

QUADRINHOS DIGITAIS: UMA REFLEXÃO TEÓRICA E CONCEITUAL A PARTIR DA SÉRIE *QUADRINHOS ÁCIDOS*

Nara Bretas Lage

Doutoranda no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET/MG. Belo Horizonte, Brasil

RESUMO

Produzidos de maneira tradicional, digitalizados e postadas na internet, ou feitas no computador com ferramentas digitais, as Histórias em Quadrinhos (HQs) sofreram modificações, mostrando preocupação com os veículos utilizados na circulação. Partindo do princípio Mediamorfosis (FIDLER, 1998), entendemos essas transformações como resultado das necessidades percebidas, das pressões políticas e das inovações sociais e tecnológicas. Logo, o passado da mídia não deixa de existir, e o presente é uma mistura do que está acontecendo e o que se sucede. Ela não existe de forma separada, está sempre se reinventando e reestruturando para funcionar. Sendo o quadrinho uma mídia especialmente vinculada ao seu método de publicação (EISNER, 2013), considera-se a influência da ferramenta de transmissão na criação das HQs. Independe da apresentação e layout (SANTOS, 2010), tais quadrinhos são denominados como Webcomics, terminologia que consideramos inadequada. A expressão web, que significa rede, está diretamente associada à internet, que não é determinante destes HQs e sim facilitadora da distribuição, que pode acontecer a partir de aparatos tecnológicos digitais como pendrives, cartões de memória, etc. Também julgamos limitadora a denominação HOTrônica (FRANCO, 2004), que elenca características para que um quadrinho seja enquadrado neste meio, como por exemplo a animação, a trilha sonora e o efeito de som, que já existiam em versões animadas na TV muito antes da HQs serem disponibilizadas no computador. Nesse ambiente de novas tecnicidades, nascem o que denominamos Quadrinhos Digitais (QDs), que com uma variedade de estilos se diferem dos impressos especialmente pela circulação. Entendemos QDs como HQs produzidas com a ajuda de aparatos tecnológicos digitais, em pelo menos uma etapa do seu processo de criação, e distribuído, primeiramente, no ambiente digital, em muitos casos por meio da internet. Assim, discutimos o universo dos QDs, sua evolução e semelhanças com o impresso, questões analisadas a partir da série Quadrinhos Ácidos.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos Digitais; Tecnologias Digitais; Quadrinhos Ácidos.

INTRODUÇÃO

Minha fascinação pelas Histórias em Quadrinhos (HQs) me levou na graduação, a pesquisar os quadrinhos argentinos, discutindo a transição da personagem Mafalda do meio impresso para o universo digital, e a apropriação de seus discursos por leitores em ambiente de redes sociais digitais. Caminho de pesquisa me fez a perceber uma série de quadrinhos



produzidos para a divulgação em ambiente digital, levantando questionamentos sobre quadrinhos digitais e suas particularidades, que acabaram por me colocar nos caminhos do mestrado. Assim, no PPG em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), desenvolvi minha dissertação, concluída em 2017, na qual levantei as pesquisas relativas à questão dos Quadrinhos Digitais (QDs) e discuti a interação do autor com seus leitores na rede social digital *Facebook*.

É parte deste trabalho de investigação desenvolvido no mestrado, juntamente com algumas inquietações percebidas em momento posterior a defesa do trabalho, que apresento aqui. Neste artigo, portanto, tentarei contribuir para avançar as publicações sobre os quadrinhos digitais. Para isso, parto da ideia de que o QD é uma mídia que está em constante mudança para funcionar, considerando-o tanto pelo princípio da Mediamorfosis (FIDLER, 1998), como pela noção de Convergência (JENKINS, 2009). O objetivo é compreender como as HQs são desenvolvidas nesse ambiente. Assim, apresento a série *Quadrinhos Ácidos* para apontar as características dos Quadrinhos Digitais, escolhida por se tratar do meu objeto de pesquisa de mestrado.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O QUADRINHO DIGITAL

Nos últimos anos, o universo dos quadrinhos mudou bastante, mostrando sempre uma preocupação com os veículos usados para a divulgação das Histórias em Quadrinhos (HQs). Em sua constante evolução, a pesquisa recente na área abrange aspectos relacionados aos Quadrinhos Digitais (QDs). Para Will Eisner (2013), os Quadrinhos Digitais são, hoje, uma importante área para a expressão artística no ambiente digital. De acordo com o autor, "[...] sites comerciais conseguiram desenvolver modelos flexíveis o bastante para apresentar uma variedade de estilos de Quadrinhos Digitais e sistemas de entrega, ao mesmo tempo satisfazendo o leitor e as expectativas do usuário" (EISNER, 2013, p. 168, grifos do autor).

A introdução de elementos do universo digital nos quadrinhos teve início nos anos 1980, quando artistas começaram a se valer dos recursos da computação gráfica em histórias em quadrinhos (DOS SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013). Os autores citam como exemplo as duas principais editoras norte-americanas, a *Marvel* e a *DC*, que incorporaram



em dois trabalhos possibilidades concebidas por programas que viabilizam gerar, editar e tratar imagens, histórias estas que foram publicadas no Brasil pela editora *Abril*. Segundo Dos Santos, Corrêa e Tomé (2013), quadrinistas independentes também viram na tecnologia digital uma oportunidade de criação de HQs. Dessa maneira, os Quadrinhos Digitais,

[...] surgem antes da chamada internet comercial, cujo potencializador é o navegador de internet, ou browser, software cuja finalidade é a navegação pelas páginas da internet. Ainda que diversas possibilidades de quadrinhos e computador já tivessem sido exploradas, tal qual a pintura computadorizada ou a criação dos requadros por meio do computador, estas técnicas apenas valorizavam ou barateavam o processo de um produto já existente: as histórias em quadrinhos impressas. (SANTOS, 2010b, p. 62).

Para Dos Santos, Corrêa e Tomé (2013), os primeiros QDs surgiram nos anos 1990, com o desenvolvimento da hipermídia. Segundo os autores, nas histórias em quadrinhos pioneiras em desfrutar do ambiente digital, o público era formado por pessoas do universo acadêmico e abordava, em sua maioria, temáticas associadas à vida acadêmica. É importante lembrar que, naquela época, a internet ainda estava restrita a alguns grupos sociais, entre eles, o ambiente universitário. Franco (2004), por sua vez, acredita que a primeira experiência de QDs foi na França, em 1986, quando responsáveis pela revista Circus transpuseram para o computador tiras da personagem Mafalda, do cartunista argentino Quino. Entretanto, entendemos que digitalizar essas HQs para a tela do computador é pouco para considerar a experimentação como o início dos Quadrinhos Digitais, uma vez que se trata de um quadrinho produzido para circular, primeiramente, no impresso. Porém, o teste não pode ser ignorado, visto que apontou um possível caminho para a divulgação e a circulação de quadrinhos.

De acordo com Campbell (2006), por volta de 1995, com o protocolo *Gopher*¹ os quadrinhos foram agregados à rede e acessados por usuários. Entretanto, na perspectiva do autor, foram o hipertexto² (WWW³), de Tim Berners-Lee, e o *Mosaic*⁴, de Marc Andreesen,

¹*Gopher* é um protocolo de redes de computadores, criado em 1991, na Universidade de Minesota. Foi desenhado para distribuir, procurar e aceder a documentos na internet. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Gopher>. Acesso em: 7 dez. 2016.

²Hipertexto é o termo que remete a um texto ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá por meio de referências específicas, no meio digital, denominadas *hiperlinks*, ou simplesmente *links*. Esses *links* ocorrem na forma de termos destacados no



que marcaram distintamente a maneira como essas histórias eram expostas. Graças a eles, o usuário poderia, pela primeira vez, ler a HQ conectado à rede, sem a necessidade efetiva de fazer o *download* para o computador. Os primeiros QDs, porém, permaneceram no protocolo *Gopher*, sendo extintos com ele. Assim, Santos (2010b) aponta *Doctor Fun*, de David Farley, e *Netboy*, da Stanfford Hulley, como as primeiras tiras a circularem na internet, ambas datadas de 1993 e que foram publicadas já com a utilização do *browser Mosaic*.

No Brasil, houve projetos semelhantes, em datas diferentes. Um deles foi o *Cyber Comix*, que reunia trabalhos de autores de destaque, como Laerte, Adão Interrusgarai e *Spacca*. O Site foi criado em 1997, e encerrou as atividades em 2002. Nesse mesmo ano surgia outra experiência, a página virtual da editora Nona Arte, do escritor e desenhista André Diniz. O site se tornou um agregador de histórias dele e de outros quadrinistas. (RAMOS, 2013, versão *kindle*, posição 1160, grifos do autor).

Para Dos Santos, Corrêa e Tomé (2013), ao superarem as dificuldades técnicas e aproveitando a disseminação da mídia digital, artistas passam a colocar seu trabalho na rede. A ausência de restrições editoriais, a facilidade de manipulação e leitura, além da redução de custo em relação ao meio impresso, principalmente no que diz respeito à distribuição, foram grandes atrativos ao ambiente digital. Produzidas de maneira tradicional (desenhadas e artefinalizadas em papel), digitalizadas e postadas na internet, ou feitas no computador com ferramentas digitais e agregando vários recursos não possíveis no papel, as histórias em quadrinhos sofreram diversas modificações.

corpo de texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação, oferecendo acesso, sob demanda, às informações que estendem ou complementam o texto principal. No entanto, a internet não é o único suporte no qual tal modelo de organização de informação e produção textual se manifesta. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hipertexto. Acesso em: 7 dez. 2016.

³World Wide Web (WWW) é o sistema de hipertexto mais conhecido atualmente. Criado pelo físico britânico, cientista da computação e professor do MIT, Tim Berners-Lee, o WWW é um sistema de documentos em hipermídia (hipermédia) que são interligados e executados na internet. Os documentos podem estar na forma de vídeos, sons, hipertextos e figuras. O usuário pode, assim, usar um programa de computador, o navegador, para descarregar informações (documentos ou páginas) de servidores web (ou sítios) e mostrá-los na tela. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web>. Acesso em: 7 dez. 2016.

⁴Mosaic é conhecido por muitos como o primeiro Navegador WWW e foi o primeiro navegador a ser usado no Windows, que abriu a web para o público em geral. Desenvolvido no *National Center for Supercomputing Applications* (NCSA) a partir de 1992 e lançado em 1999, foi extinto em 27 de janeiro de 1997. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mosaic>. Acesso em: 7 dez. 2016.



Inicialmente, a exploração do meio digital foi uma simples projeção do que já se tinha nas páginas impressas, com os quadrinhos estáticos, sem que houvesse uma verdadeira apropriação da nova mídia. A ideia, portanto, não era uma adaptação, mas uma simples transposição do meio impresso para o digital com a ajuda do scanner ou da produção por computador. As verdadeiras adaptações vieram mais tarde, já com o endosso do que nos propõem Vanoye e Goliot-Leté (1994) sobre o seu sentido de uma forma mais ampla e adequada do que é uma adaptação (NUNES, 2015, p. 7).

O cenário brasileiro dos quadrinhos na década de 1980 e 1990 nos ajuda a entender a importância da internet, destacada por Dos Santos, Corrêa e Tomé (2013), para a divulgação de novos quadrinistas, principalmente aqueles cujos trabalhos não se encaixam em parâmetros estéticos e temáticos das editoras comerciais. Os anos 1980, de acordo com Hernandez e Santos (2011), foram marcados pelo processo de redemocratização da sociedade brasileira e por uma cultura independente produzida por artistas que propunham novos padrões estéticos.Nasceram, assim, as editoras alternativas de histórias em quadrinhos, como a *Press Editorial* e a *Editora Vidente*, período no qual artistas como Angeli, Laerte, Glauco, Luiz Gê, Marcatti e Lourenço Mutarelli produziram HQs que, em sua maioria, faziam sátiras sociais de forma humorística, voltadas para o público adulto, como a revista *Chiclete com Banana*. Todavia, segundo os autores, a crise inflacionária da década de 1990 provocou o fim dessas editoras e o cancelamento dos títulos.

Como consequência, o século 21, para Hernandes e Santos (2011), é assinalado pela segmentação do mercado editorial dos quadrinhos, voltado para revistas comerciais e Mangás. Além dos trabalhos de Maurício de Sousa, poucas são as publicações periódicas de quadrinhos brasileiros nas bancas de jornal. Ainda assim, artistas do país continuam produzindo, mesmo que para editoras estrangeiras ou publicações independentes, como *fanzines* e Quadrinhos Digitais. A transformação no universo dos quadrinhos ocorrida pelo desenvolvimento da linguagem digital e da internet pode ser entendida por meio do princípio de *mediamorfosis* de Roger Fidler (1998). Segundo ele, as mudanças dos meios de comunicação, geralmente, são resultado da interação complexa entre as necessidades percebidas, as pressões políticas, as competências e as inovações sociais e tecnológicas. Para o autor, o passado da mídia não deixa de existir, e o presente é uma mistura do que



está acontecendo com o que vai se suceder. Por isso, uma mídia não existe de forma separada, ela está sempre se reinventando e reestruturando para funcionar.

As HQs, da mesma maneira que outras mídias sofreram transformações e assim "[...] como outras formas de comunicação, transmitem valores que variam de sociedade para sociedade, em um processo de socialização que ultrapassa fronteiras físicas e alcança o mundo digital, por meio da internet" (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 181-182). O ambiente digital tem envolvido cada vez mais usuários e mídias que se agregam a esse universo em busca de novas formas de produção e circulação de informação e mensagens. Incorporados na rede eletrônica estão quadrinistas e suas obras, assim como empresas de mídia, que visam não somente a um ambiente de fácil e rápida divulgação e circulação de conteúdo, como também um modo de se relacionar mais diretamente com seus leitores.

Espaço que, na concepção de Ramos (2013), tem se mostrado, hoje, uma das alternativas mais viáveis e baratas para aqueles que pretendem produzir quadrinho de maneira independente no país. Pra Eisner (2013) o quadrinista deve estar atento ao futuro da HQ como mídia, uma vez que o avanço tecnológico afeta todo o ambiente da comunicação. Para ele, sendo o quadrinho, como as demais, uma mídia especialmente vinculada ao seu método de publicação, deve-se considerar a influência crítica da ferramenta de transmissão na criação da narrativa sequencial. É no ambiente de novas tecnicidades, especialmente do computador e da internet, que nascem os Quadrinhos Digitais.

Na internet, as histórias em quadrinhos passaram para um ambiente novo e de experimentações. As narrativas das histórias em quadrinhos na internet ainda não adquiriram uma configuração específica e concreta. Com um número indeterminado de artistas e produções, as histórias em quadrinhos veiculadas na rede mundial acabam tendo terminações criativas distintas e, até mesmo, pouco tipo de padronização, variando de acordo com os aparatos tecnológicos e projetos de inovação e de mercado (NUNES, 2015, p. 10).

Entendo, assim, que os quadrinhos divulgados no ambiente digital possuem uma variedade de estilos e formatos e que se diferem das HQs impressas especialmente pelo modo como circulam. Tal característica, para Santos (2010b), independe da apresentação e do layout utilizado para contar a história. No entanto, autores como Mendo (2008), Franco (2004), McCloud (2006) e Wolk (2007) não fazem uso dessa denominação. Alguns deles,



por exemplo, não aplicam uma nomenclatura específica e se referem a essas narrativas sequenciais como, por exemplo, histórias produzidas para a internet ou histórias em quadrinhos online.

Edgar Franco (2004), por sua vez, criou o termo *HQtrônicas*, empregado para se referir às produções que fazem uso de recursos que, segundo ele, não eram possíveis no papel. Nesta pesquisa, entretanto, opta-se pela utilização do termo Quadrinho Digital para se relacionar a essa "nova forma" de produzir HQ. A definição de Franco (2004), ao nosso entender, é limitadora, uma vez que elenca uma série de características que, segundo o autor, foram agregadas à linguagem dos quadrinhos, para fazer deles *HQtrônicas*, mas que, em nossa concepção, eram possíveis muito antes da era digital. A *animação*, por exemplo, já existia na década de 1960, prova disso são versões animadas de quadrinhos, nas quais também era possível perceber *efeitos sonoros* e *trilha sonora* - outras características apontadas pelo autor - como a Turma da Mônica, de Maurício de Souza, e Mafalda, do argentino Quino, que eram transmitidas pela TV de seus países antes mesmo dos quadrinhos começarem a ser disponibilizados para o computador

Também citada por Franco (2004), a diagramação dinâmica ou movimento de alguns elementos do quadrinho, considerados pelo autor até então estáticos, também é vista neste trabalho como uma característica já há muito intrínseca aos quadrinhos, se pensarmos no uso do praxinoscópio - aparelho que projeta em uma tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes, inventado pelo francês Émile Reynaud (1877) -, e que deu origem à animação e ao movimento nos quadrinhos. Além disso, Franco (2004) fala também na tela infinita, caracterizada por ele como uma leitura sem cortes, possível graças à barra de rolagem do computador, rolagem esta que na minha concepção se configura como um corte na leitura, visto que o leitor precisa parar o que está fazendo por um curto momento para rolar a imagem em alguma direção, movimento que entendemos como semelhante à virada de páginas.

A narrativa multilinear, para Franco (2004), é aquela que permite que a leitura flua por diversos caminhos alternativos a partir de uma bifurcação que leva a links e caminhos alternativos. Entretanto, tais caminhos já eram possíveis, por exemplo, nos primórdios do experimentalismo gráfico, ou ainda quando em histórias de super heróis dois ou mais deles



se encontravam em uma revista e história em conjunto, como os Vingadores e a Liga da Justiça, ou ainda quando tais histórias saiam do papel para serem adaptadas para as telas. Já a *interatividade*, classificada pelo autor entre os meios: passivo, reativo e interativo, também é vista neste trabalho como uma característica inerente aos quadrinhos muito antes da era digital. Fãs de HQs há muito se reuniam em grupos de discussão ou em convenções de quadrinhos, produzindo fanzines e trocando informações de diversas formas, seja entre si ou enviando cartas para o autor ou local onde o quadrinho era publicado.

O que mudou com a era digital, é que a interatividade, em todos os três estágios listados por Franco (2004), agora é passível de rastreamento a partir do que Maingueneau (2015) chama de traços. Para o autor, até as sociedades sem escrita dispõe de traços de enunciação e discurso, produzidos na troca comunicativa e conservados na memória. O que acontece no digital, entretanto, é que a transformação nos instrumentos de gravação, arquivamento e conservação permitem que estes traços - que entendo aqui como a interação e troca comunicativa entre autor-leitor e leitor-leitor em redes sociais digitais, por exemplosejam conservados de maneira ilimitada, podendo ser acessados tanto pelos envolvidos na troca ao mesmo por outrem. Trata-se, assim, de uma interatividade rastreável.

Outra denominação usada por muitos pesquisadores para se referir a este gênero de HQ é *Webcomics*, terminologia que também consideramos inadequada. A expressão web, que significa rede, está diretamente associada à internet, que não considero como determinante destes HQs, e sim facilitadora da distribuição, que pode acontecer por via de aparatos tecnológicos digitais como pendrives, cartões de memória, etc. Portanto, entendo Quadrinho Digital como HQ produzida com a ajuda de aparatos tecnológicos digitais, em pelo menos uma etapa do seu processo de criação, para ser distribuída, primeiramente, no ambiente digital tendo a internet e as redes sociais digitais como facilitadoras de sua divulgação.

Assim, o conhecimento técnico em computador, *softwares* e informática é necessário para a produção dos QDs. Segundo Eisner (2013), há várias maneiras de se preparar uma HQ para a internet, "digitalizando a arte original (arte [*sic*] feita à lápis, canetas, técnicas mistas, etc ou criando a arte digitalmente, usando *softwares* especializados[...]. Outras ferramentas como mesas digitalizadoras e *scanners* de mesa



também são necessárias" (EISNER, 2013, p. 168, grifo nosso). Nesse sentido, cada vez mais artistas têm migrado do meio impresso para produzir trabalho no e para o digital. Pensando especificamente neste gênero de HQs, Santos (2012) afirma que o leitor de Quadrinho Digital também possui suas particularidades, sendo uma delas a participação mais ativa. Para ele, o grau de interação social propiciado pelo QD determina sua diferença em relação às histórias em quadrinhos impressas, uma vez que o próprio ambiente de comunicação gerado pela internet proporciona mais interação e inter-relação entre as pessoas. Nesse sentido, Santos (2012) vê o leitor de histórias em Quadrinho Digital como um interventor. Entretanto, entendo essa intervenção como constitutiva dos QDs, já que, assim como as características desse gênero de quadrinhos - que variam de acordo com a obra e o artista-, os leitores também são diversos e agem de maneiras diferentes, podendo optar por não intervir.

Ler QDs é, portanto, não apenas uma leitura de histórias em quadrinhos, mas também uma leitura utilizando as telas digitais e a internet como suporte (SANTOS, 2012). Para Dos Santos, Corrêa e Tomé (2013), tal ambiente se abre às HQs fomentando, dessa forma, os limites do mercado editorial e da produção autoral. Mas, segundo os autores, o desenvolvimento do Quadrinho Digital como linguagem depende, ainda, dos artistas e de suas capacidades de adaptá-lo às necessidades da narrativa sequencial. Nesse sentido, falar sobre mudanças nas narrativas das HQs do impresso para o digital "e na internet pode ser um trabalho ingrato, justamente porque elas ainda estão se ajustando aos novos formatos disponíveis pelas novas tecnologias de leitura e por estarem 'rompendo seus limites'" (MCCLOUD, 2006, p. 165). O que, segundo o autor, faz com que cada artista, de certo modo, crie suas próprias regras.

A narrativa se adapta ao meio escolhido para se narrar, por isso a importância do formato, que também podemos referenciar como diagramação e disposição no suporte em que a história é lida. Esse conceito vai acompanhar ainda os próximos passos da cronologia das narrativas das histórias em quadrinhos (NUNES, 2015, p. 3).

Santos (2012) também ressalta que a interação do leitor de quadrinhos impressos com a obra é mais limitada do que aquela estabelecida por aqueles que lêem narrativas sequenciais através da tela de um computador. Segundo o autor, no ambiente digital, o



leitor de QD pode se apropriar da história, modificando ou interferindo em seu andamento, seja produzindo *Memes* ou republicando-as em um contexto diferente do original, como, por exemplo, de maneira irônica ou para causar humor. Além disso, Santos (2012) argumenta que o fato de os autores desse gênero de quadrinhos, em sua maioria, não se submeterem a editoras faz com que os artistas independentes sejam mais livres e se comuniquem de forma sincera e aberta com seus leitores. Logicamente, não é uma característica exclusiva dos Quadrinhos Digitais, mas entendo que se trata de um meio de divulgação facilitador dessas ações, uma vez que é um espaço de atualização constante. É o que acontece em páginas de quadrinhos em redes sociais digitais, por exemplo, nos quais os leitores muitas vezes conversam entre si sobre os assuntos e situações retratados nas narrativas sequenciais, ou se apropriam daquela história para dizer alguma coisa, atuação esta que também pode ser verificada em comentários trocados entre leitores em *posts* feitos nos sites das HQs.

Além de proporcionar maior interação do leitor com o autor e com os outros leitores, a linguagem digital também torna possível que o público encontre facilmente na rede, narrativas sequenciais complementares às que ele teve acesso em outro momento, seja por links disponibilizados pelo autor ou pelo sistema de buscas do site e/ou da rede social digital. Com isso, Santos (2010) salienta que artistas dos quadrinhos começam, assim, a produzir grandes arcos de história ou arcos narrativos (NUNES, 2015). Nos quadrinhos, arcos de história são narrativas que possuem sequências. Esse tipo de enredo não termina em uma tira. Semanalmente ou mensalmente, parte da história é publicada em forma de tira até que o enredo chegue ao seu final. No ambiente digital, conforme Santos (2010), os algoritmos da internet e os *hiperlinks* permitem a organização de toda a obra em um mesmo local, o que torna mais fácil para o leitor se inteirar do que aconteceu na história até então. Isso contribui para que o quadrinista não precise usar artifícios, como flashbacks, a fim de orientar seu leitor acerca do que ocorreu até aquele momento do enredo. Graças ao arquivamento digital e ao uso de hiperlinks (que indicam qual a tirinha inicia a narrativa), os leitores não precisam buscar muito para compreender toda a história. Diferentemente do que acontece no impresso, em que o leitor precisa ter acesso às revistas/ jornais nos quais os arcos da história foram publicados para compreendê-la.



Outra característica dos QDs é poderem assumir formatos multimídia⁵. No ambiente digital, é possível divulgar os Quadrinhos Digitais em vários ambientes interconectados, como sites, redes sociais digitais e canais no *youtube*, com uma diversidade de meios e formatos, tais como animação, *hiperlinks* e *e-books*. Tais formatos podem ou não estar inseridos em um só ambiente, o que ressalta a característica plural e a facilidade de acesso dessa forma de fazer quadrinhos. Possibilidades que entendemos, neste trabalho, como intrínsecas à chamada cultura da convergência. Segundo Jenkins (2009), a convergência não depende de um mecanismo de distribuição, revelando uma transformação de paradigma "um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia" (JENKINS, 2009, p. 325).

A convergência, portanto, pode ser entendida como cenário no qual múltiplos sistemas de mídia coexistem, permitindo que os conteúdos fluam livremente entre eles. Trata-se, assim, de um processo contínuo de intervalos entre diferentes sistemas da mídia em uma relação não fixa. Para o Jenkins (2009), a cultura da convergência vem alterando a forma como os setores das mídias e as pessoas operam em relação aos meios de comunicação, o que, em nosso entender, também acontece com os quadrinhos. Segundo Santos (2010), graças ao digital, cada vez mais quadrinistas estão vendo a rede como uma saída para a manifestação da nona arte.

O armazenamento digital modifica a relação entre leitor e obra, uma vez que não há, neste caso, impedimentos para que o escritor desenvolva grandes histórias, ao mesmo tempo que dá ao leitor forma interessante de acessar todas as partes de determinada história. Além disso, há o caso cada vez mais frequente de indivíduos que, graças ao armazenamento completo das tiras, vão sendo puxados de uma tira para outra, ficando por vezes horas lendo determinada história, conjunto ou personagens (SANTOS, 2010, p. 9).

De acordo com Pedro de Luna (2013), são três os principais motivos para o crescimento dos QDs. Em primeiro lugar, o autor cita a interatividade, também citada por Franco (2004). Para De Luna (2013), o retorno de algo postado no ambiente digital é

⁵"O termo 'multimídia' é corretamente empregado quando, por exemplo, o lançamento de um filme dá lugar, simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, camisetas, brinquedos etc. Neste caso, estamos de fato frente a uma 'estratégia multimídia'" (LEVY, 1999, p. 65, grifos do autor).



imediato. Além disso, nesse meio, o quadrinho encontra muitas possibilidades, como a comunicação direta com o autor e a obra. Em segundo lugar, tem-se a questão do espaço, uma vez que a linguagem digital proporciona maior variedade de formato e uso de animações e *links* clicáveis. Em terceiro lugar, afirma De Luna (2013) está a questão da abrangência. Uma vez publicado no ambiente digital, o quadrinho ultrapassa barreiras e distâncias físicas, o que permite a qualquer pessoa a leitura da HQ, sem passar por intermediários.

Outra característica apontada por Santos (2012) como inerente ao ambiente digital e que influencia na configuração dos QDs é a rapidez na distribuição. Essa agilidade, associada a um meio de disseminação como as redes sociais digitais, por exemplo, possibilita um contato mais direto com os fãs e um *feedback* mais rápido dos leitores em relação às tiras. Para Santos (2012), as pessoas usam a velocidade e a praticidade do ambiente digital para mergulharem no universo dos quadrinhos, uma vez que, além de possuir um grande poder de exposição - alcançando mais leitores em relação ao impresso, em um curto espaço de tempo –, a atualização nesses ambientes é constante. A divulgação pela internet, portanto, propicia aos leitores de QDs experiências como a interação mais direta e rápida com outros usuários e com os autores.

QUADRINHOS ÁCIDOS

Criada pelo cartunista e publicitário Pedro Leite, *Quadrinhos Ácidos* é uma série de tiras que tem como pano de fundo temas cotidianos, tratados pelo autor com o que ele chama de humor "ácido e abrasivo". A HQ teve início em abril de 2013, quando o artista decidiu extravasar sua inquietação com algumas situações. Em entrevista realizada via *Skype* no dia 22 de outubro de 2015, o quadrinista afirma que, após perceber o sucesso do trabalho na internet, sem necessariamente nenhuma divulgação, teve a ideia de criar *Quadrinhos Ácidos*, uma série de tiras sem personagens fixos, com temáticas seguindo o cotidiano atual e sem personagens fixos, que abordasse temas "relativamente polêmicos" e gerasse discussões d o cotidiano atual e fazem críticas sociais, geralmente com um irônico.



Quadrinhos Ácidos possui um site oficial⁶, em que o autor publica basicamente o mesmo material divulgado em sua página no Facebook. Na plataforma, o artista também agrega sua loja virtual, na qual vende livros e objetos que levam imagens de algumas das tiras publicadas e também disponibiliza animações e memes de tiras e cenas ou personagens retratados em seus trabalhos, além de links para outros trabalhos de sua autoria, ou que mencionam sua obra. Ainda pelo Facebook, Leite convida os fãs a participarem do Clube do Leitor. Este funciona de forma semelhante ao sistema de crowdfunding, ao qual o leitor doa uma quantia em dinheiro por mês e recebe conteúdos e produtos exclusivos, de acordo com a quantia doada. O projeto foi criado no Apoia-se, plataforma designada para o apoio financeiro a criativos.

Em relação ao seu processo de criação, o cartunista afirma que inclui quatro etapas. A primeira é o registro de ideias, que ele mantém em um documento de texto sempre atualizado e ao qual recorre quando precisa produzir um novo quadrinho. A segunda fase é o rascunho, que o artista faz em uma mesa digitalizadora, importando o arquivo direto para o computador. O processo não inclui papel. O terceiro estágio é a revisão, procedimento que o autor considera essencial ser executado por outra pessoa a fim de evitar erros. Depois de revisado, o quadrinho é postado no *Facebook*, concluindo, assim, a quarta e última etapa. Em alguns casos, quando está com o rascunho do quadrinho pronto, ainda sem cor, o autor posta uma parte dele no *Facebook* perguntando aos leitores qual tema eles acham que será abordado na próxima tira, provocando assim uma interação.

Autor de outras três obras, Sofia e Otto, Onde Meu Gato Senta e Tirinhas dos Zodíaco, também divulgadas nas redes sociais digitais, Pedro Leite faz ainda uso das plataformas de financiamento coletivos. Por meio de uma delas, o Catarse, ele conseguiu o financiamento para a publicação de um livro de cada uma de suas séries de tiras, levando seu trabalho a extrapolar o digital, ao chegar ao impresso. Dessa maneira, entendo Quadrinhos Ácidos como Quadrinho Digital, pois é produzido por meio de uma mesa digitalizadora, dispensando papel em seu processo, para ser distribuído em primeira instância no ambiente digital, apoiando-se nas redes sociais digitais e na rapidez que o meio oferece, seja em relação à distribuição ou ao feedback.

⁶Disponível em: http://www.quadrinhosacidos.com.br/. Acesso em: 1 jul.2016.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por ser divulgado em redes sociais digitais, QA alcança um grande público em pouco espaço de tempo e proporciona à sua audiência um ambiente de interação com outros leitores e com o autor, no qual ambos trocam informações e conversam entre si. Percebemos, também, a existência de HQs em variados meios e formatos no site oficial, mais um atributo indicado aqui como inerente aos Quadrinhos Digitais. Versões animadas, livros e outros formatos impressos, arquivos para download, como também hiperlinks que direcionam o leitor a outros ambientes no universo digital, como o Youtube e sites, são exemplos das possibilidades acionadas por QA. Outra especificidade dos QDs observada em Quadrinhos Ácidos é o armazenamento. Tanto no site oficial da série como na página é possível ter acesso rápido e fácil a trabalhos divulgados anos anteriores, como a primeira tira publicada pelo autor.

Entendendo o ambiente digital como facilitador da divulgação do trabalho de artistas independentes, percebe-se a importância em considerarmos os diversos espaços e as possibilidades que esse universo oferece. Assim, os Quadrinhos Digitais circulam e estão inseridos em plataformas específicas, como as redes sociais digitais, sites, etc., mas podem extrapolar o digital, chegando ao impresso devido à visibilidade alcançada na rede. Além disso, trata-se de um gênero da HQ que dá voz e espaço a pessoas e vozes que muitas vezes não encontram espaço no mercado tradicional. Vale lembrar que as ideias aqui apresentadas e contestadas foram cunhadas pelos autores em outros cenários e épocas, da pesquisa brasileira sobre quadrinho e ambiente digital, e que no momento em que foram desenvolvidas elas faziam sentido para o universo dos HQs analisados. Além disso, tais pesquisas foram de extrema importância para o desenvolvimento teórico relativo a este gênero de quadrinhos, sendo necessárias, portanto, para o avanço das investigações posteriores, esta inclusa

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, T. A History of Webcomics. The Golden Age: 1993-2005. Canada: 2006.



LUNA, Pedro de. HQs Digitais e Quadrinhos na Internet. In: LUIZ, Lucio (org.).**Os Quadrinhos** na Era Digital: *HQtrônica,webcomics* e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora Ltda, 2013.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics Brasileiras. In: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na Era Digital:** *HQtrônica,webcomics* e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora Ltda, 2013.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas:** Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.

FIDLER, Roger. **Mediamorfosis**: Comprender Los Nuevos Medios. Buenos Aires; Barcelona; México: Granica, 1998.

FRANCO, E.S. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume, 2004.

HERNANDÉZ, Lucas; SANTOS, Roberto Elísio dos. **Memória da História em Quadrinhos no Brasil.** São Caetano do Sul: Uscs, 2011. Disponível em: http://www.uscs.edu.br/pesquisasacademicas/images/download_inici_cientifica/prof_roberto_e_lucashernandes_com.pdf. Acesso em: 19 nov. 2013.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

MAINGUENEAU, Dominique. Discurso e Análise do Discurso. São Paulo: Parábola, 2015.

MCCLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2006.

MENDO, Anselmo.G. História em Quadrinhos Impresso vs. web. São Paulo: Unesp, 2008.

NUNES, Robson Francisco. Histórias em Quadrinho do Impresso ao Digital: uma proposta de cronologia. In: **Anais do 10° Encontro Nacional de História da Mídia** (Alcar). Porto Alegre, 2015.

RAMOS, Paulo. O Papel Revolucionário dos Blogs na Circulação de Tiras no Brasil. In:: LUIZ, Lucio (org.).**Os Quadrinhos na Era Digital:** *HQtrônica*, *webcomics* e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora Ltda, 2013. ePUB. Versão *Kindle*.

SANTOS, Rodrigo Otávio. Webcomics e o arquivamento digital: A revolução do acervo Disponível. In: **Viñetas Serias** - Congresso Internacional de Historietas. Buenos Aires: Argentina, p. 1-11, 2010a.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Webcomics Malvados**: Tecnologia e Interação nos Quadrinhos de André Dahmer. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) — Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFPR. Curitiba, 2010b.

SANTOS, Rodrigo Otávio. Leitura de Webcomics. In: **Viñetas Serias** - Congresso Internacional de Historietas. Buenos Aires: Argentina, 2012, p. 1-12.

WOLK, Douglas. **Reading Comics**. EUA: Da Capo Press, 2007.