

# Os quadrinhos brasileiros de humor autorais no século XXI



Roberto Elísio dos Santos<sup>1</sup>

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

Flavio Padovani<sup>2</sup>

Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS)

1. Doutor em Ciências da Comunicação e Livre docente pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

2. Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS).

**Resumo:** Tem como objetivo principal identificar e analisar as temáticas das histórias em quadrinhos que tratam de assuntos candentes e em pauta na atualidade. Dos quadrinistas da atualidade, destacam-se Allan Sieber e André Dahmer, que aparecem no cenário midiático da internet como autores de quadrinhos para domínios virtuais. O estudo tem o intuito de analisar o fenômeno da passagem de um suporte para outro, aspecto que constitui uma grande inovação dessa linguagem.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Ambiente virtual; Produção autoral; Brasil; Século XXI.

**Abstract:** The main objective of this work is to identify and analyze the themes of the comics that deal with current topics. Today's comics authors include Allan Sieber and André Dahmer, who appear on the internet media scene as comics' creators for virtual domains. The study intends to analyze the phenomenon of the passage from one support to another, an aspect that constitutes a great innovation of the language of comics.

**Keywords:** Comics; Virtual environment; Authorial production; Brazil; 21st Century.

## Introdução

Este trabalho se originou da observação da importância das mídias digitais e das redes sociais para a divulgação de tiras de humor realizadas por quadrinistas brasileiros da cena contemporânea, em um momento em que a produção nacional de histórias em quadrinhos encontra novos caminhos que não o da mídia impressa, esta praticamente dominada por Mauricio de Sousa.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de nível exploratório que utilizou a análise de conteúdo e a entrevista aberta.

O corpus de pesquisa foi delimitado a dois quadrinistas nacionais, Allan Sieber e André Dahmer, que disseminam seu trabalho em sites e redes sociais, embora também publiquem coletâneas de tiras humorísticas de forma esporádica. Os dois artistas, além de desenvolverem tiras de humor de cunho autoral, também refletem o *zeitgeist* - expressão alemã que significa "espírito da época" - do século XXI, marcado pela desilusão em relação à política, às relações humanas e à cultura.

Nesse sentido, Assumpção Júnior (2001, p. 34), considera que:

(...) as imagens das Histórias em Quadrinhos são derivadas da experiência concreta de seres humanos individuais (os autores dentro de seu contexto social), ao invés de ser terreno para fantasias inconscientes. Refletem, assim, diferentes maneiras de existir, pertinentes ao ser humano e, portanto, diretamente vinculadas à consciência de seu criador, e não independentemente dele. Entretanto, enquanto desfrutamos de sua leitura, seus conteúdos são vividos como reais, transcendendo o tempo e o espaço.

O tipo de humor presente nas tiras dos dois artistas analisados remete à ideia de niilismo, conforme destaca Nietzsche (1983, p. 380, grifos no original):

O *niilismo* como estado psicológico terá de ocorrer, *primeiramente*, quando tivermos procurado em todo acontecer por um “sentido” que não está nele: de modo que afinal aquele que procura perde o ânimo. Nihilismo é então o tomar-se consciência do longo *desperdício* de força, o tormento do “em vão”, a insegurança, a falta de ocasião para se recrear de algum modo, de ainda repousar sobre algo – a vergonha de si mesmo, como quem se tivesse enganado por demasiado tempo... (...) Portanto, a desilusão sobre uma pretensa *finalidade* do *vir-a-ser* como causa do niilismo: seja em vista de um fim determinado, seja, universalizando, a compreensão da insuficiência de todas as hipóteses finalistas até agora, no tocante ao “desenvolvimento” inteiro (o homem *não mais* colaborador, quanto mais centro do *vir-a-ser*).

3. (...) The content and even the style of the artwork were a conscious rebellion against the Comics Code restrictions, editorial policies and genre formulas of traditional comic books. These convention-defying, politically charged, and independently produced comics became known as underground comics. As individuals and small presses began to produce alternatives to their products, the traditional, mostly New York-based publishers became known as the mainstream.

## 1 - Quadrinhos *mainstream* e *underground*

Embora não haja fronteiras rígidas entre os quadrinhos *mainstream* (tradicionais e comerciais) e *underground* (alternativos), existem diferenças nesses dois tipos de produção. Duncan e Smith (2009, p. 52, grifos nossos, tradução nossa) explicam as características de cada uma:

(...) O conteúdo e inclusive o estilo artístico [dos quadrinhos *underground*] eram uma rebelião consciente contra as restrições do Código de Ética, as políticas editoriais e as fórmulas de gêneros das revistas de quadrinhos tradicionais. Esse desafio às convenções, politicamente carregadas, e a produção independente tornaram esses quadrinhos conhecidos como *underground comix*. Quando indivíduos ou pequenas editoras começaram a produzir alternativas a seus produtos, as editoras tradicionais, a maioria localizada em Nova York, ficaram conhecidas como *mainstream*<sup>3</sup>.

Os quadrinhos adultos brasileiros, como explica Vergueiro (2007, p. 50), sempre tiveram uma ligação estreita com o mercado alternativo e, conseqüentemente, com o *underground*. Charges e cartuns de humor cáustico eram o padrão dominante nesse segmento, sendo seguido, nas décadas posteriores, também por Adão Iturrusgarai, Fernando Gonzalez, Allan Sieber e André Dahmer, por exemplo. Com o final da ditadura, o Brasil começou a viver uma boa fase no que concerne ao universo dos quadrinhos. A economia estava instável, mas havia liberdade para criticar os responsáveis. Era o começo da década de 1980. Santos (2011, p. 34) descreve o período:

(...) a produção editorial de publicações alternativas de quadrinhos no Brasil, durante

a década de 1980, refletiu o contexto político, econômico e social da época, incorporando a seu conteúdo os dilemas, as ideias e as atitudes de seus contemporâneos, seja na forma de crítica visceral, seja de sátira.

As histórias e os personagens demonstravam a aversão de seus criadores à forma como a política era conduzida e a uma sociedade cada vez mais materialista e voltada para o consumo. Com inovações não apenas estéticas, mas de modo de produção e recursos narrativos, o legado da aproximação do *underground* norte-americano foi devidamente adaptado para a realidade local. Santos (2011, p. 11) conclui:

(...) é possível entendê-las como uma produção alternativa no sentido que, do ponto de vista artístico, renovaram a estética e o conteúdo dos quadrinhos; no que concerne à política, criticavam ou opunham-se aos ditames das classes dominantes e às normas estabelecidas; e, no que se refere ao mercado editorial, tornavam-se opções às publicações comerciais.

Essas características acabariam preservadas nas publicações de quadrinhos autorais brasileiros veiculados na *internet*. Os autores escolhidos para a análise são bons exemplos disso. Tanto Dahmer quanto Sieber publicam tiras regularmente, utilizando a *internet* como meio de divulgação. Em seus trabalhos, há uma nítida influência das publicações *underground*, gênero que, assim como durante a abertura política, parece ser bem recebido agora, possivelmente devido às inovações na produção, que tem mais liberdade, e na divulgação.

Eisner (1989, p. 5) entende a Arte Sequencial como “um veículo de expressão criativa uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição

de figuras ou imagens para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Para esse teórico, o “mercado exerce uma influência criativa”, já que os quadrinistas, percebendo o que alavanca as vendas, muitas vezes se preocupam mais com a forma, com os desenhos que atrairão o público, do que com o conteúdo. Esse tipo de pressão editorial não acontece nos quadrinhos alternativos nem com a grande maioria dos quadrinhos publicados diariamente na *internet*.

Com seus diversos gêneros, os quadrinhos alternativos compõem o universo de HQs cuja divulgação utiliza ferramentas tecnológicas ou a rede. Fenty, Houp e Taylor (2004, p. 4, grifos no original, tradução nossa) comentam a aproximação desse tipo de publicação com o estilo *underground*:

Da mesma maneira que os quadrinhos *underground* apresentam o universo *underground* da cultura das drogas e outros movimentos, (...) *webcomics* focam algumas subculturas, como as dos *videogames*, *roleplaying games*, programação de computadores e outras formas de cultura ‘geek’ (aficionados por tecnologia)<sup>4</sup>.

A década de 1990 trouxe como contribuição a revolução da informática, que afetou toda a produção desse tipo de publicação. A tecnologia se desenvolveu em múltiplos campos e auxiliou não somente facilitando o processo de produção como também ao permitir que os autores tivessem espaço para publicar suas obras sem a dependência de uma editora ou de uma figura que estabelecesse padrões comerciais como estética.

Neste contexto, algumas obras de quadrinhos dispostos na *internet* acabam se assemelhando aos antigos *fanzines* que, nas palavras de Magalhães (2003, p. 1) “são publicações amadoras editadas por fãs de uma determinada arte ou hobby”, ou

4. In the same manner that Underground Comix presented the underground drug culture and many other underground movements, (...) *webcomics* focus on subculture areas, like *hardcore video gaming*, *role-playing games*, computer programming, and other forms of “geek cul/ture.”

seja, publicações que muitas vezes eram fotocopiadas e distribuídas gratuitamente entre colegas e amigos até pela forma amadora como a distribuição era realizada, tinham um resultado parecido, mas com menor exposição.

A internet se tornou também uma aliada no desenvolvimento desse processo. Foi através dela que alguns autores contemporâneos puderam criar seus trabalhos livres de qualquer tipo de censura ou do crivo de um editor a exemplos dos quadrinistas selecionados para este estudo. Allan Sieber nasceu em Porto Alegre, no ano de 1972. Seu pai era desenhista publicitário, ou seja, fazia ilustrações para vender produtos, em uma época na qual os anúncios com fotos eram raros nas revistas. Sieber sofreu bastante influência paterna e, desde pequeno, dizia querer fazer tiras, o gênero que mais lhe agradava entre as coleções que seu pai possuía.

Uma das maiores influências de Allan Sieber é Robert Crumb, artista e ilustrador conhecido como um dos fundadores do movimento *underground* dos quadrinhos norte-americanos. Quadrinhos autobiográficos, ausência de censura e temática adulta e polêmica, como sexo, política, drogas e humor negro, são características desse gênero, muito semelhantes às dos trabalhos de Sieber. Os desenhos em preto e branco, o excesso de hachuras, que deixam os desenhos mais “sujos” (com o uso de linhas grossas e de

hachuras), e a abordagem “nua e crua” da realidade são o que mais chamou a atenção do autor gaúcho no trabalho do quadrinista estadunidense.

Ao contrário do que aconteceu com Sieber, Dahmer teve pouco contato com quadrinhos em sua infância, um pouco por falta de influência e outro tanto por falta de interesse. Foi conhecer um ou outro gênero já na idade adulta. cursando desenho industrial na faculdade, descobriu que não tinha nenhum interesse em nada do que era ensinado lá. Ainda assim, conforme a entrevista citada, acredita que os problemas que teve em se adaptar ao sistema ajudaram-no a perceber que precisava criar um modo próprio de trabalho. Começou a fazer tirinhas para amigos e, despreziosamente, resolveu colocá-las na internet. Um ano depois, Dahmer passou a publicar seus quadrinhos no *Jornal do Brasil*.

Os dois autores publicam regularmente tirinhas, charges, cartuns, além de rascunhos de trabalhos em diversos segmentos. Utilizam as redes sociais para expressar opiniões, possibilitando ao público conhecer suas ideias e interagir com os quadrinistas.

## 2 - Análise das histórias em quadrinhos de Sieber e Dahmer

A seguir, serão feitas análises de imagens, textos e das mensagens de algumas tiras realizadas por Sieber e Dahmer veiculadas na internet.

Figura 1 - Tira publicada por Allan Sieber em seu blog.  
Fonte: <http://pulaomuro.blogspot.com.br/2014/09/lose-your-selfie.html>



A tira tem o título “Lose your selfie!”, em inglês, que traduzido seria “Perca seu selfie!”. Dos cinco quadros, o primeiro e o quinto aparecem em preto e branco, e os demais são coloridos.

O título da tira faz um trocadilho em inglês com a expressão “look yourself”, referindo-se ao ato de olhar a si mesmo, que configura o apelo do fenômeno da *selfie*. Entretanto, a tira utiliza a palavra *lose*, que significa “perder”, ironizando a banalização da prática nas redes sociais. Depois se vê o choque do personagem diante da *selfie* recebida. O terceiro quadrinho refere-se à neurose, entendida como um sintoma psíquico de ordem emocional no qual o paciente tem consciência de não haver desintegração da personalidade ou diminuição de sua capacidade intelectual.

Sublinha-se também o tempo em que se vive, no qual ninguém resiste ao reconhecimento nas redes. A *selfie* do casal ao lado do túmulo do vocalista da banda The Doors reforça a ideia de fama e celebridade. O quarto quadro recorre ao passado para explicar que a autoexposição era costume apenas das mulheres de moda. O quadrinista fecha a tirinha com sua própria imagem, demonstrando revolta

e indignação em mais um trocadilho escatológico.

A tira de Sieber é claramente uma crítica à prática do *selfie*, que o quadrinista vê com desgosto. Atribui esse tipo de atividade nas redes sociais ao poder da auto-complacência diante da própria imagem, pois o internauta faz qualquer coisa para aparecer, sozinho ou com personalidades que agregam valor à sua suposta personalidade virtual. A tira lembra que outrora a *selfie* era uma atividade do sexo feminino para exaltar sua beleza. A pose presente nas fotos é um recurso da mensagem fotográfica que explora os estereótipos sociais ao juntar aspectos objetivos e subjetivos do fotografado. Sendo assim, observa-se na tira o mal estar do cartunista ao observar o grau de egocentrismo que a *selfie* envolve e o apetite da massa pela exposição a todo e qualquer custo. Ainda nessa linha, esse artista realizou uma série intitulada *Talk to Himself Show*, que parodia os *talk shows* da TV ao mesmo tempo em que ironiza o egoísmo reinante e a vontade de se expor na mídia, pois ele mesmo é caricaturado tanto como entrevistador como entrevistado.



A tira tem o nome “Quadrinhos dos anos 10”, referência ao período que retrata. Trata-se de uma sequência de três quadrinhos, com fundo azul e contornos pretos. Os personagens e os objetos aparecem na cor branca.

O título da tirinha, *Quadrinhos dos anos 10*, já contextualiza o tema cotidiano e sua contemporaneidade. O autor emprega o título como se o quadrinho fizesse parte

de um museu no qual o leitor pudesse identificar valores e comportamentos do período indicado (o uso da tecnologia, a solidão, o sentimento de não pertencimento, a necessidade constante de se afirmar no trabalho e nas relações com os outros etc.). No primeiro quadro, o personagem Ângelo, faz referência à palavra “anjo” – figura normalmente representada no imaginário como aquela que anuncia –, questiona o

Figura 2 - Tira publicada por André Dahmer no site Malvados.

Fonte: <https://euclidespaim.wordpress.com/2011/01/27/quadrinhos-dos-anos-10/>



segundo personagem acerca de seu sonho de estar em um lugar aberto.

O segundo quadro destaca o personagem Mariano, nome relacionado ao mar, em uma possível referência a quem se deixa levar pela situação ou se lamenta com “olhos marejados”. Ele indaga sobre a internet e a possibilidade de, graças a essa tecnologia, trabalhar em casa, lugar que é um claro signo da intimidade. No terceiro quadro, Ângelo explica que a diferença entre a tecnologia do século XXI e a ideologia do século XIX seria a razão do aprisionamento atual, característico do período da Revolução Industrial.

O autor contrapõe a tecnologia contemporânea – que leva as pessoas a viverem conectadas e deveria servir como suporte ao

pensamento – à ideologia moderna, cujo eixo econômico move o mundo. Há uma clara manifestação contrária ao aprisionamento nos escritórios e aos modelos antigos de produção e trabalho que permanecem visíveis na sociedade contemporânea. As pessoas vivem encarceradas mesmo diante de uma tecnologia que deveria libertá-las.

A alusão ao sonho de trabalhar em casa está relacionada com a liberdade, que antagoniza com a realidade. Na última tira, a paisagem diurna representa não apenas a passagem de tempo – uma das penúrias da rotina de trabalho contemporânea, na visão do autor –, mas também o conceito de sabedoria, simbolizado pela luz ou por aquele que traz a luz, que é o personagem que resolve a questão abordada na tira.

Figura 3 - Tira publicada por Allan Sieber em seu blog.  
Fonte: <https://allansieber.blogosfera.uol.com.br/>



A narrativa acima (Figura 3) é composta de três quadros em cores. Nesta tira, Sieber critica o comportamento religioso ao deturpar e misturar os conceitos de amor carnal e amor espiritual. A tirinha começa com uma crítica ao amor incondicional a Deus, propagado em diversas religiões. Mostra a corrupção de uma jovem que se deixa levar pelo desejo em vez de seguir as convicções religiosas. É uma crítica à sociedade por meio da humanização de Deus, rebaixado a uma

figura com comportamentos não aprovados pela cultura ocidental, como a aposta e a indiferença ao amor espiritual, relacionado à salvação em muitas religiões. Em diversas tiras de quadrinhos, esse artista trata de temas ligados à religião, como a que mostra Jesus, na Santa Ceia, furioso porque seus apóstolos estão falando ao celular. Esse artista criou ainda uma série intitulada *Deus é pai*, na qual retrata com humor a relação entre Jesus e seu criador.

Figura 4 - Tira publicada por André Dahmer no Facebook.  
Fonte: Quadrinhos dos anos 10



Trata-se de uma tira composta de três quadros em cores com o título *Quadrinhos dos anos 10*, que, conforme comentado anteriormente, e apesar de o tema ser outro, relaciona a tira com uma situação cotidiana.

Dahmer critica claramente a qualidade da TV aberta brasileira, relacionando-a a um sofrimento extremo. O personagem masoquista pede por algo grandioso na escala de sofrimento, e as vestes de Leila sugerem que o sofrimento será causado de modo físico, o que se contrapõe ao discurso dela. A anuência do primeiro personagem apenas reforça o grau de sofrimento e da crítica.

Outro ponto que o autor aborda são os relacionamentos. O personagem tem um tipo de relação com Leila que não lhe

permite se apaixonar. Há o medo de nutrir um sentimento por ela, que o conhece tão bem que supera suas expectativas no campo dos desejos.

Alguns temas são recorrentes nos quadrinhos criados por ambos os artistas: as relações amorosas que levam ao sofrimento, o abuso da bebida, o vazio existencial, a nulidade das ideias em uma sociedade cada vez mais voltada para o individualismo, a solidão, entre outras. Um exemplo é a Figura 5 (abaixo), na qual um suicida leva outra pessoa a se jogar do alto de um prédio ao falar do vazio de sua vida. Já Sieber trata do tema solidão em uma tira da série *Histórias Mínimas*: o solitário protagonista adota um cachorro que acaba fugindo, mostrando a fugacidade dos relacionamentos, inclusive com animais de estimação.



### Considerações finais

Este texto abordou o conceito de inovação ao demonstrar como as histórias em quadrinhos se transformaram no decorrer do tempo, tanto no aspecto formal quanto no funcional, esse último sendo fruto do avanço tecnológico das mídias sociais. Os quadrinhos autorais, acompanhando as mudanças políticas, econômicas e culturais no Brasil, contribuíram para o desenvolvimento do gênero nos diferentes suportes de sua produção. As páginas de Allan Sieber e André Dahmer exemplificam o que acontece com as histórias em quadrinhos do país atualmente, sobretudo nos ambientes virtuais e na internet.

Com o objetivo de analisar a produção autoral de quadrinistas de renome no Brasil, foram selecionados dois grandes

autores, Allan Sieber e André Dahmer. De estilos diferentes, seus quadrinhos são vistos e lidos por um grande número de usuários das redes sociais. A delimitação do estudo apontou para Sieber e Dahmer por serem quadrinistas que se reinventaram em suas publicações. Ambos trouxeram para a inovação do gênero consideráveis contribuições:

1) A abrangência maior dessas produções, que, atreladas ao movimento de contracultura *underground* dos Estados Unidos, em sua maioria em preto e branco, inseriram-se no contexto brasileiro de massa como forma de fazer crítica. Com a popularização da internet, os quadrinhos alcançaram as massas, o grande público.

2) A mensuração dos efeitos que as histórias em quadrinhos provocam no público massivo com base no número

Figura 5 - Tira de André Dahmer da série *Quadrinhos dos anos 10*  
Fonte: <http://olharnomade.blogspot.com.br/2012/04/andre-dahmer-quadrinhos-dos-anos-10.html>

de cliques em opções como “Curtir” e “Compartilhar” nas redes sociais para cada trabalho publicado, com a rapidez e eficácia das tecnologias interativas da atualidade.

3) A crítica em seu sentido mais ideológico. Ambos os autores analisados publicam suas opiniões e expressam suas ideias com o fim de fazer dos espaços virtuais um lugar de debate.

Por fim, cabe salientar que os resultados deste trabalho são de interesse para aqueles que apreciam as histórias em quadrinhos e para estabelecê-las como produtos midiáticos que favorecem uma crítica por meio de figuras, muitas vezes minimalistas, abrindo espaço na esfera social para discutir temas contemporâneos da cultura midiática que afetam o cidadão. É possível também relacionar essa atitude, portanto, segundo Nietzsche (1983, p. 380) com o niilismo decorrente da “estimativa moral de valor”. Para o filósofo alemão, “estamos cansados, porque perdemos o estímulo principal. ‘Foi em vão até agora!’”. É a essa crise moral que os quadrinhos de Dahmer e Sieber se referem.

#### Referências

- ASSUMPTO JÚNIOR, F. B. *Psicologia e história em quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.
- DAHMER, André. *Quadrinhos dos anos 10*. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2016.
- DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The power of comics: history, form & culture*. Nova York/Londres: Continuum, 2009.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FENTY, Sean; HOUP, Trena; TAYLOR, Laurie. *Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution*. In: *Image Text: Interdisciplinary Comics Studies*. University of Florida, May/2013.
- MAGALHÃES, Henrique. *Humor em pílulas: A força criativa das tiras brasileiras*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2006.
- NIETZSCHE, Friedrich W. *Obras incompletas*. 3ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980. *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, USCS, v. 12, n. 22, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. *História – Imagem e Narrativas*, ano 3, n. 5, 2007.