas as páginas, são eles: a autonomia da narrativa do quadrinho no site, ou seja, se a leitura exige a utilização de outros recursos para que ela ocorra, como por exemplo a utilização das barras de rolagem; a autonomia visual geral do quadrinho, e ai estamos nos referindo relação da área determinada para a leitura da HQ em

relação a outros componentes visuais da página, como propagandas e os comuns blogs dos autores; e a utilização de recursos áudio-visuais na narrativa.

Destes três parâmetros, a autonomia narrativa foi a que se mostrou mais eficiente em gerar categorias consistentes de análise uma vez que esta atenção quanto a utilização do espaço visual da tela para narrar uma história se mostrou um ponto unívoco em qualquer tipo de e-comic, independente dos recursos utilizados. Os níveis de diferenciação entre estas categorias mostraram uma afiada relação com um distanciamento conceitual entre o quadrinho convencional impresso e o quadrinho eletrônico. Desta forma foram construídas três categorias de organização baseados na observação dos sites. Estas categorias, além de se diferenciarem pela disposição da narrativa na tela, também evocam ao o quanto o quadrinho que está sendo lido se afasta ou não dos parâmetros do quadrinho impresso.

A primeira categoria é formada pelos quadrinhos que contam toda a história em apenas uma tela, sem a necessidade de navegar para compreender o que está sendo mostrado. Esta é a categoria que mais se aproxima do quadrinho impresso de forma que sua aparência emula uma página de papel. A grande maioria dos quadrinhos narrados desta forma são formados por tiras de três a quatro quadros como no e-comic *Girls With Slingshots*, de Danielle Corsetto, que pode ser lido neste link <http://www.girlswithslingshots.com/>. Porém também existem em menor quantidade os quadrinhos de 6 a 9 quadros que tomam todo o espaço da tela. Como é o caso deste outro exemplo tirado do site *Cat and Girl*, de Doroty Gambrell <http://catandgirl.com/?p=3360>. Outra marca distintiva desses sites é o fato de serem regidos pela horizontalidade, uma regra para as tiras que ainda refletem as limitações de seus homônimos nos jornais e uma necessidade para os outros tipos de HQ desta categoria já que a maioria foi criada em um período ainda anterior a liberdade física permitida pelos tablets.

A segunda categoria já inclui a verticalidade como recurso. Sua utilização pode variar entre uma emulação do quadrinho em seu formato revista, contando uma grande história página a página que para ser lida exige-se o uso das barras de rolagem, como no exemplo retirado da HQ *Beladona* de Ana Recalde e Denis Mello <http://petisco.org/beladona/>, e a uma utilização mais ampla desta verticalização conhecida como “tela infinita” em que a história vai sendo narrada do topo da página até um ponto

determinado qualquer em uma ou mais telas abaixo dispensando, assim, uma configuração ainda pertencente ao quadrinho impresso. Neste nível pode-se falar de uma utilização de um recurso específico da internet como possibilidade narrativa, mas vale a pena lembrar que nos anos iniciais da escrita, a leitura em pergaminhos se comportava de maneira muito semelhante a este tipo de leitura. Como no quadrinho *Out the Door* de Emily Carroll: <http://emcarroll.com/comics/outthedoort.html>.

A terceira categoria trata-se de uma radicalização da segunda, e conseqüentemente um afastamento do quadrinho impresso em direção ao meio digital, onde o recurso da utilização da barra de rolagem pode variar entre horizontal e vertical dependendo das necessidades da narrativa. É caracterizada por expor um quadro por tela onde para existir leitura é imprescindível utilizar dos recursos dos navegadores. Exemplo desta categoria é o e-comic *Hark! A Vagrant* de Kate Beaton: <http://www.harkavagrant.com/index.php?id=341>.

Esta terceira categoria é a mais interessante quando pensamos nas capacidades lingüísticas do meio. Embora este aspecto já se configure uma pesquisa por si só o que exigiria um outro trabalho acadêmico para aborda-la apropriadamente. Vale a pena observar, no entanto, no site do autor Scott McCloud os experimentos narrativos que são por ele produzidos. No site <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/index.html> existem diversas historietas que transitam pelas três categorias levantadas, porém a maioria delas e as mais interessantes se concentram na terceira. O objetivo do autor é de fato encontrar um quadrinho que só possa ser lido no meio online, tendo o autor inclusive adaptado sua obra já impressa, *Zot!*, à este meio como pode ser visto neste link: <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-01/zot-01.html>. Outros exemplos são mais extremos, como a série de duas partes *The Right Number* <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html> em que os quadros se sobrepõem em uma leitura ainda linear, mas com uma característica de navegação que leva ao extremo o conceito de imersão. Outros quadrinhos como *Mimi's last Coffe*, neste link <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/mi/mi-26/mi-26.html>, vão lançar mão, de forma semelhante que McCloud utiliza em *Zot!*, de uma prévia da história em formato de mapa onde os quadros são todos mostrados de uma vez revelando um desenho esquemático

da narrativa. Ao clicar no mapa a história começa e o leitor tem que escolher os caminhos que se bifurcam com o desenvolver da história levando a finais diferentes.

O que pode se perceber em todas as categorias é que se um artista pretende criar e se expressar no meio virtual é preciso que, além dos conhecimentos que são necessários para se contar bem uma história em quadrinhos, ele tenha também um amplo conhecimento das técnicas de construção de sites, ou que trabalhe em conjunto com alguém que tenha este conhecimento. A união entre a técnica de produção de sites e uma boa habilidade narrativa aumenta consideravelmente as possibilidades de criação neste meio. Isso sem falar de outros recursos como animação em flash e reprodução de arquivos midi como ferramenta de expressão.

Outra notável característica é a presença mais equilibrada de gênero e raça nos discursos, e dos produtores de discurso. Os quadrinistas que estão produzindo para a rede encontram mais liberdade de produção longe das regras impostas à maioria dos quadrinhos impressos. Se estes discursos tem alguma voz diante do imenso fluxo constante de informação, é uma outra questão que configura o maior desafio para estes criadores. Como serem lidos quando estão imersos em toneladas virtuais de informação? A partir daqui, com os dados levantados da pesquisa, vamos enumerar alguns dos desafios que os artistas devem ter em mente ao produzir suas e-comics.

6 – Desafios: o eletrogibi

A lista de desafios que pretendemos enumerar nas próximas linhas não é uma lista ideologicamente neutra. Trata-se de uma lista que foi concebida tendo em mente o desafio de tentar desmitificar o consumo e desfazer a confusão dos espíritos, pois como mostramos na elaboração teórica de nosso artigo, apenas com a intencionalidade na criação pode-se reverter o desequilíbrio entre discurso e diálogo que é característica de nossa contemporaneidade. Tendo isto em mente, e tendo comprovado a baixa qualidade e auto-estima das produções brasileiras, aproveitamos o espaço para cunhar um novo termo para os quadrinhos digitais no Brasil. Um nome que antes de tudo é um manifesto. Que liga a tradição brasileira do termo Gibi, nome que é uma perífrase para histórias em quadrinhos no Brasil baseada na popularidade que o encarte infantil homônimo alcançou por estas

terras em tempos de pré-globalização, com esta força elétrica que acelera para o infinito nos roubando de nós mesmos: A partir daqui nós referiremos aos quadrinhos online de produção brasileira como Eletrogibis.

Desafio 1 – O eletrogibi deve se livre – O quadrinho online não pode sofrer censura. Tampouco deve ele ser alvo de pressões editoriais. Para conseguir isto o autor, ou autores, devem buscar autonomia de produção e não se submeterem à mediação do monopólio de empresas que dominam a produção de informações. A importância dessa autonomia é citada, de maneira um tanto desesperançosa, por Milton Santos:

Os processos não hegemônicos tendem seja a desaparecer fisicamente, seja a permanecer, mas de forma subordinada, exceto em algumas áreas da vida social e em certas frações do território onde podem manter-se relativamente autônomos, isto é, capazes de uma reprodução própria. (Santos, 2005 p. 35)

Já para Muniz Sodré, qualquer esforço não-hegemônico se perderia no fluxo da rede, o que invalidaria a internet como espaço útil para intervenção, o que nos leva a um outro desafio;

Desafio 2 – O eletrogibi deve ser gratuito – Se temos por objetivo subverter a lógica da competitividade, o quadrinho online deve buscar outras maneiras de se sustentar que permitam o acesso gratuito a seu conteúdo. Uma das maneiras mais interessantes é a construção de portais cooperativos. Através dos portais, como o Petisco <http://petisco.org/> pode-se juntar forças com outros autores ajudando a dividir os custos de manutenção de um site e principalmente aumentando a divulgação do seu trabalho sem com isso recorrer a técnicas publicitárias mercantilistas. Os portais mostram indícios de serem uma tática eficiente de reação ao fluxo, ou pelo menos de visualização. Santaella cita os portais como eficiente meio de não se perder no fluxo de informações da rede:

Tendo isso em vista, transitar pelas infovias pode produzir desconcerto e frustração se o internauta não conseguir ajustar os alvos pretendidos ao programa estrutural do documento. Atualmente contudo, nas redes, o potencial das hipermídia para a desorientação encontra alguma resolução no desenvolvimento dos portais que permitem a seleção do conteúdo de acordo com aquilo que o usuário deseja” (Santaella, 2004, p. 51)

A diferença essencial é que o portal, da maneira que concebemos, não deve ser construído tendo em mente os desejos do usuário. O portal que nos é útil é aquele que resolve as necessidades dos criadores.

No entanto esta visualização arrisca-se a apenas dar continuidade a característica especular da tecnocultura, ou seja, ao buscar uma visualidade que atraia leitores, arrisca-se a propagar ideais hegemônicos que, seguindo a lógica do pensamento único, são reproduzidos como valores globais. O que nos leva ao próximo desafio;

Desafio 3 – O eletrogibi deve ser autoral – Walter Benjamin aponta que uma qualidade redentora das técnicas de gravação e reprodução cinematográficas seria a capacidade de apresentar as massas, permitir às massas “a expressão de suas naturezas” (Benjamin, 1985 p. 194). O quadrinho online também tem esse potencial, e pode articular esta expressão com, potencialmente, todas as possibilidades que uma unificação entre o pensamento linear e de superfície pode ter. Assumir a autoria não é apenas assinar embaixo. Trata-se de expressar através do quadrinho suas características como um indivíduo inserido em uma sociedade. Significa fugir a tentação de reproduzir mentalidades que vem acopladas à resoluções narrativas cansadas e buscar renovar a linguagem do quadrinho com soluções que partam das experiências próprias como cidadão ecoando assim outros padrões que não os hegemônicos. Esta construção de conteúdo configura o próximo desafio;

Desafio 4 – O eletrogibi deve ter conteúdo – Muniz Sodré vai dizer que, por se tratar a internet de um veículo com a inclinação de “configurar discursivamente o funcionamento social em função dos vetores meradolóticos e tecnológicos” (Sodré, 2002 p. 22), uma de suas principais características vai ser a de colocar a forma em um patamar mais elevado que o conteúdo. E isso é facilmente comprovado ao se pesquisar os quadrinhos online. Embora com ótimas exceções, a maioria dos eletrogibis pesquisados primam pela busca de um alto padrão formal que revela a falta de conteúdo de suas narrativas. Este desequilíbrio deve ser balanceado, principalmente no Brasil em que boa parte dos quadrinhos produzidos são feitos tendo em mente competir com o mercado internacional em detrimento de buscar um conteúdo que dê sentido e consistência a produção. Este conteúdo, no entanto, deve ter outro aspecto em mente se quiser se manter fiel aos objetivos levantados em nosso artigo. Este aspecto é nosso quinto desafio;

Desafio 5 – O conteúdo do eletrogibi não pode ser de “dois rostos” – Milton Santos caracteriza a natureza das informações de nosso século da seguinte maneira:

Estamos diante de um novo “encantamento do mundo”, no qual o discurso e as retóricas são o princípio e o fim. Esse imperativo e essas onipresenças da informação são insidiosos, já que a informação atual tem dois rostos, um pelo qual ela busca instruir, e um outro, pelo qual ela busca convencer. Este é o trabalho da publicidade” (Santos, 2005, p. 39).

Em outras palavras, o eletrogibi deve fugir da lógica publicitária de mercado. Não basta ser gratuito, ele deve ser livre de propagandas, livre deste comércio de espaços publicitários e focar apenas no fazer artístico. Mais uma vez o portal colaborativo se mostra como uma opção de trabalho.

7 – Considerações finais

Ter a oportunidade de apresentar este trabalho em seus estágios iniciais durante a III Jornada de Romances Gráficos se mostrou de extrema riqueza de desdobramentos e sugestões. Algumas capazes mesmo de nos fazer repensar totalmente as possibilidades teóricas do raciocínio destrinchado nestas páginas.

Algumas das reflexões que surgiram das discussões feitas durante o evento circularam em volta da concepção do ambiente virtual como “superfície”, diante da possibilidade de o conteúdo da internet não se encaixar nesta descrição. A partir das reflexões feitas durante a produção do trabalho e retornando as fontes teóricas, esta concepção do ambiente da internet como não superfície se reforçou ao se refletir sobre o conceito de imersão como apresentado no livro *Navegar no Ciberespaço – O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo*, a imersividade como a leitura.

Outra concepção que estimulou este pensar a rede como outra coisa que não superfície é a descrição especular apontada por Muniz Sodré ao descrever o ambiente informacional da contemporaneidade. A união da “imersividade” com o “especular” além de nos jogar em um ambiente que sugere uma terceira dimensão ao fenômeno de rede, a profundidade, também nos remete em seu cruzamento ao livro de Lewis Carroll “*Através do Espelho*” onde este mundo de insanidades e tiranias sem sentido que Alice é obrigada a

viver convenientemente ecoa com o mundo da tirania da imagem e do valor monetário que marca o ambiente em rede.

Outra contribuição de valor foi a apresentação a este autor do pensamento tabular no texto de Pierre Fresnault “Du lineaire au tabulaire” que embora ainda não lido devido a limites lingüísticos, obviamente se configura como um outro olhar à questão, e mais importante, como um olhar que está ligado a conceitos pensados dentro do âmbito dos estudos de Histórias em Quadrinhos.

Finalizando, pode-se ver que existem muitos desafios ainda teóricos para desvendar, mas este artigo busca como público não apenas o pensador teórico, mas sobretudo, os realizadores. Este esforço para pensar o quadrinho neste novo panorama criado pela rede de computadores mundial busca acima de tudo desconcertar, incomodar e instigar quadrinistas que prezam por uma base teórica para seus trabalhos práticos e a pensarem o seu papel como artistas. Papel este que, se por um lado não precisa mais ser afirmado como pertencendo aos criadores de histórias em quadrinhos, por outro deve ser assumido de forma consciente. Se a HQ já é uma arte distinta que nada deve a suas irmãs mais velhas, é preciso então que ela e seus criadores se engajem no fazer artístico.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter (1985). *Obras Escolhidas Vol. 1*, São Paulo: Editora Brasiliense

FLUSSER, Vilém (2002). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Dumará.

FLUSSER, Vilém (2007). *O mundo codificado*, São Paulo: Cosac Naify.

SANTAELLA, Lucia (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, São Paulo: Editora Paulus.

SANTOS, Milton (2005). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 12 edição, Rio de Janeiro: Editora Record.

SODRÉ, Muniz (2002). *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Editora Vozes.

SITES PESQUISADOS

<http://www.emcarroll.com/>

<http://www.octopuspie.com>

<http://pvponline.com/>

<http://www.ineffableaether.com/>

<http://pbfcomics.com>

<http://www.genesjournal.com/>

<http://www.hqnado.com/>

<http://pedromenezes.com/os-melhores-sites-de-tirinhas-e-quadrinhos-online>

<http://petisco.org/>

<http://www.girlswithslingshots.com/>

<http://www.giantitp.com/Comics.html>

<http://quadrinhos.oi.com.br/hqs-online.html>

<http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/index.html>

<http://topwebcomics.com/>

<http://gunshowcomic.com/>

<http://www.amazingsuperpowers.com/>

<http://www.iaviv.com/stupidsnake/>

<http://bearmageddon.com/>

<http://hatefarm.com/>

<http://www.delilahdirk.com/>

<http://dresdencodak.com/>

<http://www.gunnerkrigg.com/index2.php>

<http://catandgirl.com/>

<http://harkavagrant.com/>

<http://mycardboardlife.com/>

<http://threepanelsoul.com/>

<http://drmcninja.com/>

<http://www.wastedtalent.ca/>

<http://www.penny-arcade.com/>

<http://revistasamba.blogspot.com.br/>