

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO



PUC-SP

Quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades.

**Programa de Estudos Pós-Graduados em
Tecnologias da Inteligência e Design Digital**

Bianca Paneto Bernardi

Orientador: Dr. Prof. Alexandre Campos

Dezembro/2013

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais
Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Dissertação de mestrado

Quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades.

Bianca Paneto Bernardi

Orientador Alexandre Campos

São Paulo

Dezembro de 2013

Bianca Paneto Bernardi

Quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades.

Dissertação apresentado à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de *Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital* - área de concentração em *Processos Cognitivos e Ambientes Digitais*; Linha de Pesquisa *Design Digital e Inteligência Coletiva* - pela Pontifícia Universidade Católica de São, sob orientação do Prof. Dr. Alexandre Campos Silva.

São Paulo

Dezembro de 2013

Banca Examinadora

Dr. Prof. Alexandre Campos

Prof. Dr. Vicente Gosciola

Dr. Prof. Daniel Gatti

RESUMO

A história em quadrinhos é uma das formas de registro mais antiga da história da humanidade e vêm evoluindo e passando por mudanças significativas ao longo do tempo. Os avanços tecnológicos têm alterado significativamente os conceitos e modos de visualização dos quadrinhos e são essas mudanças e possibilidades de representação que serão analisadas e descritas nesta dissertação. Começando por uma análise histórica e seguindo para uma análise estética, nesta pesquisa ressaltaram-se as diferentes características adquiridas por esta forma de produção de linguagem de comunicação. À medida que a sociedade modifica-se e que suas formas de expressão e de linguagem vão se alterando, modificam-se também os assuntos trabalhados nas histórias em quadrinhos, as narrativas desenvolvidas, a estética das representações e os diferentes materiais a serem utilizados. Tendo como base os trabalhos e as pesquisas de Moacyr Cirne, Scott McCloud e Edgar Franco foi possível uma visualização do panorama dos quadrinhos até os dias de hoje. E a exploração de conceitos da cibercultura, de Pierre Lévy e da cultura das convergências de Jenkins possibilitou um aprofundamento na conceituação dos quadrinhos digitais. O advento da internet e o desenvolvimento de novos softwares e hardwares possibilitaram a inserção e a exploração de novos elementos sintáticos e semânticos nesta forma de produção. Os sistemas hipermediáticos, a interatividade, produção coletiva, tridimensionalidade, sons e animações modificaram as formas de se produzir e interpretar os quadrinhos. Também se observou as possibilidades estabelecidas pelos sistemas móveis que são mais recentes, e também trazem novas possibilidades de desenvolvimento de narrativas e representações, como por exemplo, a realidade aumentada e a utilização de sensores de movimento em celulares e tablets. Esse estudo analisou as alternativas mais interessantes e que surgiram até o momento, pois sabemos que a linguagem é viva e que novas propostas podem e devem surgir com o passar dos anos e o desenvolvimento de novas tecnologias.

Palavras-chave: história em quadrinhos digitais, sistema hipermédia, interatividade, produção coletiva e realidade aumentada.

ABSTRACT

The comic is one of the oldest forms of recorded mankind history and have been evolving and undergoing significant changes over time. Technological advances have significantly changed the concepts and ways of viewing the comics and are these changes and possibilities of representation that will be analyzed and described in this dissertation. Starting with a historical analysis and proceeding to an aesthetic analysis, this research highlighted the different features acquired by this form of production of communication language. As society changes its forms of expression and language will be changing , the subjects worked in the comics will also change, as well as narrative developed , the aesthetic representations and different materials to be used . Based on the work and research by Moacy Cirne , Scott McCloud and Edgar Franco was possible to view the panorama of comics to this day . By working with the concepts of ciberculture, by Pierre Lévy and convergence culture, by Jenkins it was possible a deep study inside the digital comics. The advent of the internet and the development of new software and hardware made possible the integration and exploitation of new syntactic and semantic elements in this form of production. The hypermedia systems, interactivity, collective production, tridimensionality, sounds and animations changed the ways of producing and interpreting the comics. It was observed that the Opportunities established by mobile systems that are more recent, and also bring new possibilities for developing narratives and representations, such as augmented reality and the use of motion sensors in phones and tablets. This study analyzed the most interesting and alternatives that have emerged to date, because we know that language is alive and that new proposal can and should emerge over the years and the development of new technologies.

Key words: digital comics, hipermedia system, interactivity, collective production, augmented reality

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	3
1 História das Histórias em quadrinhos	3
1.1 A pré-história	3
1.2 A invenção da imprensa e o início das produções – EUA e Europa	5
1.3 Golden Age	16
1.4 Silver Age	19
1.5 Japão	21
1.6 Brasil	27
1.7 A sociedade e os quadrinhos	32
CAPÍTULO 2 – QUADRINHOS, LINGUAGEM E TECNOLOGIA	34
2.1 Elementos das histórias em quadrinhos	36
2.1.1 Quadro, requadro e sarjeta	36
2.1.2 Balão	40
2.1.3 Onomatopéias e tipografia	41
2.1.4 Linhas de movimento	43
2.2 As novas tecnologias e os novos elementos	44
2.2.1 Hipermídia	46
2.2.2 Interatividade	49
2.2.3 Produção coletiva	51
2.2.4 Tridimensionalidade	56
2.2.5 Barra de rolagem	59
2.2.6 Sons	60
2.2.7 Animação	62

2.3 Uma linguagem em desenvolvimento	65
CAPÍTULO 3 – PARA ONDE ESTÃO INDO OS QUADRINHOS	72
3.1 O mercado	72
3.2 A realidade aumentada	80
CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
Referencias	84

Lista de figuras:

Figura 1- Pintura egípcia para a tumba de “Menna”.

Figura 2- Coluna de Trajano

Figura 3- “O progresso de uma prostituta”

Figura 4 – Quadrinho de Rodolphe Töpffer

Figura 5 – The Yellow Kid de Outcault

Figura 6 – Little Nemo

Figura 7 – Winnie Winkle de Martin Branner

Figura 8 – Tin Tin de Hergé

Figura 9 – Popeye de E.C Segar

Figura 10 – Mickey Mouse

Figura 11 – Tarzan

Figura 12 – Capas das primeiras “comic books”.

Figura 13 – Spirit

Figura 13 – Capas das principais revistas da época

Figura 14 – Genji Monogatari Emaki, Japão Século 12.

Figura 15 – A grande onda de Kanagawa, Katsushika Hokusai

Figura 16 – Marumaru Shinbun

Figura 17 – Norakuro de Suiho Tagawa

Figura 18 – Astro Boy

Figura 19 – Tico-tico

Figura 20 – Suplemento Juvenil

Figura 21 – Gibi.

Figura 22 – Linguagem do corpo

Figura 23 – Quadro e requadro

Figura 24 – The Walking dead

Figura 25 – Onomatopeia

Figura 26: Linhas de movimento.

Figura 27: Impulse Freak

Figura 28: Click and Drag

Figura 29: Projeto ZinemaxZone

Figura 30: Collab com 8 participantes

Figura 31: Niko's Pchat

Figura 32: Ken Akamatsu – Negima

Figura 33: Nikki Sprite

Figura 34: Soul Reaper

Figura 35: Dark Brain

Figura 36: ComiXology

Figura 37: The First Witch

Figura 38: Batman: Arkham Origins

Figura 39: Coelho das da Mônica

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma das formas de registro mais antigas da história da humanidade que vêm evoluindo e passando por mudanças junto à sociedade. Com o advento de novas tecnologias, os quadrinhos estão se inserindo cada vez mais na mídia digital e na ciberarte.

Num mundo cada vez mais globalizado, a internet é um fator fundamental dentro das novas experiências, que permite, por exemplo, o contato direto com qualquer local do mundo com apenas um clique, facilitando cada vez mais o surgimento de processos colaborativos, e esse fator está sendo potencializado com a utilização de mídias móveis como celulares e *tablets*, que permitem as pessoas se manterem conectadas vinte e quatro horas por dia.

Para os quadrinhos, esses avanços tecnológicos têm mudado o seu conceito e modo de visualização. São essas mudanças e possibilidades que serão analisadas e descritas nesta dissertação.

Objetivos

Este trabalho tem como objetivo apresentar as novas possibilidades estéticas e práticas que surgiram com o advento das histórias em quadrinhos digitais, e explorar as possibilidades que o mundo móvel tem apresentado para aplicação prática nos quadrinhos.

Metodologia

Esta pesquisa divide-se basicamente em três etapas principais, sendo estas:

1) pesquisa bibliográfica, em busca de um entendimento mais profundo das novas mídias, novas tecnologias da inteligência e seu efeito sobre a arte, buscando relacioná-las com a produção de histórias em quadrinhos no meio digital;

2) pesquisa descritiva e estudo de caso e observação sistemática em busca de produções que tiveram como origem o meio digital e/ou que neste se desenvolveram;

3) concluída esta etapa, iniciar-se-á a análise dos dados para fundamentar a relação entre arte, tecnologia e a produção de histórias em quadrinhos no meio digital.

Justificativa

Sendo as histórias em quadrinhos uma das formas de registro mais antigas da humanidade, é importante que estudos acompanhem essa arte, que adentra um novo caminho dentro do ciberespaço e do mundo móvel com a evolução tecnológica.

Os novos elementos, tanto gráficos quanto narrativos, vêm surgindo e a área ainda carece de dados sobre esse tipo de produção.

CAPÍTULO 1 – AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Apesar do nome já descrever que são histórias contadas dentro de quadros, o significado e aplicação do termo história em quadrinhos é muito mais abrangente.

História em quadrinhos, ou arte sequencial, como é colocada por Eisner (1989), é uma forma de expressão, uma linguagem altamente dinâmica (LUYTEN, 1985) que possui linguagem, códigos e regras próprios (CIRNE, 1977). Os quadrinhos são constituídos de imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinados a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador (McCLOUD, 1995).

Utilizando-se de um suporte, desde as pedras aos papéis e a internet, os quadrinhos sempre tiveram como principal função comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras que simulam o tempo dentro de um espaço, geralmente fazendo uso de seguimentos sequenciados para tal (EISNER, 1989).

“Os quadrinhos são a única forma narrativa em que temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro.” (FRANCO, 2004). E, por possuir uma linguagem autônoma, usa mecanismos próprios para representar seus elementos narrativos (RAMOS, 2009), elementos estes que ao longo da história foram sendo modificados e acrescentados de acordo com as novas possibilidades tecnológicas e demanda cultural.

1 História das histórias em quadrinhos

1.1 A pré-história

Os primeiros registros da humanidade, de acordo com Guimarães (2003), os desenhos rupestres, podem ser considerados como uma forma primitiva dos quadrinhos, que foram evoluindo com o tempo, chegando, por exemplo, às

narrativas das pinturas egípcias e às gravuras pré-colombianas. Durante toda a história da humanidade, vários registros foram deixados em formato de ilustrações, que geralmente contavam uma história.

Podemos considerar essas representações antigas como quadrinhos, pois fazem uso de ícones, ou seja, de algo que se refere (SANTAELLA, 1995) para atingir o objetivo de transmitir informações sequenciais. Essas primeiras histórias buscavam explicar conceitos e táticas, como nos desenhos rupestres, ou contar histórias sobre guerras e pessoas importantes para aquela comunidade.

As pinturas rupestres surgiram há cerca de 40 mil anos (MCCLLOUD, 1993) e, desde então, a comunicação por meio de desenhos foi se tornando cada vez mais importante.



Figura 1 – Pintura egípcia para a tumba de “Menna” (MCCLLOUD, 1995).

Pintura egípcia para a tumba de “Menna”, um antigo escriba egípcio. Nessa seqüência é possível ver um recorte do cotidiano, o trabalho no campo e a cobrança de impostos (MCCLLOUD, 1995).



Figura 2 – Coluna de Trajano.¹

Localizada na cidade de Roma, na Itália, e datado de 113 d.C., a Coluna de Trajano conta a história dos feitos militares do imperador Trajano. As imagens foram feitas em baixo relevo dentro de uma faixa de leitura que começa na base e segue girando em espiral até o topo da coluna, em mais de 180 metros de narrativa (DUTRA, 2003).

1.2 A invenção da imprensa e o início das produções – EUA e Europa

Para McCloud (1995), um dos grandes marcos na história das histórias em quadrinhos foi a invenção da imprensa, pois a partir daquele momento as produções ficaram mais acessíveis ao público em geral. Enquanto antes as histórias em quadrinhos eram restritas a monumentos e pertencerem aos mais ricos, com a invenção da imprensa foi possível reproduzir várias vezes o mesmo material para ser distribuído entre diversos grupos.

Porém, no início, as histórias ainda eram constituídas apenas de imagens. McCloud cita o trabalho de William Hogarth como um dos principais dessa época que, apesar

¹ Disponível em: <<http://olhares.uol.com.br/coluna-de-trajano---roma-foto1445821.html>> e <http://www.auladearte.com.br/historia_da_arte/roma.htm#axzz2jt9HKxoO>. Acessado em: 27 out. 2013.

dos poucos quadros, trazia uma história rica em detalhes e motivada por fortes preocupações sociais.



Figura 3 – “O progresso de uma prostituta” – William Hogarth, 1732.²

O primeiro artista a começar a utilizar o texto junto com suas ilustrações para montar histórias foi Rodolphe Töpffer, que pode ser considerado como um dos “inventores” das histórias em quadrinhos modernas, como é colocado por Moya (1986). Apesar disso, parte dos autores considera a obra de Richard Outcalt, *The Yellow Kid*, de 1896, como a primeira história em quadrinhos, por ter popularizado um dos elementos mais marcantes dos quadrinhos, os balões (JARCEM, 2007).

² Disponível em: <<http://hogarth.chez-alice.fr/gallery/harlot02.htm>>. Acessado em: 27 out. 2013.

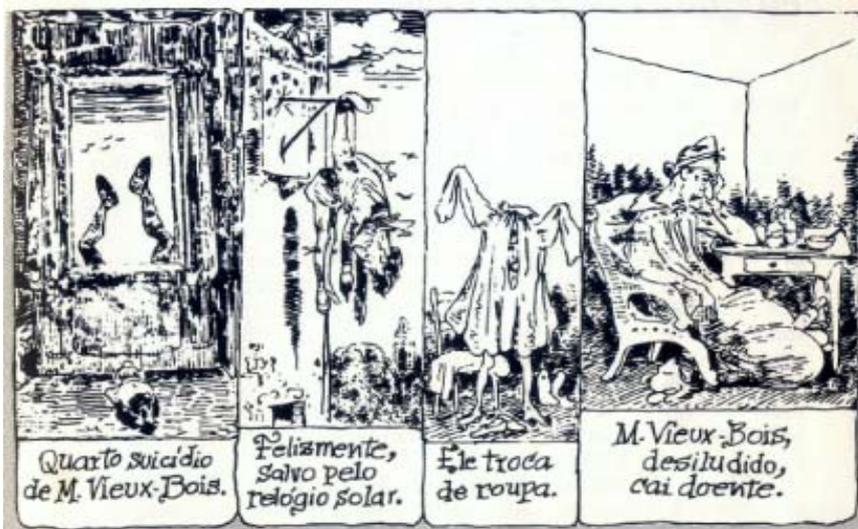


Figura 4 – Quadrinho de Rodolphe Töpffer (Suíça, 1827) (MOYA, 1986).

Töpffer utilizava o texto logo abaixo de suas ilustrações como um tipo de legenda; suas histórias eram denominadas “romances caricaturados” (MOYA, 1986).



Figura 5 – *The Yellow Kid*, de Outcault (EUA, 1895).³

³ Disponível em: <http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_phonograph.htm>. Acesso em: 27 out. 2013.

Outcault, em sua produção “*The Yellow Kid*” (O Menino Amarelo), diferente de Töpffer, insere seu texto dentro de balões que indicam de onde está vindo o som. Além disso, ele também explora os pensamentos do Menino Amarelo, colocando-os em sua roupa. Grande parte dos pesquisadores marca essa inserção dos balões como início da linguagem própria para os quadrinhos.

Outro fator para a grande popularização do Menino Amarelo se deve ao fato de ter sido a primeira história em quadrinhos a manter o mesmo personagem em sequência, o que não era comum na época.

As primeiras publicações de quadrinhos foram veiculadas em jornais, sejam em formatos de tiras ou páginas dominicais, e eram facilmente confundidas com charges e cartuns por dividirem o mesmo veículo de publicação, o jornal, e compartilharem o mesmo tema, o humor (RAMOS, 2007). A publicação de tiras cômicas foi muito forte principalmente nos Estados Unidos, favorecidas pela expansão do capitalismo e pelas inovações tecnológicas oriundas da revolução industrial. A grande circulação de jornais aumentou a popularidade das histórias em quadrinhos, e aqueles que faziam maior sucesso entre os leitores ganhavam coletâneas e álbuns (LUYTEN, 1985).

As publicações em jornais geralmente se davam de duas formas. A primeira, em formato de tirinhas, é a mais conhecida e difundida, e consistia na publicação de histórias de dois a cinco quadros, e por serem muito rápidas – daí a predominância do conteúdo cômico. A segunda eram as páginas dominicais, como o próprio nome sugere, e eram páginas completas publicadas somente aos domingos que, com um espaço maior para seu desenvolvimento, as histórias podiam se aprofundar mais em seu conteúdo.

Aos poucos os quadrinhos foram ganhando recursos visuais novos e maior detalhamento. Uma das histórias que explorou com primor detalhes, cores e histórias fantásticas foi *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay.

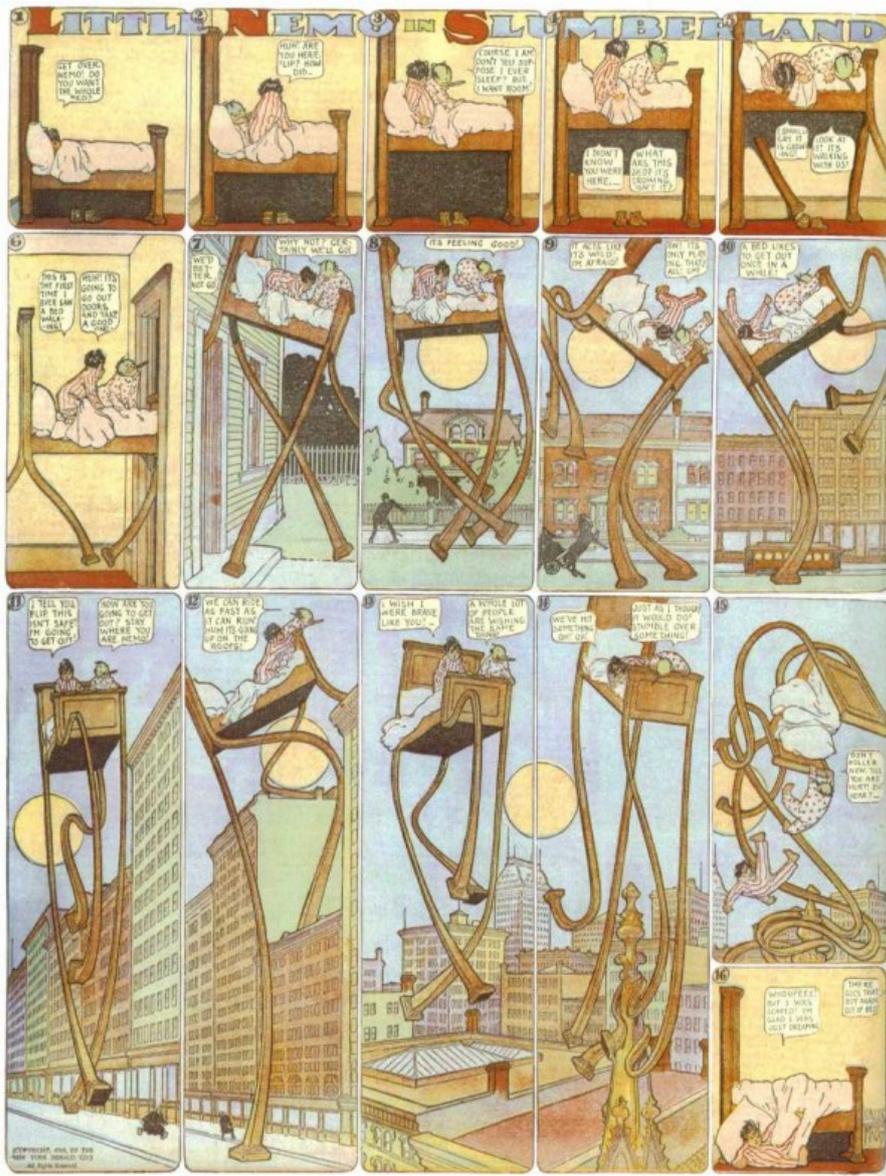


Figura 6 – *Little Nemo* (Nova Iorque, 1905).⁴

As histórias de Nemo eram publicadas em páginas dominicais e, de acordo com Moya, foi um dos pontos mais altos na arte dos quadrinhos na época, mesmo não tendo sido reconhecido durante sua publicação. Apenas após a morte de seu autor os originais foram levados para fazer parte do acervo do Museu de Arte Moderna (MOYA, 1986).

⁴ Disponível em: <http://xroads.virginia.edu/~ma04/wood/ykid/imagehtml/yk_phonograph.htm>. Acesso em: 27 out. 2013.

A partir do início do século 20, as histórias em quadrinhos começaram a variar mais suas temáticas, fugindo do conteúdo necessariamente cômico e explorando mais as críticas socioeconômicas. Alguns exemplos destacados desse momento foram *Mutt & Jeff*, de Bud Fisher, e *Les Pieds-Nickelés*, de Louis Forton. O conteúdo continuava humorado, porém eram trabalhadas sobre temáticas mais pesadas (MOYA, 1986).

Pouco tempo depois, as tirinhas começaram a se desenvolver também para um público mais familiar, algo que agradasse tanto adultos quanto crianças. Um grande exemplo dessa época são as tirinhas de *Pafúncio e Marocas* (1916), de McManus, que estrelaram no auge das denominadas *Family Strips*, nos Estados Unidos.

As *Family Strips* eram focadas no dia a dia, nos problemas cotidianos enfrentados pelos membros da família. Possuíam uma variedade grande de assuntos, já que abordavam desde assuntos como o trabalho e sustento da família, como os problemas simples das crianças.

Em 1920, acompanhando a primeira onda do movimento feminista, surge uma das primeiras histórias em quadrinhos protagonizada por uma mulher. Com a conquista do voto e começando a atuar no mercado, as mulheres começaram a estrelar cada vez mais histórias, mas o principal é que seu papel, antes caracterizado apenas pela donzela inocente e membros das *Family Strips*, agora ganham personalidade forte, sonhos e determinações.



Figura 7 – Winnie Winkle, de Martin Branner (França, 1920).⁵

Winnie Winkle, de Martin Branner (França, 1920), contava as histórias de uma jovem que precisava trabalhar para conseguir sustentar a família. Sua criação foi um reflexo da mudança do papel da mulher na sociedade e seu lançamento se deu pouco mais de um mês após a legalização do voto feminino (GORDON, 1998). Suas páginas circularam em mais de 100 jornais diferentes, e foi uma grande inspiração para diversos artistas (MOYA, 1986).

⁵ Disponível em: <<http://www.worldsfairphotos.com/nywf64/articles/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

Atingindo o auge de suas publicações no início do século 20, as tiras diárias eram procuradas por todos os jornais para atrair um público maior. Muitos desenhistas se aproveitaram dessa demanda e iniciaram suas carreiras nessa época. Nesse contexto, surgiu o primeiro *Syndicate*, em 1912 (LUYTEN, 1985).

Os *Syndicates* funcionavam como agências para distribuição das histórias em quadrinhos, especialmente tirinhas, para os variados veículos de publicação. Os *Syndicates* contratavam os desenhistas para produzirem uma série de histórias previamente aprovadas, emitindo milhares de matizes para serem vendidas pelo mundo. Geralmente também eram os responsáveis por cuidar dos direitos autorais e da comercialização dos produtos licenciados (LUYTEN, 1985).

Apesar de terem sido criados para ajudar os desenhistas, os *Syndicates* também tiveram influências não tão positivas. Como a distribuição de muitas cópias, diminuía o preço, a concorrência entre as tirinhas vindas dos *Syndicates* e as independentes era desleal. Além disso, os desenhistas dos *Syndicates* também sofreram muitos cortes e restrições pois, como as tirinhas eram enviadas para muitos países diferentes, seu conteúdo deveria ser amplo para se encaixar em qualquer sociedade.

Os quadrinhos sempre tiveram uma relação muito próxima do cinema e animação. Os chamados *story boards*, que precedem as filmagens, são um tipo de histórias em quadrinhos. Em 1927, uma animação de grande sucesso ganhava sua versão em quadrinhos a pedido do público, *O Gato Félix*. Seu autor, Pat Sullivan, criou o personagem em 1917, e produziu mais de cem animações antes de sua morte. Foi a primeira vez que um animal protagonista fez tanto sucesso.

Além disso, seus quadrinhos são de grande importância por serem um dos primeiros exemplos a “quebrar a quarta parede”. Em uma de suas tirinhas, Félix usou o próprio balão de fala para fugir, utilizando-o como um balão de ar; em outro momento, utilizou o ponto de exclamação sobre sua cabeça como um bastão, transformando um recurso gráfico em um objeto da narrativa (MOYA, 1986).

Durante a grande depressão nos Estados Unidos, em 1929, começaram a surgir com força as histórias de ação e aventura. Vários títulos interessantes começaram a ser produzidos nessa época.



Figura 8 – *Tintin*, de Hergé (França/Bélgica, 1929).⁶

Tintin, de Hergé (França/Bélgica, 1929), foi um título muito bem recebido pelo público. A simplificação de traços na caracterização dos personagens permitia uma grande identificação do público com o personagem, enquanto que o trabalho de

⁶ Disponível em: <http://www.picstopin.com/1158/tintin-comics-online-free-download/http://logniweb*com|tintin*jpg/>. Acesso em: 27 out. 2013.

detalhes de cenário os tornava bastante realistas, já que o autor utilizava locais reais na maior parte da história. Devido ao grande sucesso, foi publicado em revistas, livros, álbuns, e virou até brinquedo, filme e teatro.



Figura 9 – Popeye, de E. C. Segar (1929) (MOYA,1986).

A história de *Popeye* na verdade foi iniciada como "*Thimble Theatre*", e vinha fazendo sucesso desde 1919, porém, foi em 1929, com o surgimento de um marinheiro, que a tira realmente atingiu o auge. Com a associação do personagem ao "*merchandising*" do espinafre, que lhe concedia força sobre-humana, Popeye se tornou o primeiro super-herói dos quadrinhos (MOYA,1986).



Figura 10 – Mickey Mouse (Disney, 1929) (MOYA,1986).

Mickey Mouse (Disney, 1929) foi uma criação de grande sucesso que começou pequena e se desenvolveu de tal forma que gerou muitas outras histórias derivadas do mesmo universo.



Figura 11 – *Tarzan* (Hal Foster, 1929).⁷

Tarzan foi o quadrinho que definiu como preferência nacional o modelo de ação. A história foi um dos marcos do início da Era de Ouro dos quadrinhos americanos.

1.3 *Golden Age*

A Era de Ouro dos quadrinhos americanos é marcada entre as décadas de 30 e 50 e pode ser definida como a grande época dos heróis.

Por conta da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos sentia uma grande necessidade de se mostrar com soberania e ao mesmo tempo buscava nos quadrinhos uma leitura fácil e acessível. Foi nesse momento que se estabeleceram as duas grandes empresas de heróis, a Marvel e a DC.

Por estarem saindo também da crise de 29, havia a necessidade de personagens fortes, individualistas e messiânicos que pudessem sustentar uma positividade e inspirar os códigos de conduta humana (BONIFÁCIO, 2005).

⁷ Disponível em: <<http://weirdocorner.blogspot.com.br/2010/09/whose-tarzan-is-true-king-of-jungle.html>>. Acesso em: 27 out. 2013.

O primeiro lançamento de uma “*Comic Book*”, que contava com grandes sagas continuadas, foi um grande marco das publicações. Dentre as principais revistas da época podemos citar “*Superman 1*”, lançada em 1938, considerada por muitos como o marco inicial da *Golden Age*, e a “*Fawcett Comics – Captain Marvel*”, que chegou a vender mais de 1.4 milhões de cópias.



Figura 12 – Capas das primeiras “*Comic Books*”.⁸

Essa época também foi marcada pela publicação de muitas obras-primas, dentre elas *Moya cita Mandrake* (Lee Falk, 1934), com seu roteiro impecável, *Spirit* (Will Eisner, 1940), que explorou com primor os recursos visuais de impacto, e *Brenda Starr* (Dale/Dalia Messick, 1940), a primeira publicação de uma história em quadrinhos produzida por uma mulher, que, devido ao machismo da área, na época, utilizava um pseudônimo masculino.

⁸ Disponível em: <<http://www.neatorama.com/2006/09/20/worlds-most-valuable-comic-books/#!InOySP>>. Acesso em: 27 out. 2013.

Apesar de o cenário principal estar dominado pelos quadrinhos de super-heróis, outra temática interessante que teve seu início na *Golden Age* foram as histórias de ficção científica.

Uma das primeiras histórias a explorar o tema foi *Buck Rogers*, de Philip Francis Nowlan, em 1928. Sua aparição foi em *Armageddon 2419 A.D.*, ganhando diversas adaptações para a televisão e o cinema. Mas o gênero começou a se tornar realmente popular com a publicação de *Flash Gordon*, de Alex Raymond, em 1934. Nessas obras é possível perceber a exaltação ao domínio tecnológico e o homem vencendo as dificuldades do mundo estranho (BONIFÁCIO, 2005).



Figura 13 – *Spirit* (Will Eisner, 1940).⁹

⁹ Disponível em: <<http://www.lambiek.net/artists/e/eisner.htm>>. Acesso em: 27 out. 2013.

Spirit foi uma obra antológica e explorou profundamente as mais variadas tomadas, fusões, cortes, ângulos insólitos, uso do som e ritmo, e o grande jogo de sombras. Em questões de linguagem dos quadrinhos, foi revolucionário (MOYA, 1986).

Já na década de 50, dois grandes nomes merecem destaque: *Recruta Zero*, de Mort Walker, que está dentre os primeiros em popularidade da década, e o fato de seu autor ter sido o criador do “*Museum of Cartoon Art*”, e *Peanuts*, de Charles Schulz, que explorou o sucesso do fracasso e cativou muitos leitores.

De acordo com Jarcem (2007), *Peanuts* marcou o começo de uma era intelectual nos quadrinhos com uma maior valorização do texto sobre as imagens.

1.4 Silver Age

Após o término da Segunda Guerra Mundial, a procura pelas revistas de heróis começou a diminuir, abrindo um maior espaço para as histórias independentes que traziam temáticas policiais e de horror. Porém, devido à grande violência encontrada nessas publicações, elas começaram a ser associadas ao aumento dos crimes juvenis, criando certa aversão aos quadrinhos por grande parte da população.

Para evitar a perda de público, foram criados os códigos de conteúdo para as *Comics*, resultando na volta dos heróis, agora renovados e mais acessíveis. Seu primeiro marco foi com o lançamento da revista “*Showcase 4*”, que apresentava uma nova versão do *Flash*. Mas a revista mais popular e procurada até hoje é a “*Amazing Fantasy 15*”, onde foi feita a primeira aparição do Homem-Aranha. Uma revista tão cobiçada que atualmente chega a custar até 1.1 milhões de dólares.



Figura 13 – Capas das principais revistas da época.¹⁰

Com a nova onda de heróis, foi consolidado o reinado das duas grandes empresas, a Marvel, com o *Quarteto Fantástico*, e a DC, com a *Liga da Justiça*, que continuam fortes em suas produções até os dias atuais. Dentro da Marvel, uma grande parceria que rendeu muitos trabalhos bons foi a união do roteirista Stan Lee e do desenhista Jack Kirby.

Outros destaques da época aconteciam em outros países como França e Itália: *Barbarela* (de Jean Claude Forest, 1962, que marcou um grande domínio do sexo feminino nos quadrinhos, porém criou escândalo na época por conta da nudez, e foi censurado), e *Valentina* (de Guido Crepax, 1965, que rompia com a diagramação clássica e abusava do uso de poses eróticas). Enquanto isso, *Arzach* (Moebius, 1963) deixava o público boquiaberto com um acabamento primoroso e construções

¹⁰ Disponível em: <<http://www.judao.com.br/livros-hqs/o-segundo-auge-do-superman-a-era-de-prata/> e <http://www.collectorsquest.com/blog/2012/09/25/the-top-ten-most-valuable-spider-man-comics/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

tão realistas que mesmo a história se passando em um universo fictício, muitos elementos podiam ser considerados quase reais.

1.5 Japão

Um país de grande desenvolvimento na parte de quadrinhos, seus primeiros trabalhos nessa linguagem datam do século 8. Essas primeiras histórias eram chamadas *emakimono*s e consistiam de pergaminhos lidos da direita para a esquerda à medida que o pergaminho fosse aberto.



Figura 14 – Genji Monogatari Emaki, Japão, século 12.¹¹

Genji Monogatari Emaki, datado do século 12 é um dos *emakimono*s mais bem conservados; nele existem grandes cenas desenhadas, intercaladas por textos.

Durante o fim do período Edo, entre os séculos XVI e XVIII, começaram a surgir os denominados *Ukiyo-e*, que significa literalmente “retratos do mundo flutuante”, formados geralmente por séries de quadros que retratavam temas relacionados. A técnica utilizada era similar à xilogravura, e com isso era possível sua popularização, tendo como principais clientes os burgueses, retratando cenas do cotidiano (GRAVETT, 2006).

¹¹ Disponível em: <<http://www.wodefordhall.com/emaki.htm>>. Acesso em: 27 out. 2013.

As primeiras obras a ganharem grande popularidade foram do artista Hishikawa Moronobu, que fazia suas produções monocromáticas, sendo impressas em sua grande maioria em tinta indiana.



Figura 15 – A grande onda de *Kanagawa*, Katsushika Hokusai, 1833.¹²

A grande onda de *Kanagawa*, que faz parte da série *Trinta e seis vistas do monte Fuji*, é uma das obras mais famosas da época, produzida por Katsushika Hokusai em 1833. Hokusai foi o responsável pela adoção do nome *mangá*, utilizado até hoje para denominar os quadrinhos produzidos no Japão. A palavra *mangá* significa “desenhos irresponsáveis”, e começou a ser utilizada por Hokusai para nomear seus próprios cadernos de rascunhos, onde desenhava caricaturas e rabiscos descompromissados.

A *Japan Punch*, publicada em 1862, foi a primeira revista voltada para a produção de desenhos. Seu foco principal eram as charges e histórias com grande crítica

¹² Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/trialsanderrors/4802299872/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

política. A revista foi criada por Charles Wirgman, um correspondente inglês da *Illustrated London News*, e por isso seguia o modelo de publicação europeia (DUUS, 1999).



Figura 16 – *Marumaru Shinbun*, 1877 (GRAVETT, 2006).

Marumaru Shinbun foi a primeira revista em quadrinhos totalmente japonesa e a primeira a utilizar balões em suas histórias. Sua primeira edição foi publicada em 1877, e continuou no mercado por trinta anos (GRAVETT, 2006).

A primeira série a utilizar personagens fixos foi *A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Mokube*, de Rakuten Kitazawa (1876), que já era publicada em cores e saía em suplementos dominicais na revista *Jiji Manga*. Essa série foi a que estabeleceu de vez o termo *mangá* (UETA, 2011).

Até então todas as histórias eram destinadas ao público adulto, e foi apenas em 1923 que surgiu a primeira história dedicada ao público infantil, *As Aventuras de Sho-chan* de Shosei Oda e Katsuichi Kabashima. A partir daí começou a crescer o número de publicações para crianças e jovens (UETA, 2011).

Nesse momento se estabeleceu a Editora Kodansha, uma das maiores da época, que desde o seu surgimento já possuía um modelo editorial bem atual. Junto a ela foram estabelecidas as principais linhas de publicação para públicos específicos com a *Shonen Club*, revista voltada para meninos, *Shoujo Club*, revista voltada para meninas, e *Yonen Club*, destinada ao público pré-alfabetizado (SANTO, 2011).

Com a chegada da Segunda Guerra Mundial, as histórias começaram a explorar cada vez mais valores como bravura, coragem e lealdade. A censura foi forte, então as histórias infantis ganharam bastante espaço por terem um conteúdo mais simples.



Figura 17 – Norakuro de Suiho Tagawa (1930).¹³

Norakuro de Suiho Tagawa (1930) é um grande exemplo das narrativas cheias de moralidade e preocupadas com os valores a serem transmitidos. Norakuro é um cachorro preto que se junta a um exército de cachorros para dominar os outros animais. Foi uma figura de muito sucesso, disputando o mercado com Mickey Mouse (WEST, 2009).

¹³ Disponível em: <http://www.lambiek.net/artists/t/tagawa_suiho.htm>. Acesso em: 27 out. 2013.

Após a guerra, com a redução da censura e o aumento do poder de compra, houve um grande aumento na produção de *mangás*. Há registros indicando que em cerca de oito meses saíram de 300 editoras para 2 mil (GRAVETT, 2006).

Durante esse período, houve uma grande popularização dos *Akahon*, literalmente, “livro vermelho”, publicações de histórias para crianças feitas em papel jornal e tinta vermelha. Essas publicações eram baratas, mas o seu grande sucesso foi resultado de uma forma de distribuição que abrangia desde pequenas bancas até grandes livrarias. Outra forma muito popular de acesso à sua leitura era a utilização dos *Kashibonya*, pequenas livrarias que locavam as revistas por preços acessíveis (SHIBANO, -).

Muitos *Akabon* fizeram sucesso, em especial títulos como *The Peach Boy*, *The Battles of the Monkey and the Crabs* e *The Sparrow's Tongue*, baseados em contos de fadas e contos populares (MACWILLIAMS, 2008). Outra temática comum eram os *mangás* de esporte, que tinham muita popularidade, principalmente entre os jovens.

A partir de 1946, um grande nome surgiu no cenário dos quadrinhos japoneses: Osamu Tezuka. Foi tão grande a sua produção e sucesso, que no meio ainda hoje é considerado o “pai do *mangá* moderno”.

O primeiro *mangá* original de Tezuka, *A Nova Ilha do Tesouro*, vendeu meio milhão de cópias, e em sua carreira de pouco mais de quarenta anos, desenhou mais de 150 mil páginas de histórias distribuídas em 600 títulos, além de produzir dezenas de animações. Sua principal inspiração foram os filmes e o teatro.

A grande marca e legado de Tezuka foi a utilização dos olhos grandes, que forçam uma transmissão maior dos sentimentos e expressões.



Figura 18 – *Astro Boy* (1952) (GRAVETT, 2006).

Astro Boy (1952) foi um dos grandes sucessos de Tezuka, ganhando diversas adaptações para a televisão. Foi com o sucesso da adaptação de *Astro Boy* para *Anime* (animações curtas seriadas baseadas no *mangá*) que se criou a grande associação entre *mangá-anime*, ocorrendo até os dias de hoje. Além de *Astro Boy*, outras publicações de destaque do autor são *Kimba*, o *Leão Branco* (1950) e *A Princesa e o Cavaleiro* (1953) (GRAVETT, 2006).

Já em 1956, começaram a surgir os *Gekigá*, publicações voltadas para o público jovem e adulto, que possuíam temáticas mais sombrias. Atualmente, as diversas linhas editoriais voltadas para os diferentes gêneros e idades é muito bem marcada nas produções japonesas, indo desde crianças de idade pré-escolar até adultos.

1.6 Brasil

Um dos primeiros trabalhos considerados quadrinhos no Brasil foram os de Manoel de Araújo Porto-Alegre, que produzia textos ilustrados em litografia, vendendo-os em papéis avulsos no ano de 1837.

Mas o grande marco de início das publicações de quadrinhos no Brasil se deu com Ângelo Agostini, um italiano naturalizado brasileiro que, em 1867, publicava *As Cobranças*. Agostini publicou em três revistas as suas produções, e foi um dos responsáveis pelo lançamento da *Revista Ilustrada*. Seus personagens mais famosos foram Nhó Quim e Zé Caipora, tendo o último estrelado 35 capítulos (MOYA, 1986).

Em 1905, surgiu a *Revista Tico-Tico*, que saiu da revista *O Malho*, para ganhar edição própria. A *Tico-Tico* era destinada ao público infantil e nela publicavam-se informações sobre folclore e história, bem como histórias em quadrinhos. A maioria dos quadrinhos publicada era na verdade decalque de histórias estrangeiras; seu principal personagem, Chiquinho, era uma cópia de Buster Brown, de Outcalt, adaptado à realidade brasileira (CIRNE,1990).

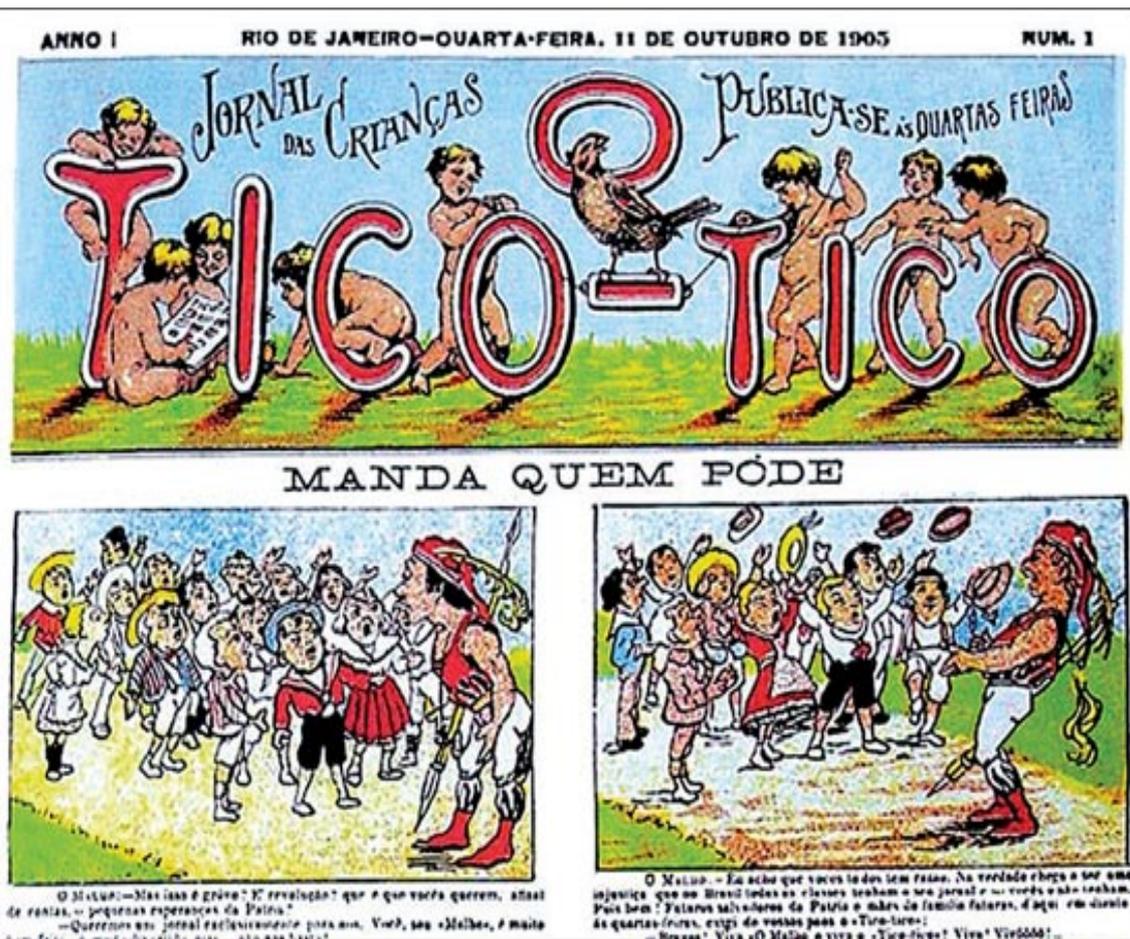


Figura 19 – *Tico-Tico* (1905).¹⁴

A *Tico-Tico* era publicada em cores e fez um grande sucesso; em sua décima primeira edição já contava com a venda de 30 mil exemplares.

Apesar de a maioria das suas histórias serem decalques de originais, ainda era possível encontrar obras autênticas fantásticas. Elas só não eram tão comuns devido à competição desleal com as publicações importadas. Dentre os artistas que investiram em produções originais está J. Carlos, criador dos *Agradecidos* (1905) e do personagem *Lamparina*, publicado na revista *Tico-Tico* (VERGUEIRO, 1999).

¹⁴ Disponível em: <<http://www.riocomicon.com.br/primeira-revista-em-quadrinhos-do-brasil-e-furtada-da-biblioteca-nacional/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

A revista existiu por mais de cinquenta anos, mas começou a perder espaço quando o modelo de publicação norte-americano chegou ao Brasil. Sua principal competição foi o *Suplemento Juvenil* (VERGUEIRO, 1999).



Figura 20 – *Suplemento Juvenil*.¹⁵

O *Suplemento Juvenil*, inicialmente chamado de *Suplemento Infantil*, fazia parte do jornal carioca *A Nação*, e em sua décima quinta edição se tornou independente tamanha a sua popularidade, atingindo tiragens superiores a 300 mil exemplares semanais.

¹⁵ Disponível em: <<http://oespiritoqueanda-tudohqparavoce.blogspot.com.br/2013/06/o-suplemento-juvenilcapas.html>>. Acesso em: 27 out. 2013.

Com o *Suplemento* se estabelecia a entrada dos super-heróis no Brasil. Em suas páginas circulavam as histórias de Dick Tracy, Flash Gordon, Tarzan, Mandrake e o personagem brasileiro Roberto Sorocaba, criação de Monteiro Filho. (LOPES, -)

Muitos outros suplementos foram lançados na mesma época, dentre eles o *Globo Juvenil*, *Gazetinha*, *Mirim* e o *Gibi*. O *Gibi*, lançado por Roberto Marinho, obteve um sucesso tão grande que até hoje, em todo o Brasil, o nome da publicação é sinônimo de história em quadrinhos.

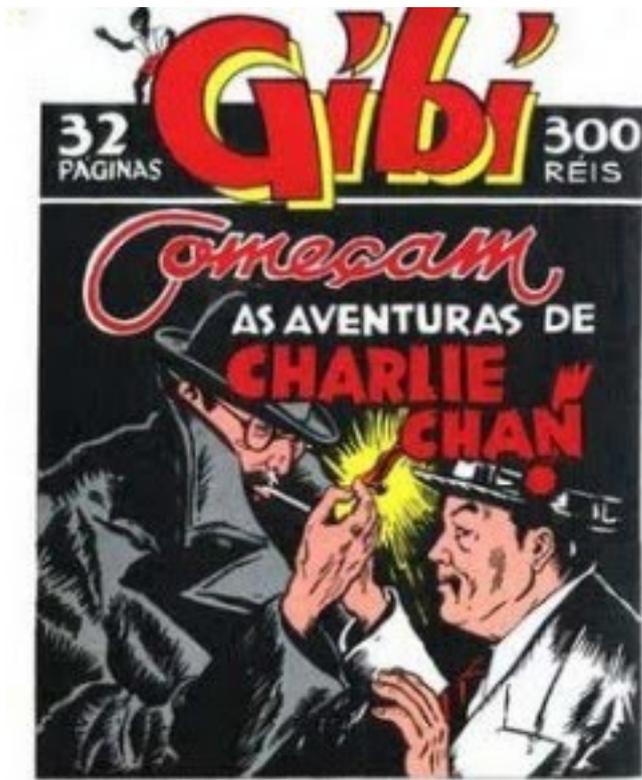


Figura 21 – *Gibi*.¹⁶

O significado original do termo “*gibi*” é moleque, e no caso se referia ao menino negro que acompanhava o título em todas as edições.

¹⁶ Disponível em: <<http://www.gibiosfera.com.br/blog/2010/02/gibi-origem-palavra/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

Em 1951, aconteceu no Brasil a Primeira Exposição Internacional de Quadrinhos, organizada por Jayme Cortez, um importante artista luso-brasileiro. Essa mostra, pioneira em todo o mundo, levou ao reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de manifestação artística (IANNONE, 1994).

Já na década de 60, sofrendo os efeitos do código de ética dos quadrinhos, quem se destacou foi Ziraldo, que participando do movimento pela nacionalização dos quadrinhos lançou *Pererê*, cujo personagem principal era uma das figuras folclóricas mais conhecidas do Brasil, o Saci. Na revista *Pererê*, foram resgatadas várias tradições brasileiras, trazendo temas tanto do folclore como do cotidiano, mas infelizmente durou pouco tempo (SANTOS, 2011).

Ziraldo, com seu traço marcante, consolidou-se como um dos grandes nomes no cenário nacional dos quadrinhos e publicou várias histórias depois de *Pererê*, como, por exemplo, o famoso *Menino Maluquinho*. Seu maior concorrente foi Maurício de Souza que, com a ajuda da Editora Abril, lançou a tão aclamada Turma da Mônica.

Maurício de Sousa teve suas primeiras publicações no jornal *Folha de São Paulo*, estrelando em suas tirinhas o Bidu, e posteriormente, o Franjinha. Em menos de dez anos, Maurício aumentou seu número de personagens para a casa das dezenas, e, com o ótimo sistema de distribuição de sua editora, ganharam o Brasil. As histórias da Turma da Mônica ficaram conhecidas nacional e internacionalmente, com grande repercussão em várias mídias. Os trabalhos de Maurício de Sousa serão mais detalhados posteriormente nesta tese, visto à sua importância que, mesmo na adversidade, conseguiu manter firme um projeto que dura até os dias atuais.

Ainda na década de 60, os quadrinhos brasileiros começaram a receber influências das histórias japonesas, principalmente das produções de Ozamu Tezuka. Em 1964, Minami Kizi apresentou seu personagem Tupãzinho, o guri atômico, claramente inspirado por Astro Boy. Porém, seu estilo não foi muito bem recebido por seus editores, e Keizi foi aconselhado a mudar sua anatomia para algo mais próximo ao estilo americano.

Apesar de abandonar o estilo *mangá* em suas publicações de Tupãzinho, Keizi começou a publicar o *Álbum Encantado*, em 1966, junto a outros desenhistas, explorando, enfim, nessa série, o estilo *mangá* para publicações no Brasil.

Os quadrinhos brasileiros também sentiram muito o golpe militar e a ditadura. Primeiramente, sofreram com a grande perda de público, que achavam desinteressantes as produções nacionalistas, como o *Pererê*, começando a perder para um maior consumo de quadrinhos americanos, especialmente os da Disney. Outra perda dos quadrinhos nesse momento foi a migração de muitos artistas para a produção de charges, dentre eles Laerte, Luis Gê e os irmãos Chico e Paulo Caruso (BONIFÁCIO, 2005).

Com o término da ditadura, os artistas nacionais voltaram a realizar grandes encontros e produções. O mineiro Henrique Filho se destacou criando personagens nacionais e criticando a época da ditadura com um humor ácido. Na década de 80, uma das revistas de maior sucesso foi a *Los Três Amigos*, fundada por Angeli, Glauco e Laerte, posteriormente permitindo a entrada de novos artistas (BONIFÁCIO, 2005).

1.7 A sociedade e os quadrinhos

Como foi possível perceber, o reflexo dos acontecimentos na sociedade e as inovações tecnológicas marcaram bastante o desenvolvimento dos quadrinhos. Os temas a serem trabalhados, a escolha pela publicação em cores ou preto e branco, dentre outros detalhes, eram decididos a partir da demanda.

Os quadrinhos sempre estiveram presentes acompanhando o desenvolvimento do seu público. Cirne, em seu livro, *A explosão criativa dos quadrinhos*, traz dados fantásticos sobre as publicações e como elas tomaram força e começaram a fazer parte da vida do cidadão.

E os números dizem sobre o consumo dos quadrinhos:

- *Peanuts* (Minduim): 700 jornais e 90 milhões de leitores diários nos Estados Unidos;

- *Tintin*: 15 milhões de álbuns vendidos na Europa;
- *Popeye*: 600 jornais em 25 países;
- Walt Disney (*Pato Donald*, *Zé Carioca*, *Tio Patinhas*, *Mickey*), no Brasil: 1.360.000 exemplares mensais.

Alguns fatos ainda servem para comprovar a sua importância:

- A Apollo 8 e seu módulo lunar foram cognominados, respectivamente, de Charlie Brown e Snoopy, os dois célebres personagens de Charles Schulz (*Peanuts*);
- Em 1942, Goebbels declarou: “*Superman* é um judeu”. Na Itália, Flash Gordon foi proibido por Mussolini;
- No Texas (USA) foi erigida uma estátua em homenagem a Popeye;
- Durante a II Guerra Mundial, Tarzan, Mandrake, Fantasma, Flash Gordon, Capitão América, Super-Homem e até o Príncipe Valente – para satisfação das forças militares americanas – combateram (direta ou simbolicamente) os nazistas e japoneses;
- Artistas e teóricos consagrados internacionalmente se confessam estudiosos ou admiradores dos quadrinhos: Picasso, Alain Resnais, Jean-Luc Godard, Frederico Fellini, Pierre Alechinsky, Edgar Morin, Marshall McLuhan, Umberto Eco, Francis Lacassin, Peter Foldes, Luís Gasca;
- Só os *comics* americanos, desde *Yellow Kid* (R. F. Outcault, 1896), já produziram cerca de 12 milhões de imagens (CIRNE, 1977).

Esse autor coloca ainda dados de uma pesquisa estatística realizada em Boston (Estados Unidos) no período de 1909 a 1959, mostrando que 67% dos personagens dos quadrinhos pertencem à classe média, 64% das histórias eram cômicas, e que a temática de vida familiar sempre esteve presente em mais de 60% das histórias publicadas na época.

Assim, viu-se um pouco da importância dos estudos dessa arte, como se deu o seu desenvolvimento, como ele se dá atualmente e como deve se desenvolver a partir das novas mudanças que vêm surgindo em nossa sociedade.

CAPÍTULO 2 – QUADRINHOS, LINGUAGEM E TECNOLOGIA

O homem sempre teve necessidade de registrar fatos ou ideias, inicialmente por meio da linguagem verbal; após muitos anos de desenvolvimento, começaram a comunicação por desenhos – as pinturas rupestres. Com o tempo, essa forma de comunicação foi se modificando e se aperfeiçoando, como descrito no capítulo anterior.

Os quadrinhos se desenvolveram como uma linguagem própria, e tiveram seu ancestral comum com a nossa hoje linguagem escrita. A primeira forma de escrita conhecida, os hieróglifos do Egito (GAIARSA, 1970), desenvolveu-se tanto para criar a nossa escrita quanto para os quadrinhos.

Em muitos casos, os quadrinhos são compostos por imagens e por palavras, e a combinação desses dois elementos pode ter resultados diferentes e interessantes.

Nos quadrinhos se observa a utilização de dois códigos: o linguístico e o das imagens. Estes podem ser analiticamente separados, mas são complementares para a leitura dos quadrinhos. Entretanto, em alguns momentos pode haver predominância de uma ou outra linguagem. Cagnin (1991) destaca que a relevância na linguagem das histórias em quadrinhos se encontra nas imagens; como, por exemplo, nas cores, as ambiências criadas pelas sombras, pelos enquadramentos, que nos informam sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação (SILVA, 2001).

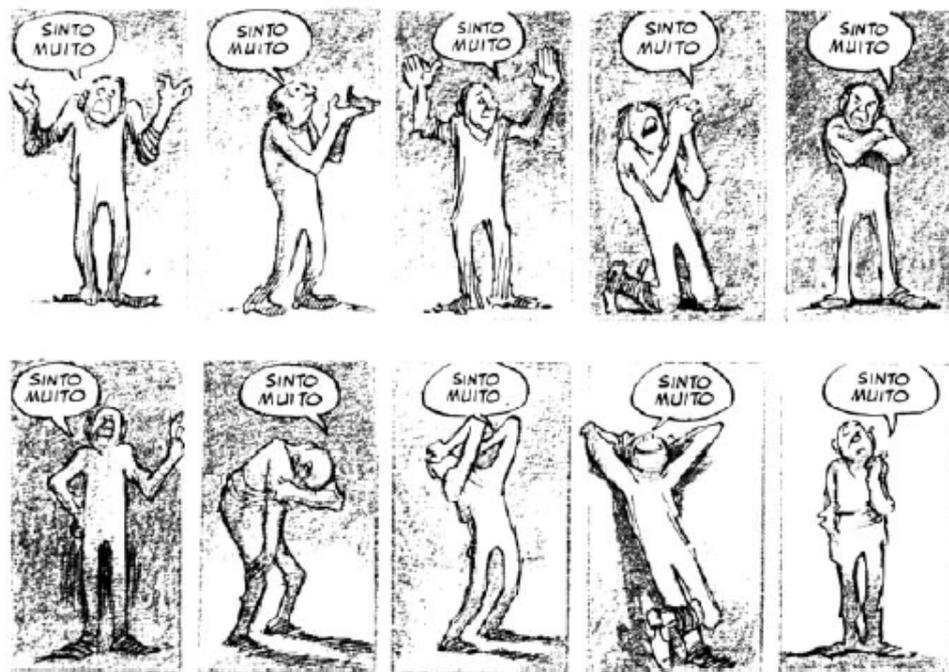


Figura 22 – Linguagem do Corpo (Eisner, 1989).

Como é possível notar na figura 22, o desenho, a linguagem corporal expressa pelo personagem, interfere diretamente no entendimento do quadro, apesar de manter a mesma linguagem escrita. Enquanto em um dos quadros a frase “Sinto muito”, dita pelo personagem, significa realmente um arrependimento, em outro quadro, ao se alterar a pose do personagem, a mesma frase pode ser interpretada como um deboche. Como colocado por Eisner, “a maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. (...) Podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante”.

Os quadrinhos são um meio de comunicação de massa, podendo ser considerados uma mídia fria, pois exigem um envolvimento do público por meio do entendimento de ícones (MCLUHAN, 1974). É preciso ter um conhecimento prévio do que está sendo retratado para assim obter o entendimento completo da cena, mas também não há impedimento em avançar ou voltar na leitura, pois passado, presente e futuro se encontram no espaço da página (MAGALHÃES, 2006).

Além dessa combinação entre texto e imagem, os quadrinhos possuem elementos narrativos próprios, que juntos formam a sua própria linguagem. Para um melhor

entendimento dessa linguagem, buscou-se aprofundar esses elementos, já que ainda existe uma falta de clareza teórica acerca da linguagem dos quadrinhos (JUNIOR, 2009).

A linguagem é simplesmente um recurso de comunicação próprio do homem, que evoluiu desde sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de ler e escrever. A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, no planejamento, no desenho e na criação de objetos visuais, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e, finalmente, à criação de imagens (...) como a linguagem, podem ser usados para compor e compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde o puramente funcional até os mais elevados domínios da expressão artística (DONDIS, 1997).

2.1 Elementos das histórias em quadrinhos

2.1.1 Quadro, requadro e sarjeta

O quadro se refere ao recorte espaço-temporal que está sendo retratado. O autor da história em quadrinhos deve saber escolher os momentos certos que serão representados. Um momento no tempo, como é colocado por McCloud (1995), que pode ter a duração de fração de segundos até o infinito.



Figura 23 – Quadro e requadro (MCCLLOUD, 1995).

Como é possível perceber pela figura 23, há um recorte de uma cena em que várias coisas acontecem. Da forma colocada nessa primeira imagem, as ações parecem estar acontecendo todas ao mesmo tempo, o que é possível, mas ao se prestar mais atenção, é possível perceber uma sequência de ações desencadeadas pelo personagem lida primeiro, na esquerda. Sendo assim, com a utilização de um recorte mais aprimorado, chega-se à imagem de baixo, que retrata cada ação com seu devido tempo em um quadro próprio. As duas formas estão corretas, apenas o tempo é alterado.

É importante ressaltar que o tempo e o espaço nos quadrinhos estão fundidos. O tempo é determinado pelo leitor à medida que ele lê cada quadro. O autor pode alterar essa passagem de tempo ao manipular o quadro, utilizando-se de variadas representações gráficas (GARONE, 2012).

O requadro é o elemento que envolve o quadro, seu formato pode passar informações importantes complementares ao que está sendo representado no quadro. Esse elemento pode ser considerado como um dos ícones mais importantes dos quadrinhos (MCCLLOUD, 1997).

Além da função principal de moldura do quadro, o requadro pode ser utilizado como parte da linguagem não verbal da história. Requadros retangulares, os mais comuns, sugerem que as ações contidas no quadro estão no presente. Já se o personagem está pensando ou tendo uma lembrança, é comum a utilização de requadros de traço sinuoso, ondulado ou com aparência de nuvem (EISNER, 1989).

Em outros casos, pode haver a ausência de requadro expressando um espaço ilimitado; explorá-lo graficamente, transformando em uma janela, porta ou outro elemento do cenário ajudam a envolver o leitor na trama. Os casos em que o personagem extrapola os limites do requadro tendem a demonstrar sua força e presença (EISNER, 1989).

O fato dos requadros terem tamanhos e formatos diferentes também influenciam em sua compreensão, como por exemplo, quando são utilizados quadros estreitos; estes tendem a ser lidos com maior rapidez e conseqüentemente a cena retratada também parece ter uma duração menor. Por outro lado, quadros largos tendem a ter uma leitura mais demorada, implicando num momento mais longo (MAGALHÃES, 2006).

Mas a principal magia dos quadrinhos está na sarjeta, isto é, o espaço em branco entre os quadros que também pode ser chamado de elipse. Esse é o momento em que é necessária a participação mais ativa do leitor, para que ele imagine o que ocorreu entre cada cena.

Às vezes, a transição de um quadro para outro pode ser simples, demonstrando uma simples passagem de tempo, como no exemplo da figura 24, em que uma sequência de quadros mostra a passagem do tempo pelo aumento da sombra do personagem. Nesse caso, a utilização de vários quadros e sarjetas marca uma passagem de tempo demorada; mesmo que o tempo real do personagem tenha sido relativamente curto, o tempo psicológico foi grande.



Figura 24 – *The Walking Dead*.¹⁷

¹⁷ Disponível em: <<http://www.ebaumsworld.com/pictures/view/81146479/?image=81146497>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

Outras transições podem ser maiores, alterando os personagens, locais ou intervalos de tempo maiores. Em cenas de ação, por exemplo, enquanto no primeiro quadro pode-se encontrar um personagem X direcionando o soco ao outro personagem Y, e no quadrinho seguinte o personagem Y se encontra no chão, fica subentendido, na sarjeta, que o personagem Y foi abatido pelo soco. Aproveitando-se desse subentendimento, o autor da história pode trazer uma simples interpretação dos fatos, ou também utilizar esse subentendimento para surpreender o leitor, como por exemplo, quando se chega ao terceiro quadro dessa sequência, descobre-se que, na verdade, foi um terceiro personagem quem derrubou o personagem Y, causando uma surpresa na narrativa.

Os quadros por si próprios apresentam fragmentos do tempo e espaço do quadrinho, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Porém, ao colocar-se os quadros lado a lado, encaixando-os com as sarjetas, aqueles se tornam conectados, e o leitor é capaz de criar conclusões mentais sobre a sequência, tornando os quadros uma narrativa contínua (MCCLLOUD, 1995).

O modo como esses elementos – quadro, requadro e sarjeta – são montados, formam o que é chamado de ritmo de narrativa, ponto chave na linguagem dos quadrinhos.

2.1.2 Balão

Um dos elementos fundamentais na estética dos quadrinhos, o balão, é o ícone sinestésico mais usado, mais complexo e versátil dessa linguagem (MCLOUD, 1995). O apelo visual do balão pode até dispensar o uso da linguagem verbal e permite inúmeras possibilidades para a narrativa.

O balão é um recurso utilizado para tentar tornar visível um elemento etéreo, o som. Geralmente utilizados para representar falas, os balões são versáteis e podem conter falas, pensamentos, texto e imagens (EISNER, 1989).

As primeiras versões dos balões eram apenas fitas saindo da boca dos personagens, ou chaves apontando para a boca, porém com o passar do tempo, ele também foi aprimorado junto aos outros recursos visuais dos quadrinhos. O balão passou a também a acrescentar significado e comunicar características variadas do som à narrativa (EISNER, 1989).

Dependendo de como a palavra é colocada e o balão desenhado, o balão pode representar diferentes intensidades de voz, como por exemplo, um balão de formato arredondado indica uma fala simples, enquanto um com várias pontas indica uma forma de grito ou som muito alto (SILVA, 2001).

O balão é composto por um corpo e rabicho envolvendo um conteúdo, que pode ser composto por linguagem escrita ou imagens. O corpo do balão tende sempre a acompanhar a ideia expressa em seu conteúdo, sendo assim, ele pode refletir, além da altura do som, a emoção do personagem ao qual se refere, seja raiva, medo, tristeza, dentre outros (LYUTEN, 1985).

A todo tempo, novos formatos de balões surgem de acordo com a necessidade de expressar determinada ideia. Cirne (1977) caracterizou 72 tipos diferentes de balões em seu livro *A explosão criativa dos quadrinhos*:

O balão censurado é aquele que contém, no interior, símbolos (caveiras, estrelas, exclamações, espirais, meandros) indicativos de palavrões; o balão personalizado determina, através dos caracteres tipográficos, a personalidade ou a nacionalidade das pessoas; o balão mudo é o que se apresenta vazio; o balão atômico tem a forma de cogumelo atômico, expressando o espanto do personagem diante de certas ideias ou fatos etc. Em quase todos eles — o atômico, o glacial, o geográfico — predomina a relação ideogramática entre a imagem e o conteúdo expresso. (CIRNE, 1977)

2.1.3 Onomatopeias e tipografia

Enquanto os balões tendem a reproduzir sons de fala, as onomatopeias tendem a reproduzir outros sons, como ruídos ambientes, barulhos provenientes de determinadas ações, suspiros, entre outros.

O primeiro passo para simbolizar o som veio do famoso desenho animado, *O Gato Félix*, de Pat Sullivan, cuja contribuição nos anos 1920 foi grande para dar a ilusão de “trilha sonora” no cinema mudo criando toda a sorte de signos convencionais. Contudo, foi em função da influência do cinema que os quadrinhos começaram a usar a onomatopeia para expressar mais claramente os sons, permitindo, dessa forma, uma comunicação mais efetiva e direta com o leitor. (LYUTEN, 2001)

Não se sabe ao certo a origem da onomatopeia. Segundo Cirne (1977), um dos registros mais antigos de representação de ruídos por meio de onomatopeias é na história de Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, de 1907. Knerr, um dos desenhistas de *Sobrinhos do Capitão*, também foi apontado como um dos pioneiros na utilização desse recurso. Lyuten (1989, 2002) também cita que a palavra tem origem grega, e quer dizer a ação de imitar uma palavra reproduzindo o seu som.

Mas as onomatopeias começaram a tomar força com os *comics* americanos, principalmente porque os verbos em inglês possuem grande expressividade sonora. Dessa forma, começaram a ser utilizados ao lado de suas ações no quadrinhos para dar um maior impacto, por exemplo a palavra “*crash*”, que significa colidir, e é comumente utilizada quando acontecem acidentes ou quebra de algum objeto no quadro (SILVA, 2001).

O trabalho tipográfico e o efeito plástico que representações de “*Crack*” ou “*Splash*” recebiam nas histórias de heróis davam uma grande complementação à imagem, adicionando uma nova dimensão estética aos quadrinhos para que estes pudessem competir com o dinamismo que aparecia na TV por volta de 1943 (LYUTEN, 2001).



Figura 25 – Onomatopeia (MCCLLOUD, 1995).

As onomatopeias, além de representarem um som, podem gerar o entendimento de passagem de tempo, como no exemplo da figura 25, na qual no segundo e no último quadro as onomatopeias marcam uma passagem de tempo maior do que o instante da imagem estática por conta de sua repetição dentro do quadro.

Variações na tipografia utilizada também ajudam a compor o efeito do som da palavra, tentando simular o ruído. Dependendo do tamanho do corpo da letra, pode-se considerar que o som é alto ou baixo, distorções como letras trêmulas, espetadas ou sólidas, podem demonstrar um som agudo ou grave (GARONE, 2012).

2.1.4 Linhas de movimento

Alguns pesquisadores dizem que as linhas de movimento tiveram sua origem a partir das fotografias borradas, que geravam “rastros” das pessoas quando se movimentavam no momento do “clac”. E que então, para representar esse movimento, a solução gráfica encontrada foi a criação de linhas próximas ao objeto em movimento (FRANCO, 2004).

Apesar de ser possível a ideia de movimento a partir da sequência de quadros, as linhas de movimento ajudam a sintetizar, colocando em apenas um quadro, uma movimentação que precisaria de uma grande sequência para ser entendido e

também ajuda bastante quando existem trajetórias complexas, que a partir das linhas de movimento se tornam de fácil compreensão (GARONE, 2012).



Figura 26 – Linhas de movimento.¹⁸

Apesar de seu uso inicial, com o tempo as linhas de movimento começaram a ser empregadas também para intensificar e marcar emoções, muito comum nos quadrinhos orientais. Na Figura 26 nota-se um quadro de close no rosto da personagem, onde as linhas de movimento foram utilizadas para enfatizar sua expressão, enquanto no quadro superior direito as linhas atrás do personagem enfatizam o seu sentimento ao receber uma notícia chocante.

2.2 As novas tecnologias e os novos elementos

A partir da década de 80, os computadores pessoais tornaram-se cada vez mais populares e o desejo de experimentar essa nova tecnologia digital também influenciou aqueles que faziam histórias em quadrinhos (GARONE, 2012).

¹⁸ Disponível em: <<http://www.ebaumsworld.com/pictures/view/81146479/?image=81146497>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

Inicialmente, esses novos quadrinhos digitais eram apenas digitalizações de histórias impressas, mas a medida que novos programas foram surgindo, com interfaces mais convidativas, obras feitas totalmente no computador começaram a aparecer. Dentre as primeiras histórias nessa linha, é possível citar o quadrinho *Shatter*, lançado em 1985 por Mike Saenz e Peter Gillis (MOYA, 1986).

As primeiras histórias em quadrinhos publicadas na internet remontam os meados da década de 1980, tendo sua primeira veiculação *online* no Minitel francês, apesar de seu desenvolvimento quase simultâneo na Europa e Estados Unidos (FRANCO, 2008).

Na década de 90, muitos trabalhos já utilizavam coloração digital, e surgiram as primeiras adaptações para CD-ROM. Até então, os denominados quadrinhos digitais, apesar de utilizarem o computador para sua produção, mantinham como parâmetro de diagramação o suporte impresso, e não exploravam as novas possibilidades do meio.

O segundo passo após a hibridização de técnicas de elaboração do desenho, colorização e letreiramento unindo suporte, papel e computador foi dado em meados da década de 1990, quando surgiram as primeiras adaptações de quadrinhos para o CD-ROM, dando início à hibridização da linguagem das HQs; com as possibilidades abertas pelos recursos multimidiáticos do computador, finalmente as HQs tomaram de assalto a rede mundial de computadores (Internet), vivendo um momento de adaptação e experimentalismos na tentativa dos autores de adequá-la aos recursos da hipermídia (FRANCO, 2008).

Com as experimentações para CD-ROM, os artistas começaram enfim a explorar os recursos proporcionados pela hipermídia. Assim, as histórias começaram a utilizar múltiplos links, narrativas não lineares e interatividade (FRANCO, 2004).

Livres das restrições das editoras, os trabalhos agora podiam ser publicados *online*, tendo espaço para experimentações narrativas, temas outrora censurados, mantendo seu próprio ritmo de produção. Além disso, com a internet, é possível

divulgar seu material a baixos, ou nenhum custo, sendo esse um grande atrativo para novos artistas (GARONE, 2012).

Pela rede, também é possível manter um contato maior entre os leitores e autores. Essa interação, com respostas rápidas, permite um envolvimento maior do leitor com a história, já que muitos autores se utilizam dessas respostas para melhorar e desenvolver suas histórias.

Com todas as novas possibilidades surgindo, com recursos digitais novos, a internet conectando leitores e autores, e as possibilidades hipermidiáticas, era normal que as histórias em quadrinhos em si começassem a integrar novos elementos. E assim, as histórias em quadrinhos ganharam novo conceito, sendo denominadas HQtrônicas, histórias em quadrinhos eletrônicas, por Edgar Franco (2008), ou *webcomics*, histórias em quadrinhos para a internet, por outros.

2.2.1 Hipermídia

De acordo com Lúcia Leão (2002), podemos entender a hipermídia como um conjunto de multimeios formado por uma base tecnológica comunicacional multilinear e interativa. Conectadas por links, a informação é representada em forma de nós não-hierárquicos que podem ser acessados de acordo com decisões coordenadas.

O conceito de hipermídia advém do hipertexto e sua estrutura tecnológica permite o armazenamento de dados e o acesso não-linear a eles. Porém, a hipermídia agrega em si características de várias linguagens como os próprios quadrinhos, o cinema, a fotografia, TV ou rádio, gerando “o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias” (FRANCO, 2008, p. 145). A hipermídia traz, ainda, em seu cerne a necessidade de interação, reação e escolhas de seu navegador/interator, que tem a sua disposição uma rede de informações conectadas por links clicáveis podendo ser acessadas conforme sua preferência (SILVA, SOUZA e FRANCO, -)

A hipermídia permite uma interação dinâmica do usuário com a obra, alterando a visão fechada das narrativas lineares. Com esse novo recurso, tornou-se mais simples a produção e o entendimento de obras com histórias não lineares, histórias paralelas e finais alternativos.

Apesar dessa não linearidade ser colocada como característica aberta pela hipermídia, ela já era de certa forma utilizada tanto nos quadrinhos quanto no cinema, como por exemplo, os *flashbacks*. Porém, a construção da narrativa ao modo antigo mantinha fechado o início, meio e fim da história, enquanto que a hipermídia permitiu uma abertura nesse padrão, deixando a cargo do leitor montar sua própria linha de leitura.

A noção de “não linearidade”, tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada “linearidade” específica, provisória, provavelmente única. Uma segunda ou terceira leituras do mesmo texto podem levar a “linearidades” totalmente diversas (...) (FRANCO apud PALACIOS, 2003).

O exemplo de um *site* que faz uso de múltiplos *links* para direcionar leituras variadas, é o *site* SITO.org, tendo como destaque a história *Impulse Freak*, que traz como personagem principal um macaco, e sua história é contada a partir de várias histórias paralelas.



Figura 27 – Impulse Freak.¹⁹

Essa história colaborativa recebe trabalhos de diferentes artistas, que podem continuá-la do ponto em que tiverem maior interesse. Esse projeto quebra a leitura linear, pois cada cena/página pode contar com até duas opções de continuação e duas de volta, forma narrativa possibilitada apenas no meio digital.

A interatividade também aparece aqui e acontece em vários níveis, pois o leitor pode optar por qual linha narrativa seguir, bem como participar ativamente da construção da sequência. Por ser um projeto aberto, permite que vários artistas, desde que cadastrados no *site*, possam participar, abrindo uma gama de possibilidades no desenvolvimento da história. As páginas enviadas passam por uma pré-seleção e depois são colocadas para o público. Além da variação de cliques para se ler a

¹⁹ Disponível em: <<http://www.sito.org/cgi-bin/ifreak/display>>. Acesso em: 20 de mai. 2013.

história, há a opção de a cada página ter-se acesso a informações sobre os artistas, com a possibilidade de visitar outras de suas produções.

2.2.2 Interatividade

De acordo com Franco (2003), a interatividade passou por uma série de polêmicas desde o surgimento da hipermídia, de forma que alguns autores definem a interatividade em níveis, e apontam diferenças entre o meio passivo, reativo e interativo. Já Paula Filho (2000) simplifica, colocando que a interação é a possibilidade de controle de um meio ou de se fazer alterações nele.

Os níveis de interatividade são divididos entre: nível básico, no qual o controle do leitor é de apenas avançar e retornar; nível intermediário, em que o leitor pode optar por linhas sequenciais variadas e/ou interagir com os sons e imagens presentes; e nível avançado, no qual o leitor pode participar de forma ativa adicionando conteúdo à narrativa e se tornando coautor da obra (GARONE, 2012).

Colocando a interatividade nas definições de meios, têm-se os seguintes: o passivo, em que se tem apenas a recepção da mensagem e o retorno de que a mensagem foi recebida, é um modo contemplativo; o reativo, no qual o emissor da mensagem pode enviar mais de um sinal e cabe ao receptor escolher um deles ou a sequência, e o receptor então reage à variedade escolhendo o próprio caminho; e o meio interativo, em que o receptor pode não só optar como também intervir na mensagem e alterar o seu destino (WIENER apud FRANCO, 2004).

De modo geral, ao se visualizar as histórias em quadrinhos, as duas formas de classificação são quase equivalentes e complementares, ou seja, o nível básico é o passivo, o nível intermediário, o reativo, e o nível avançado, o interativo.

Assim, podemos classificar as *webcomics* pelo seu nível de interação. As histórias com o nível básico geralmente contam com apenas os botões de passagem de páginas ou quadros, e tem como principal opção apenas apreciar a obra. Essa é a

forma mais comum encontrada, principalmente devido à preferência ainda pela forma clássica de produção dos quadrinhos.

Quando se passa a analisar as histórias que se enquadram no nível intermediário, começam a surgir as características novas que estão sendo implementadas. Histórias nesse nível costumam ter a ativação de sons e animações e contam com a exploração dos recursos multimídias já comentados.

Já em um nível avançado, surgem as histórias colaborativas ou as de grande interação com o público, em que o autor pode, por exemplo, por meio de votação, pedir ao público que escolha o final da história. *Webcomics* nesse nível são mais raras, assim como seu público, que vem se desenvolvendo junto com elas.

Um exemplo interessante de interatividade de nível médio é o site XKCD, do americano Randall Munroe. Em sua obra "*Click and Drag*", ele permite que o leitor faça seu próprio recorte da cena. As imagens retratadas dentro dos quadros são bem maiores do que pode ser visto pelo requadro, e fica a cargo do leitor explorar essa imagem através da janela dada pelo autor.

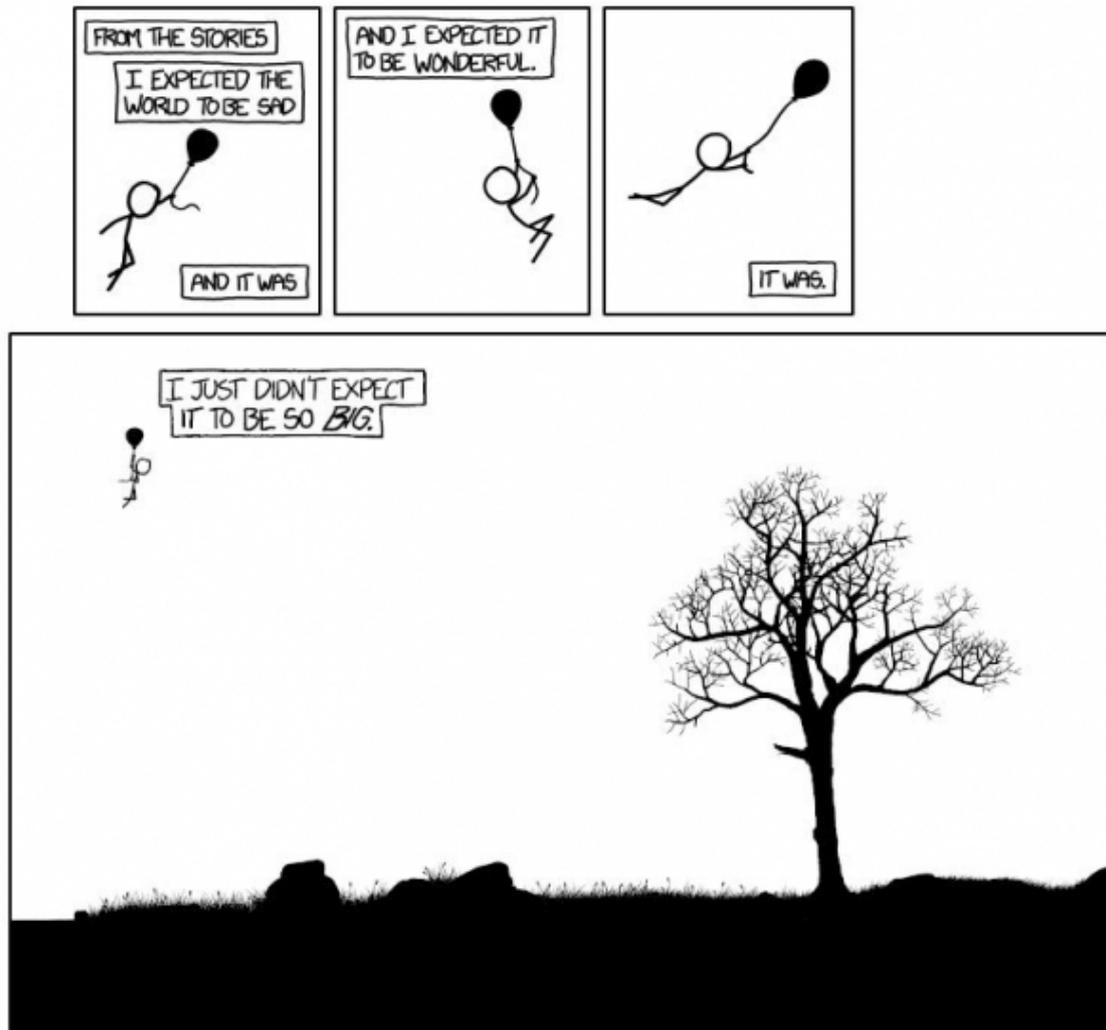


Figura 28 – *Click and Drag*.²⁰

2.2.3 Produção coletiva

No mundo atual, a maioria das pessoas está conectada em rede, fazendo parte de uma grade comunidade virtual. Uma das principais redes virtuais é a internet, que se forma e se transforma a cada momento, trazendo sempre novas possibilidades, como, por exemplo, a comunicação instantânea entre quaisquer usuários do mundo, fazendo com que a distância geográfica não seja mais uma dificuldade (LEÃO,

²⁰ Disponível em: <<http://xkcd.com/1110/>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

1999). Essa rede, ou teia, conecta todo o globo terrestre, não tem bordas nem centros, pois a sua construção não se dá de forma hierárquica (SANTAELLA, 2004).

Com o crescimento dessa rede, que conecta cada vez mais pessoas pelo mundo, é normal que surjam mais movimentos para experimentar, coletivamente, as novas formas de comunicação (LÉVY, 1999), tendo em vista que a internet permite que qualquer usuário possa criar, publicar, distribuir, editar e interagir com outros usuários (ELER, 2010). Essas interações geram uma “mente coletiva” que reúne indivíduos por afinidade, permitindo interações dinâmicas entre aqueles conectados para que possam atingir interesses em comum (RHEINGOLD, 2000).

Como é colocado por Louise Poissant, em seu artigo “Ser e fazer sobre a tela”, nessas produções coletivas, “a intervenção de cada um relança o projeto, e nele imprime sua marca de autor como se ele fosse o iniciador do projeto” (DOMINGUES, 2003). Isso faz com que cada um se sinta importante por estar acrescentando algo a esse novo mundo, como um grande colaborador para o crescimento da comunidade.

Inicialmente, os quadrinhos eram uma forma de expressão bem individual, na qual o autor era o roteirista e o desenhista de sua história. Entretanto, com o tempo, foi se descobrindo que nem todo bom desenhista é um bom roteirista e vice-versa, permitindo, então, que os artistas começassem a trabalhar de forma cooperativa, encarregando cada um com uma parte do processo (DANTON, 2010). Essa forma de trabalho atualmente é a mais utilizada nas principais produções de quadrinhos de grande circulação.

No mercado de quadrinhos tradicional, é comum a distribuição de tarefas dentro de uma mesma produção como, por exemplo, uma pessoa fazer o roteiro, outra o desenho, outra que finaliza, e assim por diante. É importante ressaltar que, apesar da ocorrência desse modelo na produção dos quadrinhos *online*, a forma de produção coletiva que surgiu com as novas mídias vai muito além.

Quando se afirma aqui o conceito das produções coletivas, considera-se que, para um trabalho ser classificado dessa maneira, ele possua uma forma de colaboração e não de cooperação, como acontece na indústria.

O trabalho cooperativo é realizado através da divisão do trabalho entre os participantes, como uma atividade onde cada pessoa é responsável por uma porção da solução do problema... ao passo que a colaboração envolve o “empenho mútuo dos participantes em um esforço coordenado para solucionar juntos o problema” (BRNA apud Roschelle e Teasley, 1998).

As produções coletivas *online* começaram a surgir na medida em que o nível de interatividade na rede foi aumentando. Com a popularização da internet, a comunicação e interação entre artistas foi otimizada e, a partir dessas interações, novas propostas de projetos surgiram.

A produção colaborativa de conteúdo inclui, conforme as suas formas em uso atualmente, três estâncias, comunicação, coordenação e cooperação, o que faz com que o sistema de colaboração, assim definido, tenha ficado conhecido como colaboração 3C, ou que sua análise teórica chame-se teoria 3C para ambientes colaborativos. (KOTUJANSKY, 2009).

As produções coletivas dependem de uma grande colaboração entre as partes envolvidas, sendo que o nível de interação entre os participantes e o público pode ser de nível básico, contando com compilações de várias histórias e sendo compartilhadas com o público como projetos fechados a interações de nível avançado, em que vários artistas atuam na criação de uma mesma história e permitem a entrada de outros interessados.

Com a utilização de programas que podem manter uma conexão, hoje em dia é possível uma produção simultânea de uma página de quadrinho dentro de uma mesma tela, mesmo que seus parceiros se encontrem do outro lado do mundo. A instantaneidade de trocas e interações geram possibilidades que seriam impossíveis nos meios tradicionais de produção de quadrinhos, como, por exemplo, a produção de páginas em uma mesma tela ao mesmo tempo por artistas de diferentes lugares, que é o que acontece em algumas produções do Projeto *ZinemaxZone* (figura 29).

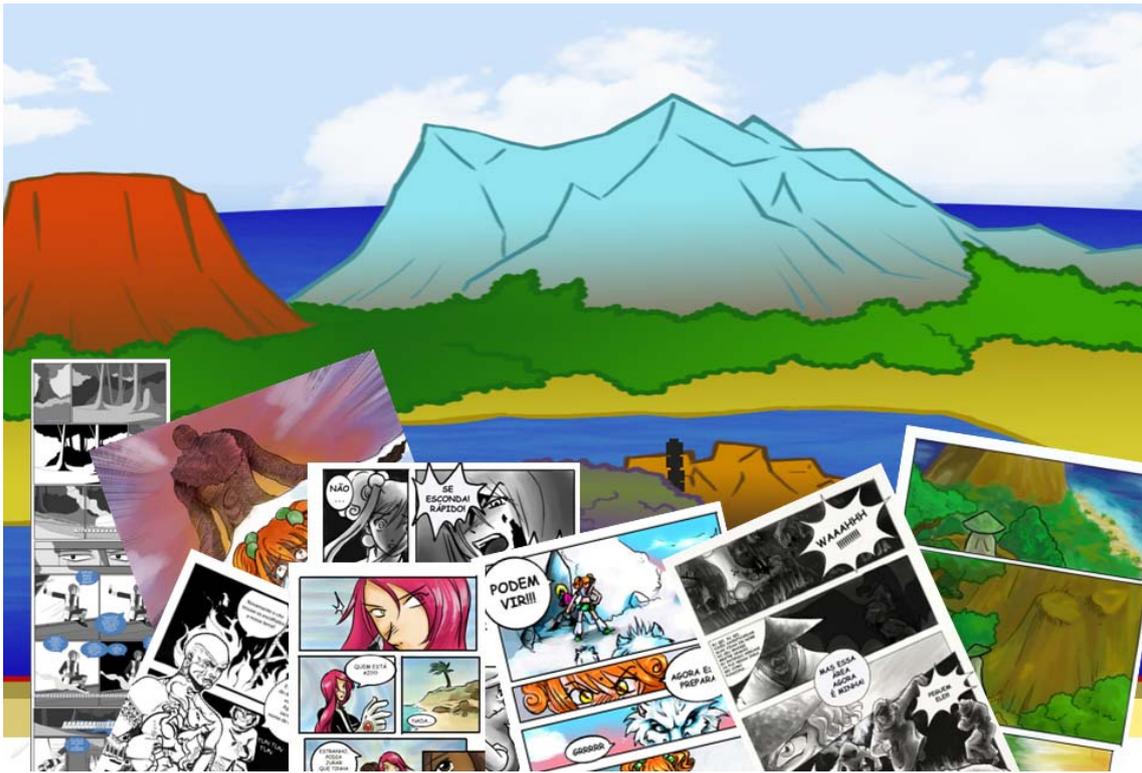


Figura 29 – Projeto *ZinemaxZone*. Acervo próprio.

Com essa alternativa, uma pessoa pode fazer o rascunho, enquanto outra, em uma camada diferente, já trabalha a arte final, e essas pessoas trocam conceitos, informações e ideias, realizando alterações no trabalho em meio à produção. Esse tipo de produção é denominado pelos artistas como *collab* (figura 30), ou desenho colaborativo, sendo possível em *sites* como o *Niko's Pchat* (figura 31), um *site* que integra uma tela única de pintura para até oito participantes, além de oferecer um suporte de *chat* para que se comuniquem entre si.



Figura 30 – Collab, com oito participantes. Acervo próprio.



Figura 31 – Niko's Pchat.²¹

²¹ Disponível em: <<http://pchat.mine.nu/>>. Acesso em: 25 mar. 2012.

De acordo com Garone (2012), “esse tipo de atividade simultânea permite uma maior compreensão e conexão entre a produção dos vários artistas, pois estes podem estar realizando correções a partir da opinião do outro de maneira rápida e eficiente”. Prado (2003) coloca esse tipo de produção como colaboração e complementaridade, destacando que na rede “uma experiência de colaboração mútua é necessária para que os parceiros possam intervir de forma coletiva”.

2.2.4 Tridimensionalidade

Dentre os programas que estão facilitando a vida dos artistas, podemos citar os programas de modelagem de imagens em três dimensões. Esses programas permitem a criação de modelos editáveis de personagens e cenários, além de geralmente já contarem com um extenso banco de imagens.

O interessante desse tipo de programa é a facilidade de aproveitar algo já pronto, visto que, uma vez feito o modelo, é possível utilizá-lo em diversos ângulos e poses. Apesar do tempo de modelagem ser considerado grande, principalmente quando se busca uma estética mais aguçada, esse tempo é totalmente compensado depois, na produção final, tendo apenas que realizar pequenas edições (GARONE, 2012).

O artista também pode utilizar os elementos 3D junto ao desenho tradicional, criando uma atmosfera única e diferenciada. É o que ocorre com a produção de Ken Akamatsu – o artista utiliza modelos 3D nos cenários e desenha os personagens de modo tradicional. Dessa forma é acelerado o processo, permitindo um fluxo bem maior de produção.

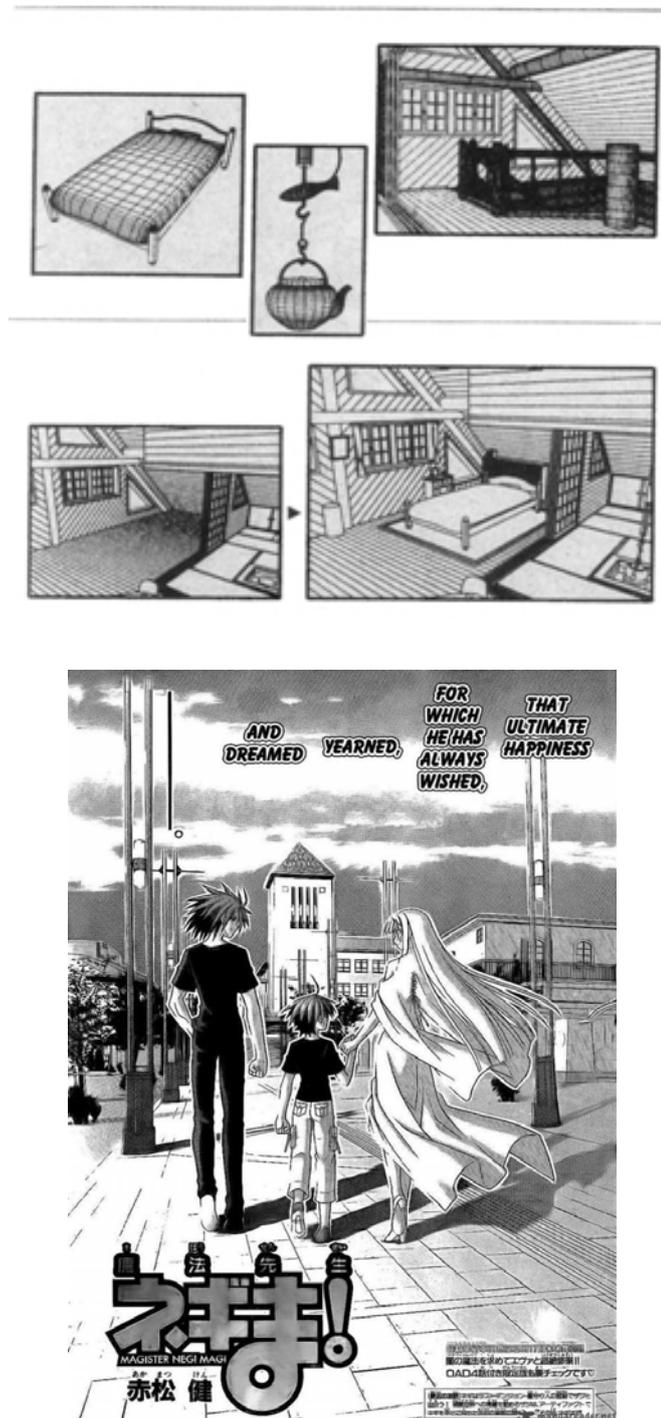


Figura 32 – Ken Akamatsu – Negima, 2003.

Machado *apud* Franco (2004) comenta que o resultado plástico das imagens obtidas por manipulação em programas gráficos 3D, possuem “impressionante padronização das soluções, (...) uma uniformidade generalizada, (...) uma absoluta impessoalidade”. É necessário lembrar que estes programas têm apresentado uma evolução em relação à preocupação estética, principalmente no que tange à diferenciação, e, conseqüentemente, têm se tornado uma ferramenta mais atrativa aos desenvolvedores de quadrinhos digitais. (GARONE, 2012).

Uma *webcomic* que utiliza bem a mistura do recurso de 3D com o trabalho de quadrinhos tradicional é o *Nikki Sprite*, onde o artista faz a modelagem do conteúdo do quadro e adiciona outros elementos gráficos para a construção de uma página atrativa.



Figura 33 – *Nikki Sprite*.²²

²² Disponível em: <<http://nikkisprite.com>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

2.2.5 Barra de rolagem

Diferente do meio de leitura tradicional, o papel, a barra de rolagem permite a leitura da história de modo vertical ou horizontal, e o leitor navega de acordo com o seu ritmo ao rolar a página. Esse recurso quebra a visualização fechada de página a página, e geralmente é passado quadro a quadro. Uma das possibilidades que aparecem é a de se ter histórias com continuidade infinita.

Franco (2004) cunha o termo *Infinite Canvas*, uma das novas possibilidades que a internet proporciona para os artistas e também possibilita quebrar o formato dominante. Em uma modalidade de apresentação de quadros que excluem a rigidez dos requadros (contorno do quadrinho) e sarjetas (o espaço entre os quadrinhos), McCloud (2001) coloca em prática as barras de rolagens (componentes da web, que servem para correr a página na direção horizontal e vertical), que servem como elementos de navegação, gerando uma imersão da parte do leitor, uma vez que os próximos quadrinhos ficam parcialmente ocultos e geram curiosidade suficiente da parte de quem os lê, e também desenvolve outros sentidos narrativos, uma vez que os quadros podem se alongar à vontade por não haver limites físicos. (GARONE, 2012).

É comum também que esse diferencial venha associado a outros elementos. Um exemplo bem interessante é o *Soul Reaper*, um quadrinho criado pelo grupo Saizen Media, que utiliza os recursos do HTML 5 para ativar som e animações de acordo com o movimento da barra de rolagem. Pela opção de programação, o HTML 5 (HyperText Markup Language), *Soul Reaper* também pode ficar disponível para sistemas de plataforma móvel, como *Android®*, *iPad®* e *iPhone®*.

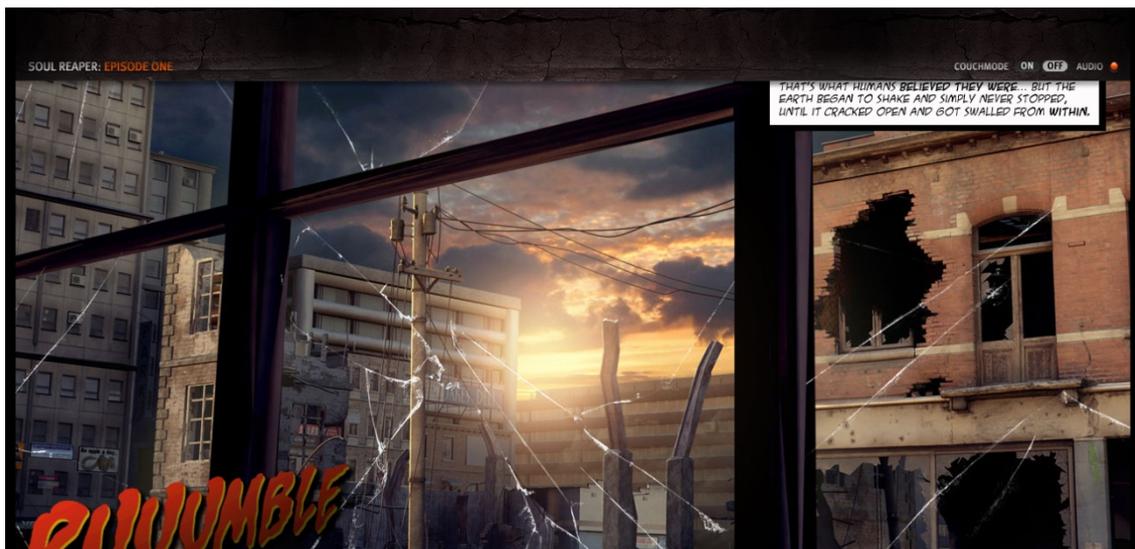


Figura 34 – *Soul Reaper*.²³

2.2.6 Sons

Alvo de várias críticas, os sons podem ser inseridos nos quadinhos na forma de trilhas sonoras ou mesmo dublagem de personagens. As primeiras histórias a incorporarem os sons foram aquelas veiculadas em CD-ROM, ainda nos anos 1990.

A utilização de trilhas sonoras foi uma das principais influências para a criação de capítulos nessas primeiras histórias, para que uma música em *looping* fosse trocada a cada cena (FRANCO, 2003).

Porém, tanto Franco (2003) e McCloud (2006) condenam a utilização desse recurso, pois quem deve ditar o tempo de leitura é o próprio leitor, e a utilização de trilhas sonoras quebrariam esse ritmo, pois é impossível determinar quando o leitor chegará ao momento do clímax, por exemplo.

Outro ponto discutido é o da utilização dos sons em detrimento das representações gráficas de sons, tão marcantes dos quadinhos, como os balões de fala e as

²³ Disponível em: <<http://www.soul-reaper.com/>>. Acesso em 29 jun. 2013.

onomatopeias. Enquanto alguns defendem que os sons podem complementar o sentido, muitos acham ser uma informação redundante e que pode afetar a identificação do leitor com o personagem, visto que, enquanto um balão de fala de uma criança, por exemplo, pode ser lido na mente do leitor de modo suave, caso haja uma dublagem, a mesma pode possuir um som de fala irritante que afastará o leitor.

Já as onomatopeias ambientam a história e podem formar uma conexão entre o mundo do personagem e o mundo real, ativando memórias do leitor e criando o clima sugerido. Tudo depende da forma como esses sons serão trabalhados. Os sons podem coexistir com os recursos gráficos e ajudar na imersão do leitor, porém, devem-se evitar redundâncias, a não ser em casos especiais (FRANCO, 2003).

Por exemplo, histórias feitas para crianças em fase de alfabetização podem contar com o recurso da dublagem, mantendo a forma gráfica escrita para enfatizar a mensagem. Dessa maneira, a utilização das duas formas é justificada.

Dentre os exemplos que trabalham com sons, podemos citar o *site Dark Brain*, que trabalha principalmente com histórias de conteúdo adulto, permitindo que o leitor ative e desative determinados sons, podendo esses serem sons de fundo, dublagem de personagens ou outros efeitos.

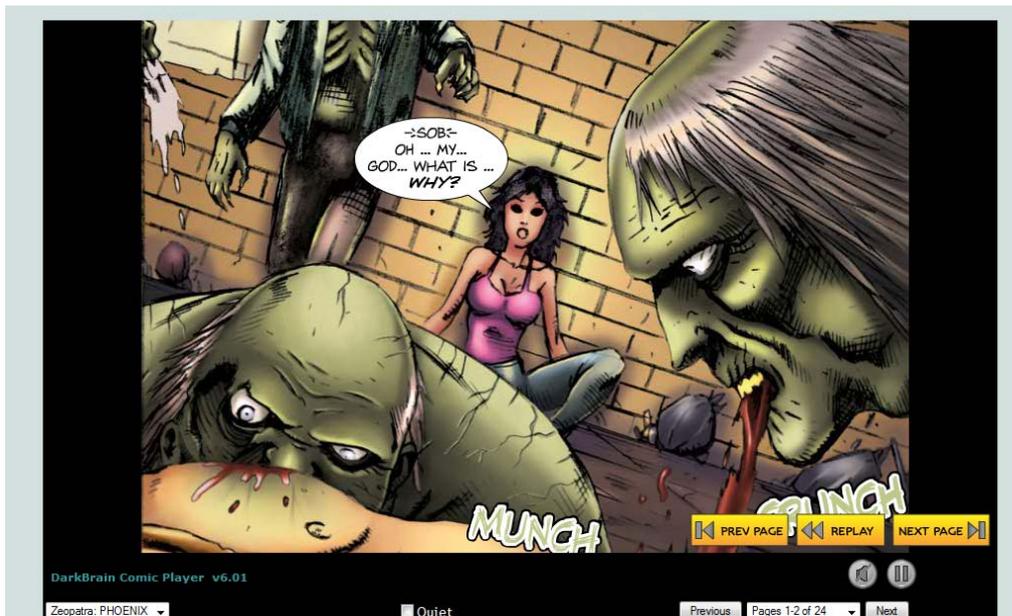


Figura 35 – *Dark Brain*.²⁴

2.2.7 Animação

Assim como os sons, as animações também geram muita discussão entre os estudiosos dos quadrinhos. O importante aqui é saber quando a história deixa de ser um quadrinho para se tornar um vídeo.

A ligação entre a animação e as histórias em quadrinhos é muito antiga e nasceu já nas primeiras décadas do século XX. O pioneiro e revolucionário quadrinhista americano Winsor McCay, autor da HQ *Little Nemo in Slumberland*, era um grande entusiasta do que chamava de *animated comics* (quadrinhos animados), e foi o responsável por estabelecer a iconografia básica e as técnicas da animação em película, fixando como marco do surgimento da animação moderna o dia 8 de abril de 1911, quando ele concluiu a sua primeira animação de *Little Nemo*. (FRANCO, 2003).

De acordo com McCloud (1995), a principal diferença é que a animação é uma sequência no tempo, enquanto a história em quadrinhos é uma sequência no

²⁴ Disponível em: <<http://www.darkbrain.com>>. Acesso em 29 jun. 2013.

espaço. Tendo essa diferenciação em mente, volta-se ao leitor: para uma história em quadrinhos, é importante que seja o leitor a determinar o ritmo da leitura, que tenha um espaço para preencher com a sua própria imaginação, enquanto que em uma animação, o ritmo é imposto pelo animador, e as ações geralmente aparecem completas na imagem (GARONE, 2012).

De acordo com Franco (2003), é possível dividir as animações nas narrativas em quatro manifestações diferentes: animação de um quadro da página/cena, um objeto animado que se sobrepõe à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e, ainda, animação do enquadramento.

Em alguns casos, a utilização das animações possibilita um efeito híbrido interessante, podendo, assim como os sons, ajudar na ambientação ou ter um papel mais ativo, com animações que interfiram na visualização do quadro, podendo ser ativadas pelo leitor intencionalmente, ou não.

Dentre os exemplos que podem ser dados de *webcomics* que utilizam esses recursos, há um quadrinho digital coreano “*Mistério Curto*”, que utiliza o recurso de barra de rolagem vertical para a leitura. A história aparece de forma simples, quadro a quadro, inicialmente com quadrinhos estáticos. Ao continuar descendo, porém, o leitor ativa certas animações que, junto com o som, tem por objetivo causar susto.



Figura 7 – *Mistério Curto*.²⁵

Um movimento derivado da utilização de animações nos quadrinhos são os chamados *Motion Comics*, que são animações simples, adaptações audiovisuais fiéis de material previamente publicado em quadrinhos. As *Motion Comics* são narrativas em pequenos vídeos, mas que mantém grande parte dos elementos dos quadrinhos tradicionais (CAIRES, 2010). É uma tendência, porém, que por muitos não seja classificada como quadrinhos pela imposição do tempo de leitura.

²⁵ Disponível em: <<http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=20&weekday=tue>>. Acesso em 29 jun. 2013.

Um questionamento também comum é o de que em grande parte dos vídeos animados seja possível controlar a passagem do tempo pela barra de progresso, e que por isso o leitor pode ter o domínio sobre o ritmo da leitura. Porém, a partir do momento em que a animação se sobrepõe aos outros elementos tradicionais, especialmente afetando o ritmo e retirando os momentos de reflexão entre quadros, a obra passa a ser uma simples animação e não mais uma história em quadrinhos, ou mesmo o desenvolvimento de uma linguagem híbrida própria, como as *Motion Comics*.

2.3 Uma linguagem em desenvolvimento

Assim como a linguagem falada e escrita, a linguagem dos quadrinhos está sempre se desenvolvendo com a sociedade. Como se pode perceber, com o desenvolvimento das novas tecnologias, o advento da internet e a popularização dos computadores pessoais, os quadrinhos foram agregando novos elementos.

A partir do século 21, uma influência forte que vêm tomando lugar é a conexão banda larga, cada vez maior, e o cada vez mais frequente uso de dispositivos móveis para a leitura dos quadrinhos. Assim como ocorreu com as tecnologias anteriores, essas novas mudanças também estão trazendo modificações para o conceito dos quadrinhos.

Esses elementos novos ainda estão em desenvolvimento, e poucos exemplos podem ser encontrados, mas já é possível ver algumas características emergindo.

Com conexões cada vez mais rápidas e dispositivos que suportam uma qualidade gráfica maior, as histórias em quadrinhos de altíssima resolução tem tomado conta do mercado. Muitas histórias que têm a sua versão impressa estão ganhando versões *online* que contam com esse diferencial para cativar o novo público. As páginas são produzidas em proporções gigantescas, permitindo ao leitor se demorar em cada quadro, analisando vários detalhes do desenho, com implementação de zoom e, às vezes, até brincando com pequenas imagens escondidas no meio da multidão.

A necessidade de qualidade gráfica também tem consolidado a ideia de leitura quadro a quadro, ao invés de página a página. Essa proposta já se mostrava presente em algumas *webcomics*, mas principalmente com a transposição para o mundo móvel, esse elemento têm se tornado mais forte.

Os quadrinhos devem agora caber na palma da mão, e, ao mesmo tempo em que devem apresentar resolução grande, precisam ser pequenos para fácil visualização. Aplicativos como o *Comixology*, de venda de quadrinhos, oferece na leitura de suas histórias a opção por ler a página, no caso de acesso no computador, ou por ler quadro a quadro, sendo especialmente viável quando a leitura ocorre em celulares ou outros dispositivos móveis com telas pequenas.

Nos últimos anos, estão se tornando cada vez mais comuns adaptações dos quadrinhos para outras mídias, seja em filmes, desenhos animados, videogames ou similares. O crescimento do número de produtos derivados não reflete no entanto um aumento significativo no número de vendas de revistas em quadrinhos. Ao contrário, as grandes editoras enfrentam vários desafios, como a perda de leitores para outras formas de entretenimento e a pirataria digital. Assim, adaptações do conteúdo dos quadrinhos começaram a ser cada vez mais exploradas (...) (CAIRES, 2010).

Essa preocupação com a baixa venda de quadrinhos tradicionais tem forçado grandes editoras a também investirem em quadrinhos digitais. Dentre os principais exemplos está o *Comixology*, que roda em *Ipad*, *Iphone* e *Android*, e engloba não só publicações das grandes editoras, mas também produções de empresas pequenas e até independentes. É comum nesse aplicativo ficarem disponíveis ao leitor pequenos trechos ou prólogos das histórias para incentivar sua leitura.

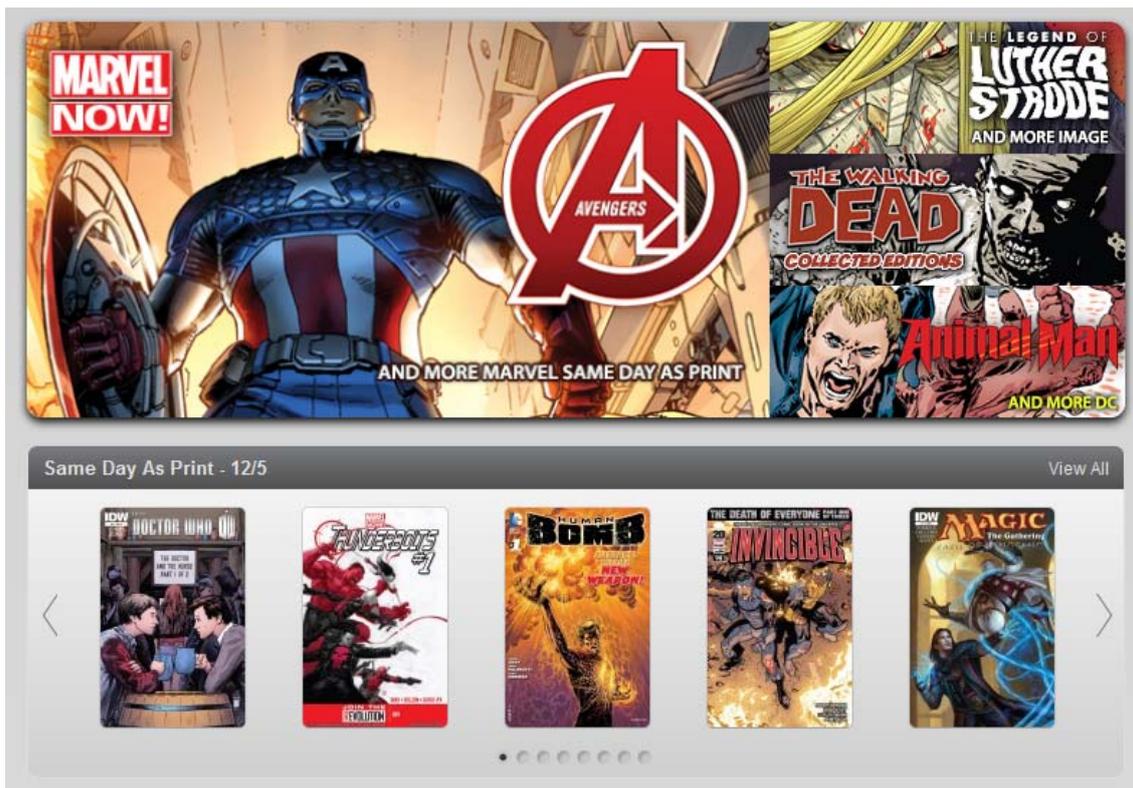


Figura 36 – ComiXology.²⁶

De acordo com a *Folha de São Paulo*, o ComiXology é o líder entre aplicativos para distribuição e leitura de gibis em *tablets* no mundo. Em 2009, dois anos depois de sua criação, rendeu US\$ 1 milhão. Em 2011, o faturamento pulou para US\$ 25 milhões. Em 2012, a previsão é de que o negócio atinja os US\$ 70 milhões. O aplicativo atualmente faz o lançamento simultaneamente com as bancas, e a preços mais acessíveis. Também é possível encontrar revistas gratuitas, especialmente em ocasiões especiais.

Já o aplicativo *Madefire*, lançado há pouco tempo, começa a ganhar maior espaço, pois permite a utilização de elementos novos dos quadrinhos, como os mostrados neste capítulo. Aproveitando-se do sistema de movimentação do aparelho e também

²⁶ Disponível em: <<http://www.comixology.com/>>. Acesso em 13 out. 2013.

do toque, o *MadeFire* permite a inserção dos novos recursos, além dos já citados anteriormente, como sons e animações.

Utilizando a tela como janela, é possível utilizar um efeito quase tridimensional com a movimentação do aparelho, permitindo ao leitor explorar mais o cenário. Um exemplo de como funcionam alguns de seus recursos pode ser visualizado no vídeo de demonstração.²⁷

Recentemente, o *Madefire* fechou um acordo com o *site* Deviantart.com, um dos maiores *sites* de arte aberto, estimulando a produção de histórias em quadrinhos para publicação no aplicativo.

Um exemplo de inserção desses novos elementos, próprios do mundo móvel, ocorreu com *The First Witch*, de Karrie Frasan. Em sua história, a autora faz com que seja necessário utilizar os sensores de movimento do *tablet* ou celular, para que a imagem da página de quadrinhos apareça por completo.



Figura 37 – *The First Witch*.²⁸

²⁷ Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=oLFxfZ8Gjx4>. Acesso em: 13 nov. 2013.

²⁸ Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/the-first-witch/id386649061?mt=8>>. Acesso em: 13 out. 2013.

Para a parte de criação, também surgiram variados aplicativos de desenho, alguns voltados especificamente para a criação de histórias em quadrinhos. São aplicativos que ainda não se preocupam em inserir as novas possibilidades, mas trazem estruturas para a montagem de páginas de forma simples.

O *Comic Life* é um dos exemplos de aplicativo para criação de histórias em quadrinhos. Ele oferece modelos básicos de páginas e também permite a criação a partir do zero. Oferece elementos gráficos simples e permite que o usuário monte os quadros utilizando fotos, desenhos e outras imagens salvas na memória.

Um movimento recente que vem ganhando mais adeptos é o movimento do *crowdfunding*, em que o próprio público ajuda a financiar a produção das suas histórias favoritas. Esse tipo de iniciativa surgiu principalmente por conta dessa interação acelerada entre autor e leitor.

O *crowdfunding* pode ser definido como um fenômeno virtual que junta vários indivíduos (*crowd*) que financiam (*funding*) um determinado projeto. Esse financiamento acontece por meio de *sites online*. O primeiro do tipo foi o *Kickstarter*, *site* americano criado em 2009 no qual donos de projetos exibem a sua ideia, colocam a quantia necessária e o prazo para concretizá-la, e, se o objetivo for atingido, oferecem recompensas (um CD, um show, um jantar) aos doadores. Esse tipo de iniciativa deu muito certo, sendo que o *Kickstarter*, em apenas dois anos, passou a sua circulação de capital de US\$ 600 mil para US\$ 7 milhões (RONCOLATO, 2011).

No Brasil, um dos primeiros *sites* do gênero é o *Catarse* (*catarse.me*), que atualmente conta com mais de quarenta projetos de quadrinhos expostos sendo já

vinte e cinco deles bem sucedidos. Ativo desde 2011, o Catarse já permitiu o investimento de mais de R\$ 5 milhões em centenas de projetos. Logo após o *site* completar um ano na rede, seus criadores lançaram um infográfico bem interessante que pode ser visualizado no endereço: <<http://dl.dropboxusercontent.com/u/31424895/infogr%C3%A1fico%20catarse%20final%20blog-01.jpg>>.

Vários artistas têm utilizado a força de seus seguidores para ajudar na publicação de suas histórias. Geralmente, os projetos bem-sucedidos desse estilo são de autores que já publicam algum material *online*, e já possuem a fidelidade do seu público, por conhecerem o tipo de produção do autor e acreditarem que vale a pena investir no seu projeto.

Um exemplo de sucesso é o projeto *Graphic Novel, O Monstro*²⁹, que conseguiu quase mil apoiadores e arrecadou mais de 40 mil reais, 200% acima da meta inicial. Um dos fatores interessantes sobre o projeto e esse estilo de arrecadação em que a pessoa que está apoiando vai receber algo em troca, não é simplesmente uma doação, mas sim, um investimento para receber algo no futuro. O tipo de investimento, ou seja, a variação de valores investido, altera o que o apoiador irá receber. No projeto O Monstro, a primeira categoria receberia o livro em formato digital, e muitos optaram por ela. Isso demonstra também uma valorização do suporte digital.

Nas redes sociais atuais ainda é fraco o compartilhamento de conteúdos de quadrinhos, apesar de que, com o crescimento da popularidade dos aplicativos, está se tornando mais comum sua associação com as redes; então é possível acreditar que em breve existirá uma interação maior entre aplicativos e o desenvolvimento de cada vez mais novos elementos a serem agregados aos quadrinhos.

No mundo virtual, as pessoas têm seus perfis virtuais, e com estes interagem, trocam informações e formam grupos. Essas interações geram uma “mente coletiva” que reúne indivíduos por afinidade, permitindo interações dinâmicas entre aqueles

²⁹ Disponível em: <<http://catarse.me/pt/omonstro>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

conectados para que possam atingir interesses em comum (RHEINGOLD, 1996). Atualmente, as principais formas para se manter conectado são as redes sociais, como o *Facebook* e o *LinkedIn*.

CAPÍTULO 3 – PARA ONDE ESTÃO INDO OS QUADRINHOS

Durante todo o percurso da história, o homem sempre teve a necessidade de contar histórias, seja para registro histórico ou para entreter. As histórias em quadrinhos certamente representam um dos meios mais interessantes para se manter esse registro.

Com o passar dos anos, os quadrinhos sofreram diversas transformações, sempre visando uma adaptação à nova realidade. Grande parte dessas mudanças deve-se, além da evolução tecnológica, ao entendimento do papel dos quadrinhos na sociedade. Já foram derrubados vários preconceitos, como o dos quadrinhos serem voltados prioritariamente ao público infanto-juvenil (VERGUEIRO, 2007).

3.1 O mercado

No Japão, por exemplo, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano, e suas revistas têm direcionamentos variados, desde produções para crianças em idade pré-escolar até adultos. Grandes revistas, publicadas em papel jornal de baixa qualidade, com uma variação de 200 a 500 páginas, fazem a compilação de séries de histórias e são consumidas semanalmente e geralmente descartadas. Essas revistas custam aproximadamente o valor de uma passagem de transporte urbano no país e aqueles que desejam guardar suas histórias favoritas esperam pela versão de colecionador, em papel melhor, os conhecidos por *Takonbon* (CARLOS, 2009).

Essas revistas são classificadas de acordo com o público alvo, sendo as *Shogaku* para crianças de 6 a 11 anos, e possuem um perfil educativo; as *Shounen*, para meninos de 12 a 17, abrangem temáticas mais voltadas a esportes, heróis e violência; *Shoujo*, para as meninas de 12 a 17 anos, trabalha com temas mais românticos, relacionamentos e heroínas mágicas; *Seinen* e *Josei*, respectivamente, para homens e mulheres adultos, tratam de temas mais maduros, conceitos de família e problemas voltados à realidade (GRAVETT, 2006).

O Japão detém atualmente o maior público leitor e a maior produção de Histórias em Quadrinhos do mundo. Em uma pesquisa feita em 2002, pelo Instituto de Pesquisa de Publicações do Japão, 38,1% do que foi publicado no país correspondia a Mangás, no caso das revistas foram 281 títulos diferentes no mercado. Destas, 37,7% eram revistas masculinas; 38,4% eram de revistas para meninos; 8,8%, para meninas e 6,7%, para as mulheres. Cerca de um sexto da receita da indústria de revistas japonesas – 250 bilhões de ienes (cerca de 3 bilhões de dólares) – vêm das revistas e mangá. (CARLOS, 2009).

De acordo com Gravett (2006), há uma estimativa de que a indústria do *mangá* tenha um lucro anual de 5 bilhões de dólares, e que é recente a sua expansão para outros países, tendo um aumento de 300% nas exportações entre 1992 e 2002, enquanto os outros setores exibiram um crescimento de apenas 15%.

Outro fator que impulsiona o gosto pelos quadrinhos no Japão é que ele articula-se com a indústria audiovisual. Desde a década de 60, muitos quadrinhos ganharam suas versões animadas e também versões *Live-Action*, gravação com atores reais.

Para garantir o sucesso de suas histórias, os autores vêm sentindo a necessidade de apresentar seus trabalhos de outras maneiras que não só a história em quadrinhos em si. Dessa forma, é cada vez mais comum a produção de filmes, *games* e brinquedos derivados das histórias em quadrinhos.

Nos EUA, os quadrinhos passaram por vários momentos difíceis, principalmente na luta pelo preconceito e marginalidade atribuída a eles. Muitas revistas não passavam de meros produtos em prateleiras de lojas de artigos gerais ou mesmo farmácias (MCCLOUD, 2006).

Com o surgimento de lojas especializadas, a indústria de quadrinhos americanos finalmente pôde passar para um novo patamar. Porém, essa indústria ainda dependia de consumidores específicos.

De acordo com Fedel (2007), os consumidores de quadrinhos podem ser classificados entre: consumidores ocasionais, aqueles que compram revistas apenas em ocasiões específicas; consumidores naturais, como crianças e adolescentes, que

costumam consumir quadrinhos com frequência com o objetivo de entretenimento, e os consumidores aficionados, aqueles que costumam manter extensas coleções e se mantêm fiéis aos seus quadrinhos favoritos.

A indústria de quadrinhos americana é bastante focada nos consumidores aficionados, principalmente pela sua tendência ao colecionismo. As grandes empresas, sabendo dessa característica, exploram os quadrinhos desdobrando-os nos mais diversos produtos, como encadernados de luxo, bonecos, filmes, dentre muitos outros.

Essa prática de distribuir um conteúdo em diversos meios é denominada cultura da convergência. De acordo com Jenkins “(...) a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos”. A cultura das convergências também abriu espaço para as chamadas narrativas transmídias.

A narrativa transmídia, segundo Jenkins (2009), é o desenrolar de uma história por meio de diversas mídias, sendo que cada novo texto contribui de maneira distinta e valiosa para o todo. Em sua forma ideal, cada mídia deve fazer o que faz de melhor para que seja possível introduzir uma história em diferentes mídias. Estas mídias devem gerar conteúdos que as conectem de alguma forma, no entanto, sem torná-las dependentes. É necessário que seja possível consumir apenas um meio, e que este viabilize a compreensão da narrativa. (SOUSA e BONA, 2013).

As principais empresas atuais de quadrinhos dos EUA são a Marvel e a DC Comics, ambas investindo em produções variadas que surgiram a partir de suas histórias, dentre as principais, os filmes e jogos.

Uma das mais fortes características transmidiáticas é a de um universo ficcional que se expande continuamente e passa a ser o cenário da ação em diferentes mídias. Este é também um dos elementos mais fortes na constituição das histórias em quadrinhos do gênero super-herói. Mais do que um universo, os super-heróis existem em um universo ficcional compartilhado e pertencente às editoras. (COSTA e PETRY, 2011).

As histórias em quadrinhos sempre tiveram uma relação muito próxima com o cinema, seja pelos enquadramentos ou pela própria narrativa. Alguns estudiosos defendem que as histórias em quadrinhos e o cinema são os meios de comunicação em massa mais importantes do século XX.

De acordo com Xavier et al (2008), em 1941, o *Capitão Marvel* já ganhava sua primeira adaptação para a tela de cinema, enquanto o *Super Homem* só chegaria às telas em 1948. Durante os anos 50, muitos super-heróis ganharam adaptações, sendo em sua grande parte adaptações seriadas, como por exemplo, *Batman*, que teve seus filmes lançados entre 1943 a 1949.

Superman: o filme, de 1978, dirigido por Richard Donner e com roteiro de Mário Puzo, foi uma das melhores e mais fiéis adaptações de uma história de super-herói e com o seu grande sucesso de bilheteria abriu as portas de Hollywood para produções baseadas em quadrinhos (XAVIER et al 2008).

Depois de passar por uma crise em suas publicações, a Marvel lançou *Justiceiro* e *Capitão América*, em 1989 e 1990, respectivamente. A principal intenção era reconquistar um público que começava a se afastar dos quadrinhos, e também trazer novos leitores (JUNIOR, 2013).

Também em 1989, chegava aos cinemas *Batman: o Cavaleiro das Trevas*, que com um toque mais pesado das mãos de Tim Burton, caiu no gosto de muitos fãs.

Depois de alguns anos, os filmes baseados nos quadrinhos da Marvel se tornaram cada vez mais populares. Os filmes mais recentes, como *X-Men* e *Quarteto Fantástico* tiveram arrecadação de mais de 100 milhões de dólares cada um (WEINER, 2008).

Certamente, o lançamento de filmes ajudou na divulgação e manutenção das revistas impressas. Em dados mais atuais encontrados segundo Assis, no site Omelete, o mercado de quadrinhos americanos cresceu 22,59% em março de 2013, em comparação com o ano anterior, tendo um dos novos títulos da Marvel, *Guardians of the Galaxy #1*, uma tiragem de mais de 210 mil unidades.

Dentre os novos exemplos de histórias que têm explorado os novos recursos e que também se encontram inseridos nesse meio transmídia há o recentemente anunciado jogo *Batman: Arkham Origins* que, segundo a DC Entertainment, será lançado juntamente com uma *comic* interativa que permitirá ao leitor alterar o desenvolvimento dos personagens e da história, criando diferentes possibilidades de desdobramento. De acordo com o *site* de jogos da UOL, essa versão em quadrinhos contará com sons de ação e trilha sonora.



Figura 38 – *Batman: Arkham Origins*.³⁰

Enquanto os principais nomes nos EUA são Marvel e DC Comics, no Brasil o grande nome é Maurício de Sousa. Criador da aclamada Turma da Mônica, Maurício começou a desenhar fazendo cartazes e ilustrações para rádios e jornais em Mogi das Cruzes.

³⁰ Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/06/07/dc-produzira-hq-interativa-de-batman-arkham-origins.htm>>. Acesso em: 19 nov. 2013.

Sua primeira história em quadrinhos publicada foi uma tirinha do personagem Bidu, em 1959, que logo foi seguida por uma série de tirinhas, estrelando o próprio Bidu e seu dono, Franjinha. Disputando espaço nas bancas com os clássicos da Disney, como *Mickey*, *Pato Donald* e *Pateta*, Maurício teve de enfrentar muitos desafios para se consolidar no mercado.

De acordo com entrevista dada à *Revista Gol*, Maurício conta que em 1963, junto com Helena Miranda, criou a *Folhinha*, um suplemento infantil da *Folha de São Paulo*, mas foi em 1970 que começou a fazer sucesso, quando passou a publicar suas histórias pela Editora Abril.

Com o grande sucesso das revistinhas *Turma da Mônica*, a Editora Abril não conseguiu acompanhar a demanda. Maurício queria crescer mais, chegar a um milhão de exemplares, e só alcançou esse objetivo quando transferiu toda a turma para a Editora Globo. Porém, em pouco tempo, a publicação já chegava à casa dos 3 milhões de exemplares, e novamente Maurício teve de mudar de editora.

Em 2007, Maurício firmou contrato com a multinacional Panini, e suas revistas começaram a ganhar todo o planeta. Atualmente, as revistas da Turma da Mônica já se encontram em mais de 53 países, dentre eles Portugal, Argentina, EUA e Japão.

Mauro Souza, sobrinho de Maurício e gerente comercial, afirma que além das revistas, a Turma da Mônica também conta com uma série de livros e mais de 2.500 produtos licenciados em mais de 120 empresas parceiras.

O licenciamento, ou *licensing*, é o direito contratual de uma determinada marca, imagem ou propriedade intelectual e artística registrada, que pertençam ou sejam controladas por terceiros, em um produto, serviço ou peça de comunicação promocional ou publicitária. (BONFÁ et al, 2009).

O licenciamento de produtos movimenta muito dinheiro, só no mercado brasileiro estima-se que esse montante seja de aproximadamente 2 bilhões de dólares por ano. E a empresa de Maurício aproveita bastante esse recurso.

Dentre os produtos licenciados da Turma da Mônica, podemos encontrar desde fraldas descartáveis e macarrão instantâneo a jogos e brinquedos. Mas Maurício garante que só libera a marca para produtos que tenham a ver com o universo de seus leitores.

Maurício também sempre esteve atento ao seu público, e comenta como a infância parece estar cada vez menor. Visando resgatar esse público criança-adolescente, e tendo em vista a invasão dos quadrinhos japoneses no início dos anos 2000, a turma teve de se reinventar.

Em agosto de 2008, foi lançada a *Turma da Mônica Jovem*, que retrata os personagens clássicos em sua fase de adolescência e trazem o estilo de desenho do *mangá*. Quando lançada, a *Turma da Mônica Jovem* buscava atingir um público entre 12 a 17 anos, assim como as revistas japonesas de *shoujo* e *shonen*, tendo assim a intenção de abordar temáticas mais sérias. Porém, ao perceber que os principais consumidores da revista na verdade eram as crianças-adolescentes, na faixa de 9 a 13 anos, acabou mantendo uma temática mais leve para acompanhar o público.

Os leitores adultos também não foram deixados para trás: o lançamento de livros com histórias mais sérias, como *Laços* e *Astronauta* também resgatou um público que cresceu lendo as historinhas clássicas. O investimento em histórias ilustradas por outros artistas tem sido marcante, principalmente depois do lançamento do livro comemorativo de 50 anos.

Em relação à transmídia no trabalho de Maurício, existem ainda do tempo do CD-ROM muitas adaptações para jogos, e para a TV, com uma série animada que conta com mais de 200 episódios produzidos, além de vários especiais e longas-metragens.

É interessante perceber que em várias adaptações, tanto para jogos quanto animações, muitos elementos gráficos dos quadrinhos foram mantidos; é comum aparecerem onomatopeias, por exemplo.

A turma também não fica para trás quando se fala de redes sociais e mundo móvel. O jogo *Turma do Chico Bento*, disponível no *Facebook*, já conta com mais de 100 mil jogadores, e já é possível encontrar dois aplicativos para o celular. *Quero ser Turma da Mônica*, lançado em 2012, e *Coelhadas da Mônica*, lançado em 2013, que segue uma proposta parecida com o popular *Angry Birds* e já possui mais de 5 mil *downloads* pela Play Store do Google.



Figura 39 – *Coelhadas da Mônica*.³¹

Na busca por manter as vendas dos quadrinhos tradicionais, mas também apelar para o público já inserido na era digital, grandes empresas como a Marvel, nos EUA, e a Mauricio de Souza Produções no Brasil, estão desenvolvendo projetos que envolvem a realidade aumentada.

³¹ Disponível em: <<http://revistapaisefilhos.uol.com.br/brinquedoteca/turma-da-monica-invade-celulares-e-tablets-em-novo-aplicativo>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

3.2 A realidade aumentada

Na tentativa de manter os leitores colecionadores e atrair um novo público mais jovem, as novas revistas estão agregando possibilidades de realidade aumentada. Tendo origem na década de 60, com o desenvolvimento do *SketchPad*, por Ivan Sutherland, a realidade aumentada só ganhou força realmente na década de 90, quando o desenvolvimento tecnológico, principalmente em questões de recursos gráficos, tornaram-se mais atrativos (KIRNER, 2007).

A realidade virtual surge então como uma nova geração de interface, na medida em que, usando representações tridimensionais mais próximas da realidade do usuário, permite romper a barreira da tela, além de possibilitar interações mais naturais. (KIRNER, 2007).

Inicialmente complexa, as primeiras experiências com realidade aumentada necessitava de equipamentos especiais, como capacete, luvas, óculos estereoscópicos, dentre outros. Já nos anos 2000, o desenvolvimento técnico permitiu interações mais fáceis e naturais ao utilizar técnicas de sobreposição, trazendo os objetos virtuais para o espaço físico do usuário (KIRNER, 2007).

Uma das primeiras revistas em quadrinhos a utilizar a realidade aumentada foi a *Graphic Novel Anomaly*, lançada nos EUA no final de 2012. A revista vem com um aplicativo para *iPhone*, *iPad* e *Android* e permite a visualização de modelos 3D dos personagens, com animações e recursos interativos. Além disso, o aplicativo também revela informações exclusivas sobre a trama e imagens que não podem ser experimentadas pela simples leitura (AZEVEDO, 2013).

A Marvel Comics também está inserindo a tecnologia de detecção de imagens em suas revistas, porém de modo mais gradual. Começando com o lançamento da revista *Avengers vs X-Men #1*, na qual algumas páginas marcadas com um logo de realidade aumentada trazem conteúdos extras gratuitos, incluindo filmagens e comentários dos criadores (HDR, 2012). O investimento na nova tecnologia, além de buscar integrar seu material com o público digital, é também uma tentativa de combater o crescimento da pirataria nos quadrinhos (JUNIOR, 2012).

No Brasil, a primeira revista a utilizar realidade aumentada foi a edição 81 da revista da *Mônica*, como parte das comemorações dos 50 anos. As edições do *Cebolinha*, *Cascão* e *Magali*, que fazem parte da turma, também contaram com o conteúdo especial. Utilizando celulares e *tablets*, é possível habilitar animações exclusivas em cada uma das revistas, e caso o leitor habilite as quatro, uma quinta animação especial é liberada (RODRIGUES, 2013). Lançadas em setembro de 2013, já se tornaram um grande sucesso em vendas, e a Panini promete continuar com a proposta.

CAPÍTULO 4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos exemplos explorados nessa dissertação, é possível perceber que os quadrinhos se encontram em um momento de grande transição e aperfeiçoamento.

Pode-se perceber que, ao longo da sua história, seu conceito foi se adaptando de acordo com as necessidades e possibilidades oferecidas pela sociedade e tecnologias. Tanto a sociedade, quanto as tecnologias continuam mudando e, portanto, torna-se tarefa quase impossível restringir o conceito de histórias em quadrinhos.

Novas ideias e novas propostas vão sempre surgir, porém, é claro, sempre existirão determinados parâmetros a serem seguidos para que uma história continue sendo classificada como quadrinhos, como por exemplo, que o leitor seja quem determine o tempo de leitura.

Algumas alternativas podem surgir no caminho e a hibridação entre quadrinhos e outras mídias pode derivar novas linguagens que, com um pouco mais de tempo e desenvolvimento, tornem-se independentes. O exemplo disso, temos as *Motion Comics*, que se encontra entre os quadrinhos e a animação, possuindo características de ambos e se desenvolvendo como uma forma própria de expressão.

Essa hibridação também deve aparecer com mais frequência pela grande transmidialização, que se torna mais forte a cada ano, principalmente com as grandes empresas. O aproveitamento de outras mídias para trabalhar histórias originalmente de quadrinhos tem feito grande sucesso e isso tende a aumentar cada vez mais, explorando os temas nas telas de cinema, games, seriados, animações entre outros.

Esse movimento também começa a integrar e tornar cada vez mais comum a utilização de elementos dos quadrinhos em outras mídias, como por exemplo, no filme “Scott Pilgrim contra o mundo” (2010) onde onomatopeias, linhas de ação e

estilo narrativo dos quadrinhos foi utilizado como base estética para o desenvolvimento do filme. E isso tende a aparecer com frequência, principalmente nos desenhos animados. Com a utilização de elementos como esses o público começa a se acostumar com a estética e têm grandes chances de buscar e consumir mais quadrinhos.

Já a exploração do mundo móvel e das novas possibilidades tecnológicas, como a realidade aumentada, ainda estão dando seus primeiros passos dentro da linguagem dos quadrinhos, e ainda são poucos os exemplos para um estudo mais aprofundado, porém, muitas histórias experimentais começam a se mostrar, e muito possivelmente, dentro de mais alguns anos, será possível navegar na leitura como se estivesse dentro dela.

Nesse período experimental é comum que as histórias adicionem somente um elemento novo, como forma de explorar como será a reação do leitor, mas a medida que esses elementos comecem a se tornar populares há uma grande chance de que as novas histórias tentem agregar vários elementos em um mesmo projeto, criando possibilidades de narrativas inovadoras.

Principalmente quando pensamos na utilização da realidade virtual, que aos poucos vai se inserindo no nosso cotidiano, as possibilidades são vastas e até difíceis de imaginar. Há aí uma grande tendência para a hibridização dos quadrinhos com games, colocando o leitor como parte integrante da história e fazendo-o interagir e tomar decisões e ações que modifiquem o desenvolvimento da narrativa, podendo essa inclusive estar diretamente ligada a vida real do leitor.

Uma grande possibilidade de desenvolvimento e estudo é a integração entre realidade aumentada e a produção coletiva nos quadrinhos, dois caminhos que devem se encontrar e se desenvolver no decorrer dos próximos anos.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Érico. **Mercado de quadrinhos tem novo crescimento e Marvel domina vendas.** Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/mercado-de-quadrinhos-tem-novo-crescimento-e-marvel-domina-vendas/#.UpU6XMTBOeM>>. Acesso em: 3 nov. 2013.

AZEVEDO, Milena. **A realidade aumentada chegou aos quadrinhos**, 2013. Disponível em: <<http://ghq.com.br/a-realidade-aumentada-chegou-aos-quadrinhos/>>. Acesso em: 13 nov. 2013.

BONFÁ, Sebastião; RABELO, Arnaldo. **Licensing: como utilizar marcas e personagens para agregar valor aos produtos.** São Paulo: M.books, 2009.

BONIFÁCIO, Selma de Fátima. **Histórias e(m) quadrinhos: análises sobre a história ensinada na arte sequencial.** Curitiba: UFPR, 2005.

BRNA, Paul. **Modelos de colaboração.** Tradução de Álvaro de Azevedo Diaz. Inglaterra, original em inglês publicado nos anais do IV WIE, Congresso da SBC, 1998.

CAIRES, Augusto et al. **Motion Comics: recriando as histórias em quadrinhos e a animação.** Belo Horizonte: PUC-MG, 2010.

CARLOS, Giovana Santana. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil.** Santa Catarina: Intercom, 2009.

CIRNE, Moacy. **Bum! a explosão criativa dos quadrinhos.** 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros.** Rio de Janeiro: Europa/Funarte, 1990.

COSTA, Thiago Sanches; PETRY, Luís Carlos. Super-Heróis: quadrinhos, transmidiatismo e games. **Gamepad**, São Paulo, n. 4, v. 4, p. 74-85, 2011.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DOMINGUES, Diana. (org.) **A arte no século XXI – a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 2003.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUTRA, Antônio A. Corrêa. **Quadrinhos de não ficção**. Minas Gerais: Intercom, 2003.

DUUS, Peter. **The marumaru chinbun and the origins of the japanese political cartoon**. International Journal of Comic Art 1, 1999.

ELER, Denise; AZEVEDO, Dunya. **Cibercultura e práticas estabelecidas e emergentes no jornalismo impresso e online**. Minas Gerais: FUMEC, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em quadrinhos na internet**. Minas Gerais: Intercom, 2003.

_____. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume Editora, 2004.

FEDEL, Agnelo. **Os iconográficos: teorias, colecionismo e quadrinhos**. São Paulo: LTCE, 2007.

GAIARSA, José. **Desde a pré-história até McLuhan**. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GARONE, Priscilla Maria Cardoso; BERNARDI, Bianca Paneto; SANTOS, Márcia Ramos do. **Histórias em quadrinhos impressas e digitais: uma análise dos elementos e das possibilidades.** DAMT: Design, Arte, Moda e Tecnologia. São Paulo: Rosari, Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru, 2012.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos.** São Paulo: Conrad, 2006.

GORDON, Ian. **Comic strips and consumer culture, 1890-1945.** Washington: Smithsonian Institution Press, 1998. Disponível em: <<http://xroads.virginia.edu/~UG00/lambert/gordon.html>>. Acesso em: 27 nov.2013.

GUIMARÃES, Edgard. **Integração texto/imagem na história em quadrinhos.** Artigo apresentado no Intercom, Minas Gerais, 2003.

HDR, Daniel. **HQs da Marvel com realidade aumentada.** 2012. Disponível em: <<http://www.dinamo.art.br/noticia/marvel-realidade-aumentada/>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994.

JARCEM, René. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativa**, n. 5, ano 3, set. 2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/edicao5.php>>. Acesso em: 27 nov.2013.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

JUNIOR, Juscelino Neco de Souza. **A Linguagem dos quadrinhos e o jornalismo.** Santa Catarina: Intercom, 2009.

JUNIOR, Durval Ramos. **Marvel adiciona realidade aumentada a seus quadrinhos para atrair novos leitores,** 2012. Disponível em:

<<http://www.tecmundo.com.br/quadrinhos/20559-marvel-adiciona-realidade-aumentada-a-seus-quadrinhos-para-atrair-novos-leitores.htm>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

JUNIOR, Hélio Yarzon Silva; PEREIRA, Rodrigo; SOARES, Ana Paula. **Relação entre os filmes da Marvel e o incentivo à leitura por meio das histórias em quadrinhos**. Santa Catarina: XXV Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documento e Ciência da informação, 2013.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. **Realidade virtual e aumentada: conceitos, projeto e aplicações**. Rio de Janeiro: IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, 2007.

KOTUJANSKY, Sílvio. **Um modelo para elaboração colaborativa de conteúdos didáticos digitais que utilizem a metáfora de histórias em quadrinhos e recursos hipermídia**. 2009, 115f. Dissertação (mestrado em Engenharia e Gestão do conhecimento) Florianópolis, UFSC, 2009. Disponível em: <<http://www.fe.unb.br/catedraunescoead/areas/menu/publicacoes/dissertacoes-sobre-tics-na-educacao/um-modelo-para-a-elaboracao-colaborativa-de-conteudos-didaticos-digitais-que-utilizem-a-metafora-de-historias-em-quadrinhos-e-recursos-hipermidia>>

LOPES, Mariana Ferreira e MIANI, Rozinaldo Antonio. **O potencial educativo dos quadrinhos: análise do uso das histórias em quadrinhos em sala de aula pelas professoras da Escola Municipal Olavo Soares Barros**. Artigo disponível em: <http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2010/Educacao_Comunicacao_e_Tecnologias/Trabalho/09_19_47_O_POTENCIAL_EDUCATIVO.PDF>. Acesso em: 27 nov.2013.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

_____. **A estética do labirinto**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUYTEN, Sonia. (organizadora) **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

_____. **Onomatopeia e mimesis no mangá**. São Paulo: Revista USP, 2001.

MACWILLIAMS, Mark W. **Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime**. New York: East Gate Book, 2008.

MAGALHÃES, Lucas Albergaria. **O espaço como construtor da narrativa nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Intercom, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L & PM, 1986.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

RAMOS, Paulo. **Muito além dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2009.

_____. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RHEINGOLD, H. **Virtual community, new edition**. MIT Press, 2000.

RONCOLATO, Murilo. **Além das compras coletivas**. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 13 de junho de 2011. Link - Caderno L2, p. 2.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Ática, 1995.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

SANTO, Janaína de Paula do Espírito. **Indústria cultural, animação e quadrinhos: o caso japonês.** Rio de Janeiro: UFF, 2011.

SANTOS, Mariana Oliveira dos; Maria Emília GANZAROLLI. **Histórias em quadrinhos: formando leitores.** Campinas: TransInformação, 2011.

SHIBANO, Kyoko. **A study of akahon in the modern era: on the creation of the japanese publishing market.** Tokyo: The University of Tokyo, -.

SILVA, Matheus Moura; SOUZA, Fernanda Machado de, FRANCO, Edgar. **Processo criativo em HQTrônica: adaptação do suporte papel para o digital.** Disponível em: <<http://medialab.ufg.br/art/anais/textos/EdgarFranco-Fernanda-Matheus.pdf>>. Acesso em: 27 nov.2013.

SILVA, Nadilson M. **Elementos para análise das histórias em quadrinhos.** Campo Grande: Intercom, 2001.

SOUSA, Mariana Pacheco de; BONA, Rafael Jose. A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de *The Walking Dead*. Revista eletrônica **Razón Y Palabra**. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N82/V82/22_BonaSouza_V82.pdf>. Acesso em: 27 nov.2013.

UETA, Taís Marie e GOSHIKEN, Yuji, **Mangá: do Japão ao mundo, uma trajetória de hibridações.** Mato Grosso: Intercom, UFMT, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A odisseia dos quadrinhos infantis brasileiros: parte 1: de o tico-tico aos quadrinhos Disney, a predominância dos personagens importados.** São Paulo: USP, 1999. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero1/artigosn1_2v2.htm>. Acesso em: 27 nov.2013.

_____. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil:** a busca de um novo público. São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/01-w-vergueiro.pdf>>. Acesso em: 27 nov.2013.

WEINER, Robert G. **Marvel:** graphic novels and related publications. North Carolina: McFarland & Company, Inc, 2008.

XAVIER, Raphael Chagas et al. **Para o alto e avante!:** As adaptações de super-heróis dos quadrinhos para o cinema. São Paulo: Intercom, 2008.

WEST, Mark I. **The japanification of children's popular culture:** from godzilla to miyazaki. USA: Scarecrow Press, 2009.

REVISTA GOL, São Paulo, n. 137, out. de 2013.