

El medium es el mensaje. Buenos Aires eterna de Sergio Carrera:
Una historieta argentina en la frontera de los medios

Autor: Exequiel Klopman

Estudiante de la Maestría en Creación y Comunicación Cultural

Fundación Walter Benjamin

Universidad CAECE

Correo electrónico: exequiel@exeklopman.com.ar

Nota: Esta ponencia originalmente fue presentada en el seminario de Análisis de las Narrativas Contemporáneas, dictado por la Profesora Laura Vazquez.

Maestría en Creación y Comunicación Cultural

Fundación Walter Benjamin

Universidad CAECE

I. Introducción

El más allá de una historieta

La historieta está en el centro mismo del entrecruzamiento y la influencia múltiple y recíproca de los modernos medios de comunicación.
(Oscar Masotta en La historieta en el mundo moderno, 1968)

Luego del estudio profundo desde el punto de vista de la historia cultural de la historieta argentina en el período 1968-1984, que fue la delimitación temática y temporal de este curso de Análisis de las Narrativas Contemporáneas, vamos a poner en práctica las herramientas teóricas explorando las fronteras del campo en la actualidad. Sabiendo de antemano la abundancia de información en internet, navegamos en búsqueda de las tendencias más recientes, tratando especialmente de identificar el estado del arte tecnológico de la historieta local. Una obra se destacó rápidamente como posible objeto de análisis. Se trata de Buenos Aires eterna, de Sergio Carrera. El argumento de este cómic muestra a un protagonista enviado desde el más allá para llevar del otro lado a las almas de la gente en el momento en que dejan su cuerpo viviente.

Este trabajo fue el primero de un autor argentino, y uno de los primeros en el mundo, en ser adaptado para su publicación a través del iPhone, un teléfono inteligente con conexión a internet, prestaciones multimedia y una pantalla sensible al tacto de 9 centímetros de ancho, producido por Apple Inc. desde 2007 ¹. Profundizando a partir de la curiosidad provocada por esta novedad editorial y tecnológica, llegamos al weblog del autor (Pavada de historieta - Crónicas de una vida entintada) ; aquí pudimos saber que Buenos Aires eterna es la primer historieta de autoría propia de un joven dibujante argentino, cuyo trabajo como historietista consistía mayormente en dibujar por encargo para títulos del tipo fantástico y de superhéroes para editoriales norteamericanas, por ejemplo del nivel de DC Comics ². Reconstruyendo antecedentes, siguiendo hacia abajo las entradas de su blog, se puede ver que Carrera presentó y público fragmentos de su idea por entregas, en forma intercalada con muestras de sus trabajos por encargo.

Completando por el momento el veloz recorrido de Buenos Aires eterna entre distintos soportes, la historieta se publicó en el formato novela gráfica (papel) en julio de 2010. En este estudio del tema y entrevistando a Carrera vamos a relacionar a esta obra con el contexto histórico del período desde 1995 hasta la actualidad, donde se produjo el contacto entre el campo de la historieta y la edición a través de internet; distintas tensiones surgidas en torno a la educación y las prácticas del profesional en el campo, y en un sentido más amplio, las percepciones del autor frente a cuestiones tecnológicas, comerciales y estéticas.

II. Marco histórico y tecnológico

Del fanzine al iPhone

Nuestro criterio de periodización abarca procesos importantes para nuestro enfoque, que son las

estrategias paradigmáticas de supervivencia del campo historietístico nacional frente a las crisis económicas (incluyendo coyunturas macroeconómicas que sin ser directamente una crisis para el país sí lo fueron para las industrias culturales más vulnerables) que actúan como “puntos bisagra”. Se fijó un corte diacrónico y se delimitaron dos períodos, uno previo y uno posterior a diciembre de 2001, manteniendo el foco en las condiciones de producción y los medios de circulación dominantes y emergentes en el cómic local.

Sobreviviendo en crisis:

1992 - 2001

El paisaje económico en Argentina en los años noventa supuso una crisis para las industrias culturales de la que el campo de la historieta no estuvo exento. De hecho, el impacto de la convertibilidad (paridad fija de la moneda local con el dólar estadounidense) tuvo consecuencias decisivas sobre lo que quedaba de la industria local luego de la marcada reducción del consumo, la producción y la circulación durante los años ochenta. Temprano en la década (1992) sale el último número de la revista Fierro; en 1996, el último número de la revista Skorpio. Revistas y libros de cómics de la más alta calidad de origen norteamericano y japonés, eran fácilmente accesibles en precio y distribución para el público argentino. Aparecen las comiquerías, locales especializados en historieta y productos relacionados como merchandising, con amplia mayoría de productos importados durante aquel período. Sin posibilidades materiales de competir, las editoriales locales desaparecen y los autores más exitosos se dedican a pleno a la producción para o en el exterior. Esta retracción casi total de la industria local dió lugar al fenómeno de la autoedición, donde los autores gestionaban su propia edición y distribución con los pocos medios disponibles. De esta manera, paradójicamente, el retroceso o reordenamiento institucional en el campo creó las condiciones para nuevos modelos y actores en una ola de creatividad emergente y autores jóvenes. Para la historieta argentina, era la década de los fanzines.

Brevemente, el término fanzine designa aquellas ediciones producidas y distribuidas de modo amateur, sin un distribuidor especializado, tarea que se encuentra a cargo del propio productor (dibujante, guionista, etc.). Del mismo modo, no existe un circuito formal de venta, siendo a su vez las tiradas muy limitadas y sin periodicidad en la edición. Los espacios de circulación de estas publicaciones variaban entre el mano-a-mano, las comiquerías y las convenciones y eventos (en 1996 se produce la primera edición de Fantabaires, la 1ª Convención de Historietas, Humor Gráfico, Ciencia Ficción y Terror). Un referente e inspiración de los fanzines argentinos es la tradición contracultural del cómic de los años '60 en los Estados Unidos de América, modelo que este movimiento readapta para el gusto local.

Alrededor del cambio de década, se producen dos cambios que vuelven a afectar profundamente al campo, uno en el nivel económico y otro en lo tecnológico. Por un lado se produce la caída de la convertibilidad y una profunda crisis económica, al disminuir la competencia de la producción importada permite luego de una parálisis total de la actividad (en 2001 cierra editorial Columba), un resurgimiento: muchos editores de fanzines obtienen su propio ISBN y acceden a mejores

condiciones de producción. En 2006 comienza la segunda época de la emblemática revista Fierro; y desde 2005 surge una variedad de eventos y encuentros sobre historieta nacional y sudamericana, en las principales ciudades del país, con frecuencia con apoyos municipales.³

Alternativas en los nuevos medios:

2002 - 2010

El otro cambio que surge alrededor del cambio de década, en este caso tecnológico, es el encuentro entre la historieta y los nuevos medios de comunicación digital como un soporte válido para su circulación. Los nuevos medios ofrecen prestaciones al campo editorial que se pueden resumir en los conceptos de hipertexto (la capacidad de leer en profundidad siguiendo puntos interrelacionados en vez de la linealidad del texto), la multimedialidad que integra en un mensaje texto, imagen y sonido; la actualización, es decir la cualidad de instantaneidad y de flexibilización de los parámetros temporales de consumo y publicación; y la no menos fundamental interactividad, es decir, el modo característico en que los usuarios se vinculan a determinado medio y/o a otros usuarios.⁴

Alrededor de 2002, se generaliza a escala mundial el uso de los web logs o blogs. Los blogs son un formato particular de sitios web, caracterizados por su actualización constante por parte de su o sus creadores, y su accesibilidad, ya que utilizan un sistema de publicación y diagramación prefijados y en muchos casos son espacios gratuitos para el productor. Los blogs de historietas resultaron un factor dinamizador del campo, provocando consecuencias fuera de la esfera virtual, influyendo al mercado de la publicación de historietas en papel.⁵ Como ya mencionamos y veremos con más detalle, lo primero que el público supo sobre Buenos Aires eterna fue a través del blog de su autor.

Un paso más allá en la relación entre cómics y los nuevos medios es el uso de celulares como dispositivos de lectura o mobile cómic. Esta tecnología está estrechamente relacionada con dos innovaciones: los equipos con pantallas de color de entre 5 y 9 centímetros de ancho, y la difusión de la conectividad a internet desde celulares. La lectura de una historieta en un equipo portátil es posible también por el uso de una app (aplicación), que es un software que el usuario instala en su celular. Este software que habilita a un celular para mostrar una sucesión de cuadros y otras funciones de lectura (como zooms) puede ser específico para una historieta en particular, o más comunmente, provisto por una editorial para elegir y leer sus títulos. Si bien las primeras obras publicadas en este formato fueron adaptaciones de historietas creadas originalmente en papel, ya existen cómics creados específicamente para este medio⁶. Las editoriales de mobile comics (el medio es tan nuevo que no existe aún una palabra en español para nombrarlo) tienen sitios web que funcionan a la vez como catálogos online y punto de venta. Buenos Aires Eterna es la primera historieta publicada en este formato, exclusivamente para sistemas tipo iPhone o Android, por la editorial Robot Comics.⁷

III. Análisis de la obra

Reencarnaciones de un cómic

Definición y análisis del corpus

Según Carlos Scolari en *Historietas para sobrevivientes* (1999), la historieta constituye un terreno de cruces y mestizajes ideal para estudiar las nuevas lógicas productivas culturales. El recorrido de Buenos Aires eterna del blog a la novela gráfica, pasando por el iPhone, es sintomático de estos procesos. Por eso nuestro corpus incluye el blog de Sergio Carrera (sergiocarrera.blogspot.com), cuadros de la versión adaptada al tamaño de pantalla del iPhone y traducida al idioma inglés (p. 14), y la novela gráfica de 96 páginas publicada por +iNfO en Buenos Aires en 2010. Una fuente importante de información será también un reportaje al autor en la siguiente sección.

Invirtiendo el orden cronológico de aparición, analizaremos en primer lugar la novela gráfica, para profundizar en los elementos narrativos de la obra. Leemos una revista de 15,5 x 20 centímetros, dividida en 3 actos: La Tierra, El Cielo, El Infierno. Las distintas escenas muestran al protagonista, una especie de médium (mensajero entre el mundo real y una dimensión espiritual) junto a las almas de distintas personas, a las que lleva la noticia de que están muriendo y prepara para dejar el mundo. Tanto el protagonista como sus interlocutores sólo son visibles el uno para el otro. Las viñetas muestran también como escenario a distintos lugares de la ciudad de Buenos Aires, en forma muy reconocible y con profusión de ángulos y detalles arquitectónicos. El médium no es un ser humano y por lo tanto no es capaz de sentir emociones: prefiere simplemente concentrarse en su “trabajo”. La tensión del personaje principal juega entre su falta de sensibilidad humana y sus impulsos más terrenales, como el fastidio al ser confundido con La Muerte, o su debilidad al momento de dejar ir al alma de Güendolina, la joven suicida por quien llega a tener sentimientos y renuncia a la eternidad.

Para la adaptación de este cómic para su circulación a través de las pantallas de iPhone, la estructura de 3 actos se transformó en 5 capítulos, y las planchas de varios cuadros se fraccionaron en cuadros individuales, a su vez adaptados para aprovechar al máximo la pantalla del nuevo medio. El dispositivo de lectura hace uso de la capacidad táctil de la pantalla, y el lector pasa de un cuadro a otro deslizando un dedo por la pantalla. Sobre la adaptación teniendo en cuenta la lectura, Carrera nos contará en la entrevista que el control del dibujante sobre el ritmo narrativo es diferente que en el papel, con relativamente mayor manejo por parte del lector, y que eso lo llevó a usar recursos como por ejemplo zooms repetidos sobre el mismo cuadro para ralentizar una secuencia.

Un aspecto notable de la adaptación a iPhone es la traducción al idioma inglés; según Carrera la traducción se hizo en Argentina bajo control del autor. A excepción del título que pasó a ser el menos localista *Eternal City*, (por expreso pedido de los editores) el resultado es un inglés con porteñismos como la palabra “che” en su función apelativa, y en general frases que aún en inglés mantienen referencias directas a la cultura porteña. De esta manera la traducción mantiene e incluso acentúa el protagonismo de Buenos Aires en el argumento y la apuesta gráfica (ver página 15).

La versión digital incluyó también para cada uno de los capítulos una canción del grupo de rock Acróbata, seleccionado por el autor por el tono épico de música de esta banda. Sumando entrecruces e hibridajes con otros medios y lenguajes, podemos decir que este extra posibilita una lectura del cómic cercana a la de un videoclip.

Incluimos al blog de Carrera dentro de nuestro análisis para observar cómo se vincula con el

dispositivo historietístico. La traducción más cercana al español de log es bitácora. Esto da una idea del funcionamiento específico de este medio en tanto que registro propio o diario de vida del productor (Carballo, 2010). Leyendo las entradas del blog de Carrera, es posible reconstruir su trayectoria profesional desde junio de 2008 hasta el presente. El autor publica sus cuadros, portadas y páginas preferidas de sus trabajos, adelantos, bocetos, ideas desechadas, noticias profesionales como por ejemplo su contrato con DC Cómics (septiembre 2009), eventos y presentaciones, y entrevistas y artículos sobre su trabajo. En la entrada del domingo 1º de marzo de 2009, con el título “Proyecto personal”, muestra las primeras dos planchas de Buenos Aires eterna: Luego de un año trabajando para terceros, sentí la necesidad de dibujar algo más personal, aunque tenga que hacerlo en mis tiempos libres...

20 días después, con el título “Endless Buenos Aires”, anuncia la publicación mundial de su nuevo trabajo (por entonces en proceso de producción) a través de los iPhones. En torno a su proyecto personal, donde la ciudad de Buenos Aires tiene una presencia protagónica, Carrera fue específico al describir con humor su trabajo de documentación. El 15 de agosto de 2009:

Re corriendo Buenos Aires

Cosas bien porteñas que no quiero dejar de reflejar en mis cómics:

- Colectivos (bondis para los amigos)
- Los puestos de diarios llenos de culos famosos.
- Cadete que no puede parar de laburar ni para morfar.
- Angeles luchando contra Demonios???

Como es típico del medio, las entradas son comentadas por sus amigos y seguidores. Muchos, por no tener un equipo iPhone, y curiosos por la calidad de los adelantos, ya en 2009 empezaban a reclamar acceso a Buenos Aires eterna en otros formatos.

Matias ! dijo...

tremendo man !espero verlo en papel tambien asi lo leo je ...felicitaciones

Otro ejemplo del nivel de interacción en el blog, en este caso en forma de quasi-propuesta de colaboración de un lector que sí tuvo la suerte de acceder a la obra con su iPhone:

Hernán dijo...

¡Hola Sergio!

Me crucé con tu historieta en mi iPod y la verdad me gustó mucho. Muy buena idea, muy bien utilizado el medio y el formato.

Se me había ocurrido colorear algo de lo que hiciste, pero veo que ya tenés quien lo haga (y lo hace muy bien!)

Bueno, eso... solamente quería decirte que me gustó y que lo voy a seguir leyendo.

Y más interacciones entre lectores y el autor que dicen mucho de las realidades de los actores emergentes del campo historietístico:

santiago p. dijo...

que bueno proyectos personales...yo espero al menos dibujar mas para terceros para pagar los fideos ja!...excelentes laburos...como siempre

Pavada de Historieta! (Carrera) dijo...

y sí.. puedo decirte que tomar este tipo de decisiones es muy riesgoso monetariamente pero si las cosas salen bien, la satisfacción es enorme!

El blog se completa como una fuente de información y un canal de comunicación sustancial para el autor con decenas de planchas de sus trabajos para algunas de las editoriales más importantes de los EEUU. Buscamos ahora profundizar en aspectos biográficos, profesionales y artísticos de este productor, y lo haremos personalmente en la siguiente entrevista registrada en agosto de 2010.

IV. Entrevista con el autor

Una vida entintada

Sergio Carrera tiene casi 30 años. Su estudio es una habitación de su casa en un barrio tranquilo de la ciudad de Buenos Aires. Lo más abundante y rigurosamente ordenado del estudio son los libros y revistas de cómics: hay 3 módulos de biblioteca repletos de colecciones enteras, donde se destacan los títulos norteamericanos y japoneses, y un cuarto mueble con DVDs también pulcramente ordenados. Más allá, una mesa y escritorio con una PC, y frente a la ventana el tablero. Como decoración lo más visible son unos grandes pósters de cine.

¿Cómo te iniciaste en la historieta y cómo llegaste a dedicarte profesionalmente?

Sergio Carrera: Fue algo muy natural que me fue llevando, nunca lo decidí o lo planeé. Cuando era chico dibujaba todo el tiempo y en cuanto aprendí a escribir, empecé a ponerle globitos de texto a los dibujos. Siempre me resultó curioso, porque en mi casa nadie leía cómics. Mi madre me regaló algunas revistas, muy viejas, cuando ella era chica; Mafalda, Lorenzo y Pepita, que ya ni me acuerdo quiénes son. Supongo que habré visto eso antes de empezar a hacer historieta. En todo caso me gustaba leer, y pedía que me compraran cómics que todavía guardo. Me iba bien en la escuela cuando se trataba de escribir narrando cosas. Nunca fue una decisión; supongo que es genético.

El hecho de haber prácticamente nacido para ser historietista lo veo como un arma de doble filo: está muy bueno porque sé lo que quiero, y desde chico mis padres vieron mi capacidad y me enviaron a aprender a hacerlo bien; por otro lado si no hubiera servido para esto no tendría un plan B. Es esto o nada. He sentido una gran frustración a los 19, 20 años, cuando dudaba de servir para esto, y sólo me afiancé al soltarme por completo. Tenía trabajos “normales” y paralelamente dibujaba muchas páginas pensando que las iba a mandar a editores pero finalmente nunca lo hacía, recién cuando tuve mis primeros trabajos como historietista puedo decir que realmente empecé a aprender. Cuando veo mis primeras historietas siento que sólo ahora, 5 o 6 años después de dedicarme profesionalmente, empiezo a encontrar un camino, una manera de dibujar con la que me siento satisfecho.

Desde muy chico estudié con Jorge Lucas y Ariel Olivetti, ambos de la revista Cazador, el último ahora muy famoso dibujando cómics norteamericanos de primera línea; Leonardo Manco, Salvador Sanz que es de mi edad y es grossísimo: yo ya llevaba mis primeros trabajos a las clases de él para no perdérmelas. Recuerdo que a los 19 años yo estaba estudiando con Ariel Olivetti y como todos me decían que tenía buenas condiciones, y veía que necesitaba esforzarme menos que los demás para tener buenos resultados, empecé a esforzarme menos, como dormido en los laureles. Entonces Olivetti me llamó aparte y me dijo que yo tenía dos opciones: o dedicarme a otra cosa y mantener la historieta como un hobby, que también está bien, o tratar de vivir de esto, y en ese caso tenía que dedicarme con mucha más atención.

Me inicié profesionalmente por una puerta bastante grande, contactándonos con la editorial Image Comics⁸ a través de internet; yo enviaba mis trabajos a muchos lugares y ellos me dieron mi primer encargo. De un día para otro, yo tenía que ser un profesional. Tenía que contar una historia que me enviaban, cumpliendo un plazo de tiempo riguroso, y sin saber muy bien cómo lo iba a encarar. Dibujando como hobby se puede experimentar más libremente; acá tenía que ser prolijo y coherente para ser eficaz. La primera miniserie que hice fue After the Cape II (2005). Me tocaba dibujar la segunda parte de una serie inesperadamente exitosa, por eso mantener ese nivel me marcó con mucha inseguridad en ese primer trabajo; todas las páginas me parecían horribles. Después de 4 años es un trabajo que veo con cariño; muchas veces soy duro con mi trabajo actual y después de un tiempo pienso que no estaba tan mal.

¿Cuáles son tus referentes de estilo para dibujar y narrar? ¿Te identificás con alguna línea o autor de la tradición argentina de historieta?

S. C.: En cuanto a la tradición, sé que puede sonar arrogante, porque yo no inventé nada, pero de historieta argentina conozco muy poco. Sé que hay grandes maestros en la historieta argentina, pero mi formación pasó por otro lado. Cuando leo cómics de esa época el lenguaje se me hace anticuado y redundante, demasiado contado, como una película donde una voz en off te explica lo que ya estás viendo. Como tengo una mirada más bien cinematográfica yo evito eso a toda costa, creo que un buen dibujante cuenta todo sin necesitar textos de apoyo. Pero sé que los clásicos son clásicos por algo; simplemente a mí me tocó crecer leyendo a los nietos artísticos de los esos clásicos. Me han dicho que por el uso de la luz tengo influencias de Breccia, pero yo nunca leí un cómic de él. ¿Si conozco a Muñoz? de nombre... me avergüenza decir que yo no compraba la Fierro, pero mi camino fue otro.

Cuando crecí leyendo historietas el cómic nacional estaba lejos de la época dorada que tuvo, y me volqué al cómic norteamericano, primero de superhéroes y luego recién de adolescente empecé a buscar algo distinto. Me rompía la cabeza Vertigo (sello de cómics para adultos de DC Cómics) que ahora es muy difícil de conseguir. De todos modos creo que mis influencias más fuertes no son los dibujantes sino los historietist... digo, los escritores de historietas. Me encantan Neil Gaiman, Brian Kay Vaughan, Garth Ennis... Son gente que demuestra que la historieta puede ser algo importante.

Creo que muchos confunden o igualan “historieta” con “superhéroes” y creo que eso es un error: la

historieta es un medio de expresión, como puede ser el cine. Y ésa es mi mayor influencia: el cine. De hecho lo ideal para mí sería que Buenos Aires eterna fuera un film; como no tenía presupuesto, hice una historieta. Por ser mi influencia el cine creo que Buenos Aires eterna, sin ser innovador, es diferente de aquello que es más común encontrar en el cómic. Me gusta un cine muy variado, podría nombrar como directores a Michael Mann, Cameron Crowe, Ridley Scott, Quentin Tarantino que creo que es el único del que me gustaron todas las películas, de Danny Boyle me gusta la importancia que le da a la música; me gusta mucho también el argentino Campanella.

¿Cómo definirías tu propio estilo, no sólo como dibujante sino como historietista?

S. C.: Todavía lo estoy encontrando. Empecé a escribir Buenos Aires eterna con una motivación básicamente visual; después de tanto trabajar para afuera quería mostrar a Buenos Aires y necesitaba una excusa. Me gusta mucho la fantasía urbana, el delirio, no tanto una historia real. Después esa excusa devino en una historia que se me fue de las manos, y terminó más bien contándose sola. Aunque yo hubiera preferido un clima más simpático el resultado fue muy melancólico. Incluso pensando en un segundo proyecto personal quise escribir una comedia. Quería, me propuse contar algo que fuera más ameno para leer. Pero viajando en subte, hablando conmigo mismo –las ideas muchas veces me surgen a partir de una sola frase– tuve la idea de escribir algo sobre la Guerra de las Malvinas, la idea se volvió un impulso muy fuerte, y terminé dejando de lado la comedia por un tema nuevamente serio, que crece sin que lo pueda contener y termino nuevamente con una historia que en cuanto pueda la voy a dibujar y va a ser muy triste. A mí me gustaría un día crear algo que pueda ser para reírse, pero eso es una intención, en cambio hoy por hoy las historias melancólicas son lo que me brota de una manera natural.

Cuando digo que Buenos Aires eterna se me escapó de las manos es porque yo perdí a un amigo muy querido, con el que hicimos juntos todo el secundario. No iba a tratarse tanto de la muerte. La idea del ángel yendo a recolectar las almas iba a ser algo más relajado, no algo tétrico. Sin embargo terminé planteando preguntas de las que no tengo la respuesta, cosas de las que necesitaba hablar. Y esta segunda idea es lo mismo; necesito hablar de la guerra. ¿Si es un poco como el tango, que se presta mejor a los temas melancólicos? Bueno, yo dibujé Buenos Aires eterna escuchando mucho a Astor Piazzolla, que es maravilloso.

¿Creés que el cómic es una forma de arte?

S. C.: Absolutamente sí, aunque puede ser que no se hace siempre con intención artística. Acá en Argentina sí, porque en comparación con otros lugares se hace más por amor. No sabría definir el arte, pero básicamente es lo que hace una persona con necesidad de expresarse; mientras más dinero genere esta expresión más se va a acercar gente que piensa más en el dinero que en la expresión. Pero eso también está bien, porque así es como gira la rueda, después de todo necesitamos vivir y también es cierto que dentro de Hollywood se pueden hacer cosas hermosísimas, no sólo siendo independiente podés encontrar la manera de hacer cosas que te gustan.

¿Participaste personalmente en el movimiento de los fanzines y los eventos de la comunidad de la

historieta local?

S. C.: No. Comparado con muchos colegas míos, mi camino en ese sentido es muy pobre. Desde siempre me gustaba el cómic pero lo miraba desde afuera, no me animaba a arrancar. Por ejemplo mientras mi último maestro Salvador Sanz desde muy chico participaba en fanzines y se empapaba de la historieta en el medio local y por eso es quien es hoy; yo simplemente me dedicaba a leer historietas importadas, no participaba en fanzines y sólo deseaba algún día en el futuro ser un historietista dedicado. Fue la muerte de un amigo muy cercano y el shock que significó en muchos aspectos de mi vida, lo que me llevó a decir “me dejo de joder y voy a hacer lo que sé que me va a hacer feliz”. Y después de haberme preparado tanto, me tocó arrancar con una editorial muy conocida en vez de empezar de abajo. Entonces mi camino es raro. Lo mío siempre fue hobby, hobby, hobby y cuando me quise dar cuenta me llegaba un email de un autor que yo había leído toda la vida, Mark Waid, y yo pensaba que era una broma.

Acá en Argentina prácticamente no me conoce nadie. Me quedo afuera del ambiente del cómic, no voy a los eventos salvo cuando me llaman para hablar. Más que eso yo estoy en mi casa leyendo y escribiendo cómics, y cuando tengo tiempo libre lo dedico a mis amigos y a mi familia, tengo una vida que no tiene nada que ver con la historieta y lo disfruto mucho. El acercamiento mío con el cómic y sus repercusiones, está todo adentro del monitor; la prensa, los comentarios, emails de todo el mundo a partir de la edición por iPhone, todo es virtual. Yo apago la computadora y soy un vecino más en mi barrio. Cuando iba a Fantabaires me aburría, me daba vergüenza incluso acercarme a autores que admiraba. Actualmente me invitan para exponer a seminarios y ferias y voy por eso, pero como público siempre quedé afuera. Mi hobby ahora son mis amigos, ir de bares, ir al cine.

¿Qué cosas a favor y en contra tiene un proyecto personal en comparación con un trabajo por encargo, y cómo fueron las cuestiones comerciales y de derechos para publicar Buenos Aires eterna?

S. C.: Los pros de un proyecto personal son enormes y maravillosos; de hecho hice Buenos Aires eterna pensando “acá voy a vivir de mis ahorros y voy a perder plata para poder hacer lo que quiero”, después la posibilidad de publicar en iPhones fue una sorpresa. Mi meta con mi proyecto personal no era lograr un best seller y vivir como un rock star porque soy realista, sabía que la tirada iba a ser pequeña y no iba a tener difusión; lo que más me importaba era que mi trabajo estuviera en las manos de mis seres queridos, mis amigos y mi familia. Después, que le haya gustado a tanta gente que no conocía, es un plus que no esperaba. No sabía que iba a ser así, ya que para dibujar me preparé mucho, en cambio el guión fue algo vocacional, donde soy más inexperto e inseguro. Luego los comentarios que recibí por el guión fueron muy buenos, por suerte. Salir a buscar documentación para Buenos Aires eterna me dió una excusa para poder reencontrar, disfrutar de mi ciudad como si fuera un turista. El único saldo negativo de un proyecto así es que no podés esperar vivir de esto, pero nada más; estás poniendo mucho amor en lo que hacés.

En cambio trabajando para los cómics yanquis estoy encerrado todo el día en mi estudio, con la presión de las fechas. pero es un trabajo comercialmente rendidor si trabajás rápido; la velocidad es

lo que priorizo. Lo que hago es trabajar algunos meses para los norteamericanos, que trabajan industrialmente: encargan y pagan por página y es como ganar un buen sueldo, y así ahorro para mantenerme otros meses en los que me puedo dedicar a proyectos personales o eventualmente encargos locales.

Trabajando por encargo para afuera los derechos no son un tema; simplemente dibujo una obra que pertenece a otros. De Buenos Aires eterna los derechos son míos en general, de +iNfO para la novela gráfica publicada en Argentina, y Robot Comics tienen los derechos para la edición digital. Así como trabajando para editoriales de EEUU se cobra por página, en la publicación en iPhone me pagan un porcentaje por cada episodio que alguien se baja. La publicación en Argentina, por lo que gané, directamente para mí no tiene valor comercial, es como un trabajo que regalás porque querés. La tirada de este trabajo en Argentina fue de 2000 ejemplares; en el extremo opuesto un cómic de Batman que dibujé para DC Comics tiene una tirada de 10 veces esa cifra. Una cantidad típica de páginas que produzco por mes es de algo más de 20.

¿Cuál fue tu inspiración para la historia y los personajes de Buenos Aires eterna?

S. C.: Yo no creo que sea una historia original. Es mi versión de un argumento que muchos transitaron. Además de cuestiones personales que ya mencioné, fue movilizador el deseo de dibujar a mi ciudad. Muchos de los personajes están físicamente inspirados en amigos y parientes; esto me resultó muy emocionante, como en el momento de darle la cara de mi sobrino al personaje de un pibe que pide poder estar con su madre en el otro mundo antes de reencarnarse. Creo que esto le dió una carga muy especial a la historieta.

Y no hay referencia a alguna creencia religiosa sobre el más allá en particular. La verdad es que el argumento en relación con lo que es este mundo y el otro mundo, si el protagonista es o no un ángel, su inmortalidad, todo surgió sobre la marcha como me fue quedando mejor para la historia, se fue dictando sólo sin mucha intervención de mi parte. Creo que si el tema más superficial de Buenos Aires eterna es la muerte, el verdadero tema de fondo para mí es el de la persona que se rebela contra el sistema donde está atrapada; es un personaje que no entiende las emociones humanas y básicamente está aburrido, su relación con el alma de una chica lo despierta de ese letargo y por eso finalmente se rebela contra el hecho de ser testigo de las cosas humanas sin nunca poder ser parte de la vida.

¿Cómo surgen normalmente tus oportunidades de trabajo, por ejemplo la de publicar en iPhones?
¿Tenés un agente o representante?

S. C.: En el caso de la edición en iPhones, fue más bien casual. Respondí a un aviso de la editorial en internet y me respondieron con el contrato y empezamos a negociar las condiciones técnicas de la adaptación, donde quise tener libertad y control totales.

En cuanto a la intervención de agentes, sé que muchos de mis colegas trabajan así. Para mí por ahora me parece innecesario. La negociación con las editoriales, sobre todo a medida que te hacés

lentamente un nombre y saben lo que podés hacer y lo que vale tu trabajo, se da de una manera más bien natural; las dos partes sabemos lo que el otro tiene y puede dar, sobre todo en el caso de los norteamericanos que son parte de una industria bien aceiteada y donde la cuestión de números está muy bien calculada, por eso nunca fue necesario un intermediario porque no hay diferencias entre lo que ofrecemos y pretendemos.

V. Reflexiones finales

Territorio inédito

Afirmar la autonomía de producción es conferir la primacía a aquello de lo que el artista es el amo (Pierre Bourdieu en Creencia artística y bienes simbólicos, 1999)

Buenos Aires eterna y su autor en el análisis nos dejan múltiples temas de reflexión en distintos niveles: la ignorancia confiesa de Carrera respecto del cánón argentino de la historieta realista y culta, mientras que un factor central de ese cánón –un protagonismo del paisaje urbano local común al El Eternauta de Oesterheld– está presente en el primer proyecto sobre el que ejerce una autonomía creativa plena, plantea la cuestión de las discontinuidades y las persistencias⁹: los ciclos históricos y económicos que describimos antes, fueron determinantes en la formación del gusto del productor. Observar las condiciones de producción, circulación y recepción de este cómic nos lleva a seguir una serie de transmutaciones de la obra a través de distintos soportes físicos y virtuales, y nuevas relaciones entre calidad / cantidad en la difusión y el consumo, e incluso en la percepción de lo real y lo virtual en la práctica profesional. En el reportaje surgió también con claridad el tema de las tensiones paradigmáticas entre arte / mercado, y oficio / experimentación. Ampliaremos una por una estas líneas de análisis.

Sergio Carrera inició su consumo cultural dentro del campo historietístico en los años noventa. Era una época de recesión muy marcada para el campo en lo productivo, con un desequilibrio en las condiciones económicas que favorecía por mucho al material importado. La formación del gusto del autor con el modelo de los comic books norteamericanos, de superhéroes o para adultos como por ejemplo el sello Vertigo de DC Comics, y las sagas del manga japonés, dejaron una marca duradera; reunirse con esa misma industria extranjera en su edad adulta sin haber pasado por la militancia de los eventos y los fanzines, y esta vez en el rol de productor, hizo el resto para definir su disposición estética en función de las instituciones de la educación y de la historia¹⁰. Esto resulta en una discontinuidad manifiesta con las tradiciones del campo nacional, que responde a la internacionalización de los gustos y la desterritorialización de la producción.

Sin embargo, es posible detectar persistencias que emergen de una reterritorialización que el autor explicitó como una reacción contra las condiciones de producción impuestas por el mercado: La ciudad y la gente de Buenos Aires, y su manera de hablar, son elementos importantes en la narración de Buenos Aires eterna; y ahí donde el protagonista de la historieta se rebela contra un sistema que lo mantiene en la frontera entre dos mundos en su función rutinaria de desmaterializar las almas, podemos ver una metáfora del mismo impulso que llevó a Carrera a crear un cómic donde pudiera ser enteramente amo de su producto; que en vez de empezar y terminar en la virtualidad del monitor, él

podría poner en las manos de sus seres queridos. En estos dos sentidos la obra es por un lado portadora de una identidad local, y más allá de la melancolía del tema, de una ideología de resistencia. Y vemos aparecer otras metáforas cuya genealogía está presente en la tradición moderna del campo: eternidad, supervivencia, resistencia, fronteras.

En *Historietas para sobrevivientes* (1999), Carlos Scolari escribe (p. 303) que “estamos asistiendo al nacimiento de una cultura global de alcances planetarios, un territorio inédito que es al mismo tiempo un dispositivo que absorbe y reprocesa materiales provenientes de las más diversas fábricas culturales (artísticas, masivas, folklóricas) y geografías (periféricas, centrales)” . Pensamos en estas líneas en relación con un cómic como *Buenos Aires eterna*: creado por un historietista sudamericano que habría hecho un film con su argumento de contar con el presupuesto, y que puede ser leído en su versión digital por lectores de cualquier lugar del mundo gracias a las gestiones de una editorial innovadora basada mitad en Barcelona y mitad en California. Podemos decir que al existir editoriales especializadas en cómics en formato digital, y un dispositivo de lectura portátil con conexión a internet, es posible elegir una historieta como *Buenos Aires eterna* de un catálogo internacional online, bajarla y leerla con el mismo gadget durante un viaje en tren, parafraseando un conocido concepto de los editores de historieta de la época del consumo popular y masivo. En un movimiento desde los márgenes de la industria cultural hacia las nuevas fronteras tecnológicas, la obra “reencarna” en un blog, en un iPhone o en una edición de papel.

Mencionamos varias fronteras materiales e inmateriales, entre ellas la que separa el proyecto personal y el trabajo por encargo, la calidad y la cantidad, la experimentación y el oficio. Al acercarse al Arte, la historieta quedó atrapada, en términos de Bourdieu, entre dos necesidades culturales que caracterizan la sociedad moderna: la divulgación (la necesidad de ampliar el mercado cultural para aumentar las ganancias) y la distinción (la necesidad de realizar productos diferenciados para enfrentar la masificación).¹¹

Pensando esta relación entre calidad y cantidad desde el punto de vista del consumo, aunque la industria del cómic argentino nunca logró volver a niveles de circulación similares a los de los años ‘70, la cantidad de productores auto-publicados, nuevas editoriales, teoría y crítica producidos, eventos especializados y apropiaciones de la innovación tecnológica, permiten inferir que el campo apela hoy a un público que, si bien es apenas una fracción de la cantidad de consumidores de la gran industria cultural de los años ‘50 (el techo histórico de la divulgación en el campo local), es también un público más crítico y conocedor.

Desde lo productivo, entre esas dos necesidades opuestas se mueve la realidad profesional del autor que ofrece su talento a una industria cultural relativamente más desarrollada que la local en busca del sustento material y un margen que le permita desarrollar una obra propia que pueda percibir como una práctica artística por oposición a una básicamente comercial. También son estas tensiones las que llevan a Carrera a identificar la experimentación con el tiempo ilimitado propio de lo amateur, por contraste con la prolijidad y constancia en el oficio del profesional que debe cumplir con su encargo.

Como afirma Laura Vázquez en la introducción de *El Oficio de la viñetas* (2010), un estudio sobre la

producción editorial no puede estar condicionado por la lógica que impone el mercado. Agregamos que tampoco se puede leer la evolución histórica del campo solamente como un resultado de la historia política o la evolución tecnológica de los medios o la voluntad de expresión individual de los productores, sino más bien de una suma de estos y otros factores: en nuestro caso, cuando los horizontes de un joven narrador visual comienzan a trascender una realidad profesional que algunos años antes él mismo no habría esperado, una obra nueva y propia que es producto de esa inquietud le permite llegar a través de nuevos actores y medios emergentes a un público que es completamente nuevo para él y a veces para el comic, trazando una línea que atraviesa varias fronteras a la vez.

Bibliografía

- Bourdieu, Pierre. (1999) Creencia artística y bienes simbólicos. Buenos Aires, aurelia*rivera
- Masotta, Oscar (1968) La historieta en el mundo moderno. Buenos Aires, Paidós
- Scolari, Carlos (1999) Historietas para sobrevivientes. Buenos Aires, Ed. Colihue.
- Vázquez, Laura. (2010) El oficio de las viñetas. Buenos Aires, Paidós.
- Caraballo, Laura Cecilia (2010) Historieta argentina: del fanzine al weblog. Universidad Nacional de La Plata
- Lomsacov, Pablo Iván. (2010) El campo de la producción, edición y distribución de historietas realistas en Argentina entre 2003 y 2009. Esc. de Ciencias de la Información, Universidad Nacional de Córdoba.

Referencias

- (1) <http://www.apple.com/es/iphone>
- (2) <http://sergiocarrera.blogspot.com/2009/09/llegue-dc-en-halloween.html>
- (3) Diego Agrimbau: La historieta argentina en los 90: de la oscuridad a un nuevo comienzo
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=123&id_articulo=1000
- (4) Caraballo, 2010
- (5) Lomsacov, 2010
- (6) Reportaje a Harold Sipe, director de gocomics.com y pionero de la edición de mobile comics:
<http://forum.newsarama.com/showthread.php?t=130802>
- (7) <http://www.robotcomics.net/tag/sergio-carrera/>
- (8) Una de las 4 editoriales de cómics más grandes de los EEUU:
<http://www.imagecomics.com/>
- (9) Vázquez, p. 307
- (10) Bourdieu, p. 233
- (11) Scolari, 1999