

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)  
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

**JOCILENE DOS SANTOS RICARDO**

WEBCOMICS OU HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA ACES WEEKLY

Rio de Janeiro

2017

JOCILENE DOS SANTOS RICARDO

**WEBCOMICS OU HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA ACES  
WEEKLY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Robson Santos Costa

Rio de Janeiro

2017

CIP - Catalogação na Publicação

R488w Ricardo, Jocilene dos Santos

Webcomics ou história em quadrinhos: uma análise da Aces Weekly / Jocilene dos Santos Ricardo. -- Rio de Janeiro, 2017.

47 f.: il.

Orientador: Dr. Robson Santos Costa.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Bacharel em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, 2017.

1. História em Quadrinhos. 2. Webcomics. 3. Gêneros do Discurso. I. Costa, Robson Santos, orient. II. Título.

CDU 741.5:004

**JOCILENE DOS SANTOS RICARDO**

**WEBCOMICS OU HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DA ACES WEEKLY**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017.

---

Prof. Dr. Robson Santos Costa  
Orientador

---

Prof. Ms. Nikiforos Joannis Philyppis Junior  
Membro interno

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Juliana de Assis  
Membro interno

Aos meus pais.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família pelo incentivo e apoio. As minhas queridas amigas Amanda, Lais e Taís, por me escutarem sempre e por me darem apoio e incentivo para continuar e acima de tudo por ouvir meus lamentos, choros e dramas durante o período de elaboração deste trabalho.

A minha grande amiga e bibliotecária Marcelle Lopes, por sempre está presente tirando dúvidas, pelas palavras de otimismo e por todo o carinho e amor que a mesma transmite. As minhas colegas de turma Anelizi e Áquisa que fizeram parte da minha formação e vão continuar presentes na minha vida.

Agradeço também ao meu orientador Robson Costa, pela orientação, suporte, paciência, incentivo e por não desistir de mim durante a elaboração do trabalho.

“Lembrar é perigoso... Eu vejo o passado como um lugar cheio de ansiedade.” (Batman - A Piada Mortal, 2011, p. 24).

## RESUMO

As histórias em quadrinhos são uma linguagem específica que utiliza a imagem, a escrita e diversos outros elementos para criar uma narrativa que é considerada como pertencente à cultura de massa. Gerações foram cativadas pelos mais diferentes gêneros de quadrinhos, levando-os a serem uma das mais relevantes linguagens do século XX. Na atualidade as histórias em quadrinhos estão presentes em diferentes meios, desde o tradicional papel até diferentes mídias eletrônicas. O presente trabalho tem por objetivo compreender, por meio da teoria bakhtiniana dos gêneros do discurso, que compreendem os gêneros como uma construção social e histórica, se as histórias em quadrinhos eletrônicas – *webcomics* – mediante o contexto das tecnologias da informação do século XXI, podem ser vistas como um novo gênero ou somente são narrativas quadrinísticas tradicionais em novos meios. Metodologicamente apresenta uma pesquisa bibliográfica pautada em livros e artigos científicos de autores e estudiosos das áreas da Ciência da Informação, Tecnologia da Informação, e das histórias em quadrinhos. Concluímos que, a *webcomics* do Aces Weekly pode ser considerada um novo gênero discursivo em processo de transformação.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos. Webcomics. Gêneros do Discurso.

## **ABSTRACT**

The comics are productions of artistic character who use the drawing, writing and narrative to create a means of communication characterized as mass culture. Generations were captivated by the most different comic genres, they evolved to the point of being found in different types of support, be it printed or electronic. The present work aims to contextualize through the discursive genres of Mikhail Bakhtin the electronic comics - webcomics - through the information technology context of the 21st century. It presents a bibliographic research, whose source, mostly, it was based on books and scientific articles by authors and scholars in the areas of Information Science and Information Technology, dealing with different aspects of comics and impact on society. We conclude that the webcomics of the Aces Weekly can be considered a new discursive genre in process of transformation.

**Keywords:** Comic. Webcomics. Discursive genres.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 -</b>	HQ The Yellow Kid.....	18
<b>Figura 2 -</b>	HQ The Katzenjammer Kids.....	19
<b>Figura 3 -</b>	HQ As aventuras de Nhô-Quim.....	20
<b>Figura 4 -</b>	Revista O Tico-Tico.....	22
<b>Figura 5 -</b>	Exemplos de Balões.....	25
<b>Figura 6 -</b>	Exemplos de Onomatopeias.....	26
<b>Figura 7 -</b>	Exemplos de Requadros.....	27
<b>Figura 8 -</b>	Exemplos de Calhas.....	28
<b>Figura 9 -</b>	Batman: Digital Justice.....	30
<b>Figura 10 -</b>	Página inicial do site Aces Weekly.....	38
<b>Figura 11 -</b>	Shoot for the Moon.....	39
<b>Figura 12 -</b>	Shoot for the moon adaptada às dimensões da tela do computador.....	40
<b>Figura 13 -</b>	Shoot for the moon adaptada às dimensões da tela do smartphone.....	41
<b>Figura 14 -</b>	Shoot for the moon adaptada às dimensões da tela do tablete.....	42

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
1.1	PROBLEMA.....	11
1.2	JUSTIFICATIVA.....	11
1.3	OBJETIVOS.....	12
<b>2</b>	<b>GÊNEROS DO DISCURSO.....</b>	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</b>	<b>16</b>
3.1	CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	24
3.1.1	Balão.....	24
3.1.2	Onomatopeia.....	25
3.1.3	Requadro.....	26
3.1.4	Timing e o Ritmo.....	27
<b>4</b>	<b>HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAIS.....</b>	<b>30</b>
4.1	CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS.....	33
4.1.1	Animação e diagramação dinâmica.....	33
4.1.2	Trilha sonora e efeito sonoro.....	33
4.1.3	Tela infinita.....	34
4.1.4	Narrativa multilinear e interatividade.....	34
<b>5</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>36</b>
<b>6</b>	<b>ACES WEEKLY.....</b>	<b>37</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>44</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>45</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Desde o início, as histórias em quadrinhos foram vistas como uma comunicação de massa, uma vez que a mesma atingia um grande público. A difusão dos quadrinhos foi universal, tendo recebido, em cada país, uma nomenclatura diferente. As histórias em quadrinhos nos países que falam inglês, segundo Bibe-Luyten (1985) são conhecidas como "*comics*" ou "*comic books*", na França como "*bandes dessinées*", devido à forma como foram tradicionalmente publicados nos jornais, em forma de tira, "bande". No Brasil, além do termo "histórias em quadrinhos", elas também ficaram conhecidas como gibis, título de uma revista que publicava diversas histórias em quadrinhos, e que tornou-se sinônimo dessa linguagem em nosso país.

Em relação a sua existência, as histórias em quadrinhos, possuem mais de cem anos, e durante sua trajetória delimitou seu espaço nos meios impressos, entretanto, atualmente, esse meio passa por mudanças. Segundo Mendo (2008), no final da década de 1980, com os avanços tecnológicos, o modo ao pelo qual os quadrinhos eram produzidos foi sendo modificado, uma vez que os microcomputadores se tornaram economicamente viáveis.

A evolução tecnológica dos equipamentos deu-se de forma veloz, e em pouco tempo o mercado gráfico já podia também tirar proveito disso. Computadores potentes e softwares para desenho, editoração e tratamento de imagens viraram novas ferramentas para os criadores de quadrinhos. Parte do processo de produção migrou para sistemas digitais, mas o suporte continuou sendo o papel. (MENDO, 2008, p. 20)

Uma variável importante nesse processo é o seu suporte. Com o advento das tecnologias, surgiram diversos quadrinhos amadores de sucesso na internet, denominados de *webcomics* ou *comic online*, *HQtrônicas* ou, simplesmente, quadrinhos na web, como, por exemplo, "Um Sábado Qualquer" de Carlos Ruas e "Bichinhos de Jardim" de Clara Gomes. Isso acontece porque nesse novo formato o quadrinho muda seu processo de produção e aproveita os recursos que a linguagem digital oferece.

A História em Quadrinhos pode ser definida como uma forma de comunicação visual impressa (que utiliza determinado suporte, o papel; já existem narrativas sequenciais sendo veiculadas pela internet [...] fato que poderá alterar suas características, transformando-a em uma nova mídia, mudando também a sua forma de fruição. (SANTOS, 2002, p.20 apud MENDO, 2008, p.11)

Muitas das HQs online são apenas adaptações das impressas, levadas para o meio digital, outras já demonstram mudanças no processo criativo.

Diante desse contexto, pretendemos, neste trabalho, compreender as HQs como uma narrativa informacional pertencente a um gênero discursivo específico – as HQs - no sentido adotado por Mikhail Bakhtin, que compreende os gêneros como enunciados concretos construídos socialmente. Segundo o autor, todas as esferas da atividade humana se comunicam por meio da utilização da linguagem, e cada esfera utiliza gêneros específicos com enunciados com características únicas para efetuar e compreender seus discursos. Assim sendo, questionamos se as *webcomics* podem ser entendidas como um gênero discursivo específico ou se são simplesmente narrativas do gênero histórias em quadrinhos em novos suportes ligados às tecnologias da informação do século XXI.

### 1.1 PROBLEMA

As *webcomics* podem ser compreendidas como uma narrativa informacional pertencente a um novo gênero discursivo no século XXI?

### 1.2 JUSTIFICATIVA

De acordo com Costa e Orrico (2009)

“além da informação técnico e científica – nos mais variados suportes – o campo de estudo da Ciência da Informação abarca uma gama variada de linguagens que pode ir da fotográfica e cinematográfica até, por exemplo, a quadrinística.”

É importante estudar os gêneros do discurso uma vez que “todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem e o emprego da língua se dar em forma de enunciados.” (BAKHTIN, 2011 p. 261)

Segundo Bakhtin (2000) as atividades humanas estão relacionadas ao uso da linguagem, e encontra-se sempre em constante evolução, os quadrinhos, por sua vez tornaram-se importantes para a sociedade, uma vez que são utilizados, muitas vezes como objeto histórico com temas muito variados. Podendo também ser utilizados, segundo Bibe-Luyten (1985), como entretenimento, até críticas sociais, manifestação cultural e propagação de ideologias.

Para Vergueiro (2005) as histórias em quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação de massa de grande penetração social, podendo-se dizer que, junto com o cinema, caracterizam a comunicação de massa no século XX.

David Lloyd, co-criador e ilustrador da *graphic novel* *V de Vingança (V for Vendetta)*, apresentou, em 2016, uma palestra na Semana Internacional de Quadrinhos da UFRJ - SIQ/UFRJ, onde o mesmo explicou os motivos que o levaram a publicar seus quadrinhos exclusivamente em formato digital, em um projeto denominado de *Acess Weekly*. Lloyd explicou que isso se deu devido ao fato dos métodos de produção dos quadrinhos impressos serem muito caros e pelo fato de desperdiçar muitos recursos. Além disso, tal autor acredita que colecionar quadrinhos é coisa de momentos passados, que hoje as coisas têm que mudar, pois não importa a mídia onde o quadrinho é exposto, uma vez que a arte não depende do papel para existir.

### 1.3 OBJETIVOS

Apresentaremos nesse item nossos objetivos gerais e específicos.

Objetivo geral

- Observar se as webcomics podem ser vistas como um novo gênero discursivo do século XXI.

Objetivos específicos

- Conceituar HQs, webcomics, informação e gêneros do discurso;
- Compreender as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo;
- Observar como a informação contida nas webcomics é construída e como a mesma cria sentido.

## 2 GÊNEROS DO DISCURSO

Mikhail Mikhailóvitch Bakhtin foi um teórico e historiador russo. Nasceu em 1895 em Oriol e faleceu em 1975 na cidade de Moscou, na Rússia. (BAKHTIN, 2011) Em seu livro intitulado *Estética da Criação Verbal*, dedicou um capítulo para falar a respeito dos gêneros do discurso.

Para se compreender os gêneros do discurso é preciso falar sobre o enunciado. Segundo Bakhtin (2000), todas as esferas da atividade humana estão relacionadas à utilização da língua, e essa utilização é feita em forma de enunciados – orais ou escritos –, concretos e únicos.

O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua – recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais –, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. (Bakhtin, 2000, p.279)

Os gêneros do discurso são compostos por enunciados, esses enunciados são individuais e podem refletir a individualidade de quem escreve ou fala. O enunciado é a unidade real do discurso e pressupõe um ato de comunicação, logo existe uma interação entre os sujeitos. O receptor é ativo, uma vez que o mesmo pode discutir no ato do enunciado.

“Todo falante é por si mesmo um respondente em maior ou menor grau: porque ele não é o primeiro falante, o primeiro a ter violado o eterno silêncio do universo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que usa, mas também de alguns enunciados antecedentes – dos seus e alheios – com os quais o seu enunciado entra nessa ou naquela relação” (BAKHTIN, 2011, p. 272).

Segundo Bakhtin (2011, p 271), o ouvinte “ao perceber e compreender o significado (linguístico) do discurso, ocupa simultaneamente em relação a ele uma posição responsiva.” Essa atitude responsiva do ouvinte se forma desde a primeira palavra do falante. Para Bakhtin (2011) “cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados.” Ou seja, cada enunciado traz consigo informações de um enunciado anterior. E esse processo somente é possível por meio de uma memória anterior, que funciona como instrumento de estabilização e reconhecimento dos enunciados. Cada enunciado pode ser entendido como uma informação, e a relação entre este conceito e o de memória fica evidente, pois ambos se relacionam na produção de novas informações na forma de enunciados.

O conceito de informação, segundo Costa e Orrico (2009) pode ter diferentes definições.

Etimologicamente o termo informação é proveniente do verbo latino “*informare*” que significa colocar em forma, criar, representar ou construir uma ideia ou uma noção de algo podendo ser compreendida como processo de atribuição de sentido (Araújo, 2001, p. 1). Alguns autores como Little John ([197-], p. 152) associam o conceito de informação à ideia de redução de incerteza ou entropia visto que quanto maior o grau de incerteza maior será o grau de informação. Se não houver incerteza não haverá informação visto que nada de novo será agregado. Barreto (1994, p. 3) qualifica informação “como um instrumento modificador da consciência do homem e de seu grupo”, sendo que, quando assimilada de forma adequada, “produz conhecimento, modifica o estoque mental de informações do indivíduo e traz benefícios ao seu desenvolvimento e ao desenvolvimento da sociedade”.

A enunciação origina-se nas diferentes esferas sociais e sua construção é refletida pelo seu conteúdo temático, pelo seu estilo verbal e pela sua construção composicional. A construção composicional é a estrutura formal, é o modo de organização da fala, o modo como as esferas sociais organizam o enunciado. O conteúdo temático é o assunto e se constrói de uma interação, constitui-se em situações reais de uso, nas quais se tem a presença de interlocutores interagindo socialmente.

Bakhtin (2000) define estilo como “elemento na unidade de gênero de um enunciado”. O estilo, segundo Bakhtin (2000 p. 283), “está insolúvelmente ligado ao enunciado e a formas típicas de enunciados, isto é, aos gêneros do discurso.”. O estilo é individual, uma vez que o enunciado em qualquer esfera da comunicação humana é individual. Essas três esferas são determinadas pela situação de produção e, portanto, constituem-se na interação verbal.

As variedades dos gêneros do discurso são infinitas, em cada época do desenvolvimento da língua escrita é marcada por diferentes gêneros do discurso, por conta disto, é possível surgir novos gêneros enquanto outros podem “desaparecer”.

Bakhtin classifica os gêneros do discurso em gêneros primários do discurso e gêneros secundários do discurso. Para Bakhtin (2000) os diálogos cotidianos entre os indivíduos, as cartas trocadas, os diários escritos, os bilhetes, são considerados gêneros primários do discurso, ou seja, gêneros simples do discurso, uma vez que apresentam situações de comunicação mais simples, e fazem parte diretamente do cotidiano do indivíduo.

Os gêneros secundários, são mais complexos, pois aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída, como por exemplo as obras literárias. Segundo Bakhtin (1997 apud Costa e Orrico, 2009) “uma das principais características dos gêneros secundários é a agregação de um ou mais gêneros primários em sua produção. A partir de sua incorporação ao gênero secundário, o gênero primário sofre um processo que o modifica fazendo-o perder” sua relação imediata com a realidade existente e

com a realidade dos enunciados alheios.” Costa e Orrico (2009) compreendem os quadrinhos como um gênero secundário do discurso.

Compreenderemos as HQs [...] como um gênero secundário complexo e contemporâneo do discurso visto que são uma manifestação social surgida em condições sociais de produção específicas. A importância de entendermos as HQs como um gênero discursivo secundário vai além de uma ação classificatória; compreendemos que as HQs se constroem em situações de práticas sociais complexas, demandando que os seus leitores possuam certo conhecimento prévio desse gênero para bem conseguir lê-las. (COSTA, 2009)

Sendo assim, nos próximos capítulos falaremos a respeito da história das histórias em quadrinhos entendidas já como um gênero discursivo. Para isso apresentaremos seu contexto social de criação e os elementos que a compõe sua estrutural forma e as caracterizam como um gênero específico.

### 3 HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos estão em nossas vidas há muito tempo, seja como mangá<sup>1</sup>, fotonovela<sup>2</sup> ou em tirinhas de jornais<sup>3</sup>.

A origem das histórias em quadrinhos é antiga, segundo diversos autores, como Bibe-Luyten (1985), remota à época da pré-história, onde os homens das cavernas faziam pinturas rupestres para narrar acontecimentos, como a caça aos animais.

As imagens nas paredes das cavernas, chamadas de pictografias muitas vezes seguiam uma ordem, pois desde ali os homens primitivos narravam suas caçadas a animais, gerando assim, um estilo de arte sequencial. Durante o período civilizatório, segundo Bibe-Luyten (1985) diversas manifestações como mosaicos, afrescos, tapeçaria e outras manifestações se aproximaram desse gênero.

McCloud (1995, p. 15) possui um pensamento próximo, ao afirmar que não tem

“a mínima ideia de onde ou quando as histórias em quadrinhos começaram. Mas há um evento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na história da palavra escrita, a invenção da imprensa”

Em relação à popularização dessa linguagem, Santos (2002, p.51 apud MENDO, 2008, p. 15) acredita que ela

ocorreu de fato no século XIX. Na França, por exemplo, a gráfica dos irmãos Pellerin, na cidade de Épinal, começou a produzir gravuras com textos narrando histórias de crimes, milagres ou fatos folclóricos. Com o sucesso auferido, logo se tornaram comuns as histórias em estampas: folhas soltas de papel, impressas apenas em um lado, no formato tabloide, com desenhos e textos aos pés destes.

McCloud (1995) e Santos (2002 apud MENDO, 2008) também chama atenção para a importância da Revolução Industrial no século XIX, para essa popularização, uma vez que os processos de impressão tiveram um grande avanço, facilitando assim, a produção dos quadrinhos impressos, em geral na imprensa. Ainda no século XIX, tivemos no Brasil o italiano naturalizado brasileiro, Ângelo Agostini, publicando as aventuras de Nhô Quim. Ângelo Agostini é considerado por muitos o “pai” das histórias em quadrinhos nacionais e um dos pioneiros em todo o mundo. A linguagem dos quadrinhos no Brasil consolidou-se entre o fim

<sup>1</sup> Nome dado às histórias em quadrinhos produzidas no Japão; (BATISTELLA, 2009)

<sup>2</sup> História em quadrinhos formada por fotos de filmes devidamente legendadas. (MIGUEL, 2014)

<sup>3</sup> Seguimento de história em quadrinhos, que contém três quadros e conta a história com começo, meio e fim rápido. (SPACA, 2013)

do século XIX e início do século XX.

Se alguns autores atrelam o surgimento das histórias em quadrinhos à pré-história e sua consolidação ao surgimento da imprensa, outros só as veem como um fruto da chamada Indústria Cultural, após a Revolução Industrial no século XVIII. Para muitos, em especial os norte-americanos, o primeiro personagem das histórias em quadrinhos, consideradas modernas, é o *The Yellow Kid* - O menino amarelo -, criado por Richard F. Outcault, em 1895, onde era publicado por Joseph Pulitzer no jornal *New York World* nos Estados Unidos. (MOYA, 1986)

“Como se sabe, a Alemanha teve *Wilhelm Busch*, com seus personagens *Max und Moritz*. A Suíça destaca-se com Rudolph Töpfer e *Monsieur Vieux-Bois*. A França comparece ao panorama universal com Christophe e sua *Famille Fenouillard*. A Inglaterra, por sua vez, apresenta a revista *Punch* como o primeiro veículo de quadrinhos. Os norte-americanos, oligopolistas por vocação, disseminaram o mito de que é deles a criação dos quadrinhos, surgidos sob a camisola do *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault.” (VERGUEIRO, 2002)

*The Yellow Kid*, teve a sua estreia oficial no jornal *New York World* no dia 17 de fevereiro de 1895 em preto e branco, e a partir de 5 de maio de 1895 a história passou a ser apresentada em cores. “O primeiro quadrinho norte-americano, o *Yellow Kid*, de cor amarela, foi justamente para testar essa cor que estava sendo usada pela primeira vez na impressão de papel.” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 10).

Os quadrinhos passaram a ser um fator determinante na venda de jornais, por conta disto e de seu sucesso com *Yellow Kid*, Outcault foi convidado a publicar no *New York Journal*, onde o mesmo criou seu segundo personagem intitulado ‘o garoto Buster Brown’. *The Yellow Kid* é tido como inicial das histórias em quadrinhos como produção de massa e forma de consumo.

Figura 1 – HQ The Yellow Kid



Fonte: (MOYA, 1986)

Dois anos mais tarde, Rudolph Dirks um desenhista alemão naturalizado norte-americano, criou *Katzenjammer Kids* - Os Sobrinhos do Capitão -, que contribuiu para as formas definitivas das histórias em quadrinhos, uma vez que, segundo Mendo (2008), “as histórias de Dirks eram desenhadas a partir de roteiros mais bem elaborados e próximos da dinâmica que os quadrinhos viriam a ter.” E foram as primeiras histórias em quadrinhos a fazer uso de balões.

Rudolph Dirks, publicava os sobrinhos do capitão no *American Humorist*, um suplemento dominical do *New York Journal*, inspirado no trabalho de Max Wilhelm, o criador de "*Buch und Moritz*", que foi um livro infantil publicado em 1865, onde narrava as desenvolturas de dois irmãos que davam nome à obra.

Os personagens principais da história era a dupla de irmãos Hans e Fritz e sua mãe Momma. Em 1902 foi introduzido o Capitão, que chegou na ilha após um naufrágio.

Nas suas primeiras tiras, Dirks não fazia uso de diálogos, mas logo depois passou a introduzi-los em forma de balão. Os Sobrinhos do Capitão foi o primeiro quadrinho a apresentar diálogos através dos balões de fala e a ter histórias com início, meio e fim. Com essa obra,

segundo Bibe-Luyten (1985), a narrativa quadrinizada conseguiu se consolidar definitivamente como linguagem.

Figura 2 – HQ The Katzenjammer Kids



Fonte: (MOYA, 1986)

Quando Dirks passou a trabalhar no *New York World* foi obrigado, juridicamente a mudar o nome da história, uma vez que a imagem da Alemanha não era das melhores na época, por conta da Primeira Guerra Mundial, - 1914-1918 -. *The Katzenjammer Kids* passou a se chamar "*The Captain and the Kids*". Em 1898, foi feito um curta-metragem do cinema mudo de os sobrinhos do capitão e em 1917 foram produzidos desenhos animados mudos. Em 1938 tornou-se a primeira série animada produzida pela Metro-Goldwyn-Mayer, sendo cancelada um

ano depois de sua estreia.

No Brasil, em 1867, Ângelo Agostini, começou a trabalhar no jornal *O Arlequim*, que no ano seguinte transformou-se em *A Vida Fluminense*, no qual foi diretor de 1869 a 1871. De acordo com Cardoso (2013), Agostini transmitia as reportagens através de ilustrações, parecida com uma história em quadrinhos, ao qual vinha uma legenda abaixo dos desenhos.

Em 1869, no Rio de Janeiro, Agostini criou uma narrativa gráfica chamada ‘As aventuras de Nhô Quim’ ou ‘*Impressões de uma Viagem à Corte*’, onde narrava a história de um caipira que foi para a corte para o jornal *Vida Fluminense*. As aventuras de Nhô Quim é considerada a primeira história sequencial em quadrinhos brasileira e uma das primeiras do mundo.

As Aventuras de Nhô-Quim foi a primeira história brasileira em quadrinhos de longa duração e uma das primeiras no âmbito mundial. Agostini desenhou os nove primeiros capítulos e os cinco restantes foram executados pelo seu companheiro de trabalho, Cândido A. de Faria, ilustrador e caricaturista com estilo e traço semelhantes, na *Vida Fluminense*. (CARDOSO, 2013 p. 22)

“A *Vida Fluminense* era uma das tantas revistas periódicas que preenchiam o espaço jornalístico da Corte no Segundo Império, caricaturando os acontecimentos.” (CARDOSO, 2013 p. 22). Agostini passou a desenvolver um tipo de humor gráfico que possui algumas características das histórias em quadrinhos como conhecemos hoje. Suas histórias tinham certa sequencialidade e personagens fixos.

Figura 3 – HQ As aventuras de Nhô-Quim



Fonte: (CARDOSO, 2013)

As aventuras de Nhô-Quim era publicada sem uma periodicidade fixa, era criada em litografia e não fazia o uso de balões, usava o texto nas notas de rodapé e contava com uma

média de 20 quadros por episódios. Segundo Cardoso (2013), Nhô-Quim foi um dos primeiros a salvar um personagem, ao fazer o mesmo ser desenhado por outro artista, pratica ao qual é muito utilizada atualmente.

Segundo Cardoso (2013), Nhô-Quim foi a primeira história em quadrinhos de longa duração homenageada em selo dos Correios e a data inicial de sua publicação, 30 de janeiro, é hoje comemorada no Brasil como o Dia do Quadrinho Nacional.

Agostini foi o fundador da *Revista Ilustrada* em 1876, onde ficou até 1888. Durante esse tempo, foi responsável pela criação do personagem Zé Caipora, que assim como seus outros trabalhos criticava a sociedade e os costumes da corte no século XIX.

Ainda que pioneiro nas histórias em quadrinhos, Agostini foi mais conhecido como caricaturista e como tal se destacou no panorama da vida nacional por sua atuação na imprensa ilustrada. Empunhando as armas do riso e da sátira, exerceu uma influência efetiva na formação da opinião pública, sobretudo em momentos decisivos da vida nacional: a abolição da escravatura e a proclamação da república. Esse mesmo poder persuasivo através da imagem, Agostini havia exercido antes, em São Paulo, por ocasião da guerra do Paraguai. CAGNIN (1996, p.10 apud Santos 2010)

O primeiro capítulo de *As Aventuras de Zé Caipora* foi publicado, segundo Cardoso (2013), em 1883 na *Revista Ilustrada* e em 1886, após 24 capítulos a história foi encerrada. Em 1901, a revista *Don Quixote* foi reeditada e os 24 capítulos de *As Aventuras de Zé Caipora* foram redesenhados. Cardoso (2013), informa que os textos deixaram de ser manuscritos e passaram a ser impressos em letra tipográfica. Além dos 24 capítulos redesenhados, Agostini criou mais onze capítulos inéditos para a revista. Em 1905 até 1906, Agostini publicou na revista *O malho*, mais 40 capítulos inéditos.

No século XIX, o que se produzia de quadrinhos era voltado para o público adulto, entretanto em 1905, surgiu a primeira revista em histórias em quadrinhos brasileira, voltada para o público infantil: *O Tico-Tico*, foi a primeira revista a se dedicar em trazer regularmente histórias em quadrinhos, e conseqüentemente foi a publicação com maior longevidade.

Isso, em uma época em que a linguagem gráfica sequencial começava apenas a dar seus primeiros passos, enfrentando pressões geradas pelo desconhecimento de suas características, desconfiança quanto a seus benefícios sociais e preconceito quanto à sua qualidade artística e méritos educacionais. (VERGUEIRO, 2005)

*Tico-Tico* tinha aspectos educacionais e possuía personagens fixos, O personagem mais popular da revista, *Chiquinho*, era uma cópia não-autorizada de *Buster Brown*, criado por Richard Outcault. O formato gráfico tinha influência francesa, porém seus temas e personagens,

segundo Vergueiro (2005) eram geralmente ligadas à narrativa de episódios da história brasileira.

Embora, no todo, O Tico-Tico fosse baseado no modelo editorial gaulês da revista *Le Petit Journal Illustrée de la Jeunesse*, cuja pauta copiava fielmente, observa-se também uma pequena, mas forte presença da história em quadrinhos americana, marcada pela publicação de duas personagens de sucesso nos Estados Unidos: *Buster Brown*, aqui conhecido como Chiquinho e *Foxygrandpa*, o vovô esperto, que sempre se antecipava às peças que os netos tencionavam pregar-lhe. (CARDOSO, 2013 p 62.)

Em 1960, O Tico-Tico termina sua jornada, com 55 anos de publicações ininterruptas, onde passaram diferentes desenhistas e que “funcionou como uma espécie de tubo de ensaio onde se experimentaram novas técnicas e novas histórias.” (BIBE-LUYTEN, 1985 p. 66)

Figura 4 – Revista O Tico-Tico



Fonte: (BIBLIOTECA NACIONAL DIGITAL, 2017)

Durante o começo do século XX, as HQ, segundo Mendo (2008) se consolidaram globalmente como instrumento de comunicação de massa. Um dos fatores importantes para a difusão das HQ, foram os *syndicates* – agencias distribuidoras.

Os syndicates funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. (BIBE-LUYTEN, 1985 p. 23)

As histórias eram enviadas para jornais e revistas que possuíam contrato assinado com o *syndicate*. Esse sistema de distribuição, “fez com que as histórias de autores americanos pudessem ser consumidas, a preço muito baixo, em todo o mundo.” (MENDO, 2008 p. 16).

Outro fator importante para a popularização das HQ, segundo Mendo (2008), está relacionado a momentos históricos de crise. Com a quebra da bolsa de valores de Nova York, a população sofreu consequências econômicas e sociais, levando a população a diminuir o consumo.

A diminuição do poder de consumo levou a população a encontrar nos *comics* um caminho de fuga psicológica. As HQ eram diversões certas e baratas e os heróis das histórias traziam a esperança que não se via na realidade. (MENDO, 2008 p. 16)

No período entre as Guerras Mundiais, as HQ apresentavam um conteúdo altamente ideológico. Na Segunda Guerra Mundial, “as HQ assumiram a função que a literatura e a imprensa não conseguiram atingir: alcance entre as classes menos letradas.” (MENDO, 2008 p. 17). O governo dos Estados Unidos da América, da Ásia e da Europa utilizavam as histórias para exercer poder de comunicação, e foi nesse cenário que surgiram os super-heróis.

No período pós-guerra, a produção dos quadrinhos ficou prejudicada, uma vez que ocorreram “ataques à qualidade ética, estética e moral das HQ e a sua influência como formadora de personalidade do público jovem.” (MENDO, 2008 p. 17). Com isso, diferentes histórias deixaram de ter um aspecto ideológico explícito.

No início dos anos 60, alguns intelectuais franceses e italianos deram início aos “estudos de Comunicação de Massa, nos quais se passava a analisar o fenômeno quadrinhos como um dos melhores meios de informação e de formação de conceitos.” (BIBE-LUYTEN, 1985 p. 37). Nos anos 60 as personagens femininas começaram a ter uma forte presença nos quadrinhos, “não mais como submissas donas de casa, mas como heroínas liberais, fruto da efervescência cultural da época.” (MENDO, 2008 p. 18).

Na década de 70 o tema era voltado para a ficção científica e a fantasia fantástica. Nos anos 80 e 90 foi “a vez de temas complexos e heróis com conflitos existenciais povoarem as revistas no formato *Graphic Novel*” (MENDO, 2008 p. 19).

No final da década de 1980, o modo de produzir quadrinhos mudou, uma vez que os microcomputadores tornaram-se economicamente viáveis e seus softwares para desenho tornaram-se novas ferramentas para os criadores de quadrinhos (MENDO, 2008), como veremos nos capítulos subsequentes.

### 3.1 CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Will Eisner (1999) define histórias em quadrinhos como uma “arte sequencial”, uma vez que as imagens são colocadas em sequencias para transmitir uma informação ou contar uma história. Para McCloud (1995) “histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Não se pode ler uma história quadrinizada como se lê um romance, uma obra plástica, uma gravação musical, uma peça de teatro, ou até mesmo uma fotonovela ou um filme. São expressões estéticas diferentes, ocupam espaços criativos diferentes, manipulam materiais orgânicos diferentes. Embora haja um denominador comum para a leitura que se preocupa com manifestações e discursos artísticos, existem leituras particulares para cada prática estética. (CIRNE, 1975 p.15)

Eisner (1999 p. 7) afirma que “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem.” As histórias em quadrinhos são formadas por dois códigos de signos gráficos, a imagem e a linguagem escrita. Porém, diversos outros elementos são utilizados para auxiliar na ilustração dos fatos e acontecimentos. Eisner (1999), apresenta alguns dos mais recorrentes, que definiremos a seguir.

#### 3.1.1 BALÃO

Nos quadrinhos, os diálogos são inseridos em balões, que são de grande importância, uma vez que dependendo do seu contorno pode transmitir as falas e os pensamentos dos personagens. Os *balões*, possuem uma função maior do que recipiente do texto dialogo proferida pelo emissor.

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de

acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa. (EISNER 1999)

“O balão é o elemento que mais diferencia os quadrinhos de outras formas de ilustração e o que mais tem sido usado para simbolizar a sua linguagem.” (CHINEN 2011, p.16). Segundo Eisner (1999), o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som.

Há diversas formas de balão, como, por exemplo, o balão fala; o balão pensamento; balão grito; balão uníssono, entre outros, onde o balão vem acompanhado por um ‘rabicho’ que indica o transmissor da mensagem.

Figura 5- Exemplos de Balões



Fonte: (MCCLLOUD, 1995)

Segundo Eisner (1999) o primeiro balão era uma fita que emergia da boca do emissor. Conforme seu desenvolvimento, o balão foi se aprimorando, deixando de ter apenas forma de requadro, passando a ter significado e contribuições para a narração.

### 3.1.2 ONOMATOPEIAS

As onomatopeias são figuras de linguagem na qual reproduzem ruídos e sons. As onomatopeias têm uma ligação com a língua inglesa, uma vez que segundo Bibe-Luyten (1985), sua fase de consolidação se deu nos Estados Unidos da América. Entretanto, o uso de

onomatopeias em sua língua de país origem é válida, uma vez que as onomatopeias se associam ao seu país de origem.

Um fato interessante citado por Chinen (2011), é que muitas das onomatopeias em inglês são o próprio verbo que elas pretendem representar, como por exemplo, *ring!*, que é a onomatopeia utilizada para representar o som de uma campainha, e *to ring* é o verbo tocar ou soar. Outro exemplo é a onomatopeia *crack!*, que é utilizada quando objetos são partidos, *to crack* significa rachar, quebrar.

As onomatopeias muitas vezes possuem uma importância maior do que apenas traduzir o som. Segundo Mendo (2008), elas expressam significado gráfico estético, sendo responsáveis pelo ritmo e pelo dinamismo do quadro. Elas podem estar inseridas dentro ou fora do balão.

Figura 6 – Exemplos de Onomatopeias



Fonte: (SOUZA, 2017)

Para Cirne (1970), as onomatopeias, diferentemente dos balões, começaram a ter importância no desencadeamento expressional dos quadrinhos. Ele ainda afirma que a onomatopeia mais antiga encontrada por ele é de 1923, em - Os Sobrinhos do Capitão, onde é possível ver "oopsf" e "oomp".

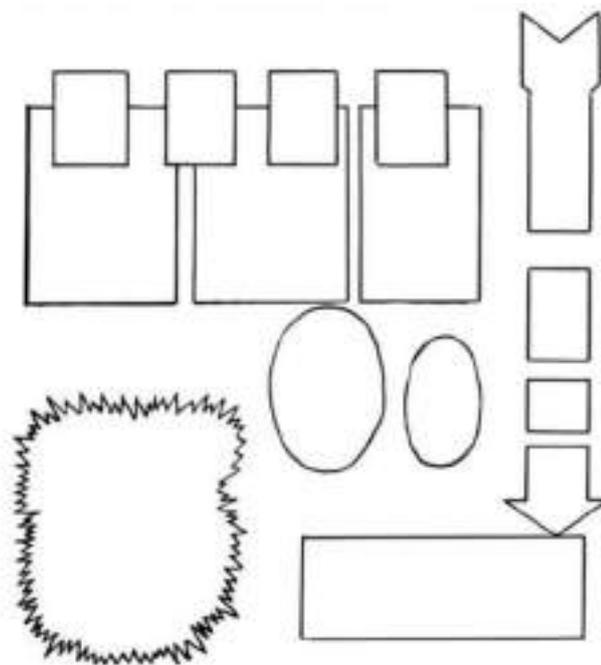
### 3.1.3 REQUADRO

O requadro é a moldura onde acontecem as ações da história. “O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido.” (McCloud 1995, p. 99). Vale ressaltar que o quadro nem sempre assume a forma quadrada, podendo assumir a forma retangular, ondular ou até mesmo circular. O requadro assume a forma de acordo com a ação que o artista deseja expressar. Segundo Eisner (1999, p. 28)

O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo. (...). Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo.

Além de moldura, o quadro também é utilizado, segundo Eisner (1999) “como parte da linguagem ‘não verbal’ da arte sequencial.” Uma vez que, dependendo de sua forma pode expressar o tempo presente e até mesmo *flashbacks* e pensamento. Para Eisner (1999), “o propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa.” Ou seja, dependendo do seu formato, expressa uma ação, se o requadro for comprido, por exemplo reforça a ideia de altura, a ausência de quadro expressa espaço ilimitado. O requadro, segundo Eisner (1999), foi publicado pela primeira vez como recurso narrativo em 28 de novembro de 1948, em uma história do personagem The Spirit, criado por Eisner, intitulada de *The Amulet of Osiris*.

Figura 7 – Exemplos de Requadros



Fonte: (EISNER, 1999)

### 3.1.4 TIMING E O RITMO

A calha é o espaço entre um quadro e outro. É de grande importância para os quadrinhos, uma vez que o mesmo indica o tempo no quadrinho e que permite uma verdadeira sensação de narrativa entre os quadros. Segundo Eisner (1999), “ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a ‘marcha’ do tempo no seu sentido mais estrito.”

Figura 8 – Exemplo de Calhas



Fonte: (SOUZA, 2017)

Além das calhas, os quadrinhos e os requadros também têm essa função de indicar tempo. McCloud (1995) informa

Está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. (McCLOUD, 1995, p. 66)

Mendo (2008) afirma que o espaço deve ser completado pela imaginação daquele que lê, esse espaço é o que faz com que a história tenha uma sequência contínua. Quando o tempo passa mais rápido, os quadrinhos são colocados de forma estreitas. Quando o tempo demora a passar, existe um espaço significativo entre eles. Segundo Eisner (1999), “o *timing* e o ritmo se entrelaçam”.

Cirne (1970) afirma que “na verdade, o balão, o ruído onomatopaico e o ritmo visual constituem os elementos fundamentais de uma possível estética dos *comics*.” Cada um desses elementos também possui particularidades próprias que influenciam o sentido de uma narrativa. Quando se observa os quadrinhos como um todo, temos as características de uma linguagem e a mesma é lida por meio de palavras, imagens e demais elementos de forma conjunta e simultânea, preenchendo mentalmente as lacunas entre as calhas e construindo sentido.

Para Costa e Orrico (2009), a relação texto/imagem não é primordial para o sentido, uma vez que há histórias em quadrinhos apenas com imagens, e/ou sem a utilização de balões.

“a sequência de imagens criadora de sentido em seu conjunto é que define uma história em quadrinhos como tal, por esse motivo, essa forma narrativa também é conhecida pelo termo de arte sequencial.” (COSTA; ORRICO, 2009).

Ou seja, seu sentido só se dará, caso o leitor comece a ler o quadrinho de forma correta, da esquerda para a direita – no quadrinho ocidental -, de cima para baixo. Nessa leitura, todos os elementos isolados – texto, imagem, balões, quadros, requadros e seus formatos – são e devem ser lidos em conjunto, junto com os cortes provocados pelas calhas e o preenchimento mental do que ocorre nesse espaço. Temos, desse modo, a criação de uma narrativa, feita de forma única com os mais variados elementos de linguagens diversas. Podemos dizer que isso é uma história em quadrinhos.

#### 4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS: WEBCOMICS

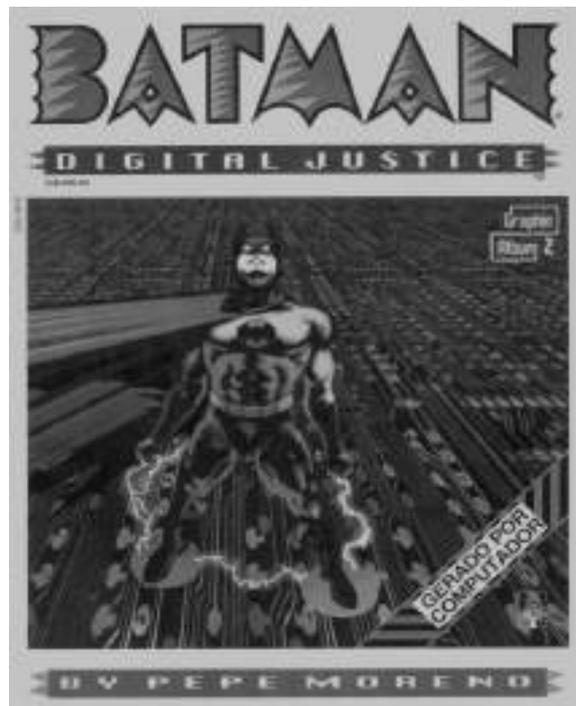
Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa (EISNER, 2005, p. 12)

Com os avanços tecnológicos no final da década de 1980, o modo como os quadrinhos eram produzidos foi modificado, uma vez que os microcomputadores se tornaram economicamente viáveis. Segundo Mendo (2008) os computadores e os softwares para desenho, editoração, e tratamento de imagens se tornaram as novas ferramentas para a criação de histórias em quadrinhos.

Em 1986, Mike Sanz criou com William Bates uma história intitulada *Crash*, com o personagem do Homem de Ferro, “valendo-se apenas dos recursos de um computador. Seus editores classificaram-na como a primeira *Grafic [sic] Novel* gerada por computador.” (Mendo, 2008 p. 20)

Em 1990 a revista *Batman: Digital Justice*, criada por Pepe Moreno foi lançada nos Estados Unidos, totalmente criada em computador, mas segundo Mendo (2008) foi utilizado programas gráficos e hardwares mais sofisticados que as versões anteriores.

Figura 9 – Batman: Digital Justice



Fonte: (MENDO, 2018)

Nos anos seguintes, a tecnologia computacional estava cada vez mais presente na criação dos quadrinhos.

A diagramação deixou de ser feita diretamente no papel, as ilustrações produzidas por desenhistas e arte-finalistas passaram a ser digitalizadas e as cores, por meio de programas específicos que substituíram tintas e pinceis, tornaram-se, em inúmeros casos, digitais. (Mendo, 2008 p. 22)

As letras dos textos deixaram que ser desenhadas a mão, e empresas começaram a se especializar em serviços de letramento por computador. Em 1992, segundo Mendo (2008) foi criada a *Comicraft*, empresa pioneira em serviços de letramento por computador. A produção da página de quadrinhos tornou-se eletrônica, entretanto “apesar de toda evolução tecnológica, o suporte continuou sendo o papel.” (Mendo, 2008 p. 22)

Com o aprimoramento das mídias digitais e a invenção do CD-ROM, “tornou-se viável que algumas publicações de quadrinhos dispensassem o papel para testar o novo suporte” (Mendo, 2008 p. 22), como, por exemplo, a história multimídia *Sinkha* do italiano Marco Patrito. A HQ foi criada totalmente no computador, fazendo uso de gráficos 3D e sendo distribuída através de CD-ROM.

As HQ distribuídas através de CD-ROM, possuíam “dificuldade de distribuição, manuseio e as características off-line das mídias digitais de dados ainda eram um empecilho ao desenvolvimento de experiências com HQ eletrônica” (Mendo, 2008 p. 23). Essa dificuldade só chegou ao fim em 1991, quando a rede de internet passou a ser comercial, uma vez que, segundo Mendo (2008), os computadores pessoais puderam conectar-se remotamente a outros computadores com a possibilidade de troca de informação baseada em textos, imagens, sons e animação.

A mídia eletrônica, refere-se ao conjunto de meios de comunicação que necessita de recursos eletrônicos ou eletromecânicos para que o usuário final tenha acesso aos conteúdos – de vídeo ou áudio, gravados ou transmitidos em tempo real. A maior parte das novas mídias é digital, embora a mídia eletrônica também possa ter formato analógico. Qualquer equipamento usado no processo de comunicação eletrônico pode ser incluído na categoria mídia eletrônica.

Segundo Franco (2005), inicialmente, a exploração do meio digital foi uma simples projeção do que já se tinha nas páginas impressas, sem que houvesse uma verdadeira apropriação da nova mídia. Nunes (2015) afirma que, o que compõe as histórias em quadrinhos eletrônicas são a animação, a diagramação, a dinâmica, a trilha sonora, os efeitos sonoros, a tela infinita, a tridimensionalidade, a narrativa multilinear, a hipertextualidade e a interatividade.

Para Eisner (2005, p. 152), “a narrativa gráfica via transmissão eletrônica tem de lidar com formato e ritmo de leitura que diferem totalmente da forma impressa”. Ou seja, a narrativa dos quadrinhos em meios digitais se diferencia dos impressos.

As histórias em quadrinhos produzidas originalmente por meio digitais, como sites, blogs e mídia social ainda não possuem uma definição exata. Os principais termos utilizados são Hqtrônicas, quadrinhos na web ou webcomics, termo que utilizaremos neste trabalho, pois, aparentemente, é o que está se consolidando na área.

O avanço da tecnologia encontra-se em fase de expansão, e grandes empresas como a *Marvel Comics*, linha editorial de história em quadrinhos da *Marvel Entertainment*, pertencente à *Walt Disney Company* criou um aplicativo para *IOS* chamando *Marvel Global Comics* onde é possível adquirir diversos quadrinhos da Marvel, em diversos idiomas, inclusive em português Brasil.

As narrativas das histórias em quadrinhos na internet ainda não adquiriram uma configuração específica e concreta. Mendo (2008), classifica os quadrinhos na internet em cinco grupos.

O primeiro grupo pertence à arte produzida para os meios impressos que é disponibilizada na internet sem qualquer modificação ou adaptação no formato e/ou elementos de linguagem.

O segundo grupo faz parte as histórias em quadrinhos impressas que foram adaptadas ao formato da tela do computador.

No terceiro grupo, vemos as HQs que possuem aspectos gerais das revistas impressas, entretanto a mesma apresenta funcionalidades de navegação da internet.

No quarto grupo faz-se uso dos recursos multimídias de forma moderada, uma vez que a essência dos quadrinhos impressos é mantida.

No quinto e último grupo estão as HQs que fazem uso avançado de animação, som e interatividade.

O *Aces Weekly*, objeto de estudo dessa pesquisa, se encaixa no terceiro grupo, uma vez que a disposição e proporção de quadro por página se assemelha ao que vemos nas histórias impressas, mas a revista digital possui adição de funcionalidades próprias da internet, como os botões de navegação do site, o botão *zoom*, e um menu de navegação.

McCloud (2006, p. 165), afirma que “os quadrinhos online ainda estão em sua fase de fronteira. Todo mundo praticamente escreve suas próprias regras”. As tecnologias digitais estão sempre avançando, fazem com que os webcomics evoluam junto com essa tecnologia. No próximo capítulo, demonstraremos as características das webcomics.

## 4.1 CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Segundo Franco (2005), os quadrinhos no contexto digital apresentam elementos das histórias em quadrinhos e acrescenta elementos advindos do meio digital como:

### 4.1.1 ANIMAÇÃO E DIAGRAMAÇÃO DINÂMICA

A animação das histórias em quadrinhos na internet pode acontecer de forma interrupta, quando o leitor precisa pressionar algum comando para seguir com a história ou continuá-la. Muitos críticos das HQs digitais argumentam que a inclusão da animação descaracteriza os quadrinhos, uma vez que não há mais calhas para uma construção de sentido como se dá tradicionalmente na linguagem dos quadrinhos.

Nos sites de webcomics é comum encontrarmos animações 2D e 3D, que podem estar, segundo Franco (2012), dispostas em quatro manifestações, como na animação de um dos quadrinhos da página/cena, objeto animado que se sobrepõe à página/cena, sequência animada paralela à narrativa principal e, ainda, animação do enquadramento. O criador de webcomics, pode fazer os quadrinhos movimentar-se utilizando softwares como o Flash da Macromedia.

### 4.1.2 TRILHA SONORA E EFEITO SONORO

As primeiras HQs digitais que fizeram uso de som e trilha sonora foram aquelas veiculadas em CD-ROM durante a década de 1990. A música era tocada em *loop*, ou seja, a música era tocada repetidamente. Os primeiros quadrinhos digitais não utilizavam a trilha sonora ou efeitos sonoros por conta da dificuldade de colocar arquivos de música nos sites. Com o surgimento de programas como o Flash, na década de 1990, a incorporação das trilhas sonoras e sons foi facilitada.

A trilha sonora é uma grande novidade para os quadrinhos, uma vez que no quadrinho digital é possível criar um tema musical para retratar determinada cena. A trilha sonora, segundo Franco (2005), pode ajudar o artista na elaboração geral da atmosfera de uma sequência.

As histórias digitais podem fazer uso dos efeitos sonoros, entretanto, a maioria dos artistas preferem fazer uso das onomatopeias para representar os sons do ambiente por conta do seu valor como elemento da linguagem das HQs. Nas histórias que utilizam os efeitos sonoros, o mais comum é acionar um comando para que o efeito seja ativado.

#### 4.1.3 TELA INFINITA

As histórias em quadrinhos impressas utilizam o formato revista, que tem como característica um retângulo vertical. No ambiente digital, as histórias em quadrinhos não precisam se limitar ao formato da página. Nos quadrinhos da web, segundo Mendo (2008) “os quadros são dispostos de tal maneira a explorar o espaço virtual representado pela rolagem da tela.” A tela infinita faz com que o leitor tenha a percepção de uma leitura contínua. A rolagem da página pode ser tanto vertical quanto horizontal, não limitando o número de páginas.

Em 2012, a Marvel Comics, lançou o *Infinite Comics*, quadrinhos sobre super-heróis produzidos especialmente para dispositivos digitais. Os quadrinhos infinitos são projetados para leitura horizontal na tela. O primeiro *Infinite Comics* publicado foi *Avengers vs. X-Men: #1 Infinite*, de Mark Waid e Stuart Immonen.

#### 4.1.4 NARRATIVA MULTILINEAR E INTERATIVIDADE

As histórias em quadrinhos no ambiente digital, apresentam caminhos e links paralelos, que leva o leitor a diferentes sites com assuntos correlatos à história. Franco (2012) afirma que

A hipermídia promove estruturas narrativas multilineares que diferem da narrativa tradicional linear. As histórias em quadrinhos eletrônicas vêm, ao longo dos últimos anos, aproveitando-se de alguns dos recursos dessa multilinearidade, apresentando narrativas com bifurcações ao longo dos caminhos e links paralelos que levam o leitor a sites de assuntos correlatos aos tratados no roteiro da história. (FRANCO, 2012)

Para McCloud (2005) com uma narrativa multilinear, a história pode ser levada a múltiplos desdobramentos. Ela oferece ao leitor diferentes caminhos, a história é montada pelo leitor, no momento em que o mesmo decide qual o caminho seguir. Nas webcomics, o leitor tem papel ativo na narrativa multilinear.

Segundo Franco (2012), as HQs podem ser divididas em vários níveis de interatividade. Desde o mais básico onde o receptor tem como opção o comando avançar e retroceder; o intermediário onde o receptor pode optar entre caminhos diversos preestabelecidos e acionar a narrativa multilinear e por fim o nível avançado, onde o leitor participa efetivamente como co-criador de uma obra coletiva.

Nas HQs digitais, a interatividade pode ser feita através de comandos de avançar e retornar, da animação, dos efeitos sonoros e links que levam a sites com assuntos pertinentes a

história. A interatividade pode acontecer também através da interatividade não trivial, onde o leitor participa efetivamente da história como um co-criador.

## 5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Gil (2002, p. 17) define pesquisa como

“[...] o procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema”

Para obter a resposta do problema, este trabalho fará uma abordagem bibliográfica uma vez que Gil (2008, p. 53) afirma que “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” O presente trabalho é uma pesquisa de natureza exploratória, uma vez que, a pesquisa exploratória de acordo com Gil (2008, p 27) “têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.” Para a coleta de dados, fez-se uso de recursos bibliográficos oriundas de artigos, revistas, livros, dissertações e teses.

Este estudo terá como objeto de pesquisa a análise do site Aces Weekly, para isso, será analisado a amostra gratuita disponível no site denominada *Shoot for the Moon*. Em um primeiro momento, será analisada a presença e/ou ausência de itens constitutivos da estrutura do gênero discursivo das histórias em quadrinhos “tradicionais”, como o quadrinho, o balão, o recordatório, as onomatopeias, as metáforas visuais e as figuras de movimentos. No segundo momento, será observada a composição da página, onde observaremos sua diagramação. Por último, será analisado o processo de produção e distribuição.

## 6 ACES WEEKLY

David Lloyd, é um desenhista e roteirista de histórias em quadrinhos, nasceu em 1950 em *Enfield*, Londres – Inglaterra. Começou sua carreira profissional nos anos 70, desenhando *Halls of Horror*, *TV Comic* e outros títulos para a *Marvel* britânica. Seus trabalhos incluem *Hellblazer*, *Aliens*, *Marlowe*, *Global Frequency*, *War Stories*, e *Kickback*. (ACESWEEKLY, 2017).

Lloyd, foi também co-criador de *graphic novels* consideradas extremamente relevantes para a área das histórias em quadrinhos, como, por exemplo, *V de Vingança* ao lado do escritor Alan Moore, narrativa sobre um regime totalitário em uma Inglaterra futurista que se tornou um marco. Sobre as histórias em quadrinhos digitais, em uma entrevista em 2012 ao jornal O Estado de São Paulo, Lloyd afirmou que os

“Quadrinhos digitais ainda não são rentáveis, pois a internet está cheia de coisa anteriormente impressa disponível de graça. Ou então por webcomics gratuitos, pois seus criadores estão preocupados em exposição” (Lloyd, 2014).

No final de 2012, o artista lança, conjuntamente com Bambos Georgiou<sup>4</sup>, o projeto *Aces Weekly*, um portal dedicado à venda de obras exclusivamente digitais. Em 2016, em uma palestra, na Semana Internacional de Quadrinhos – SIQ -, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Lloyd informou que não publicaria mais seus quadrinhos impressos, tornando assim, o site seu principal e único meio de produção.

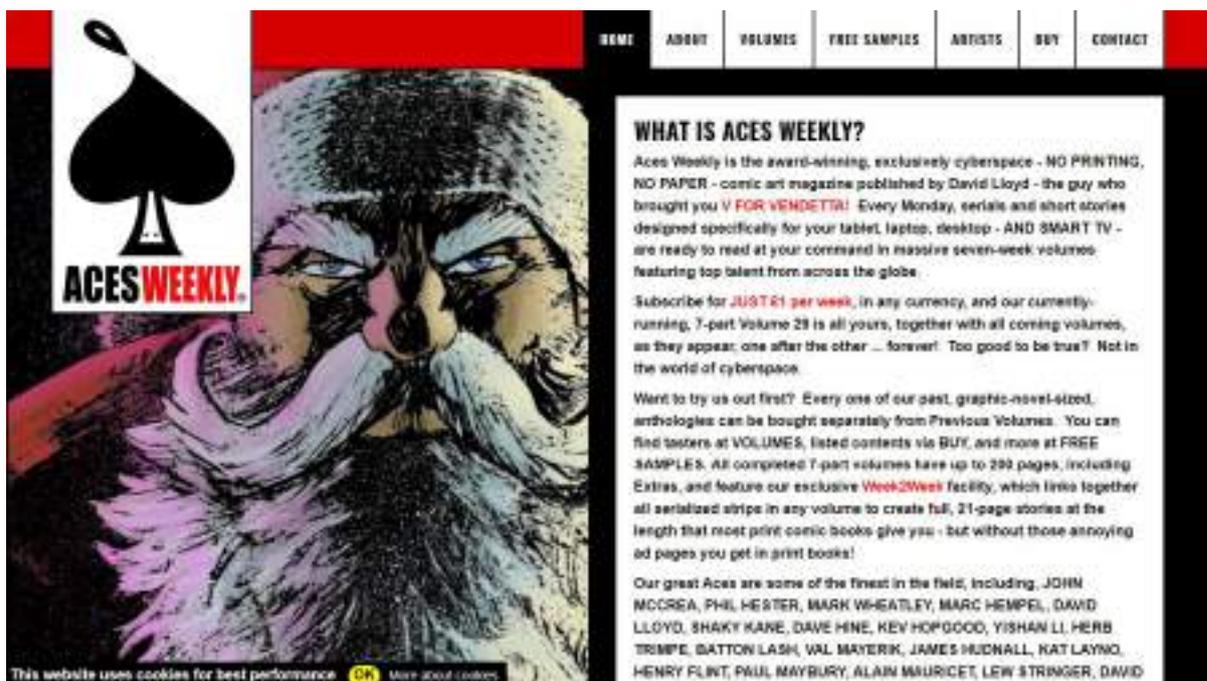
*Aces Weekly* é uma revista de quadrinhos digital, criada exclusivamente para o ciberespaço. Para ter acesso as obras, é preciso comprar uma assinatura e para ler as histórias é preciso ter acesso à internet, uma vez que o site não disponibiliza as histórias para download e nem impressas. As histórias são postadas às segundas-feiras e cada volume é dividido em sete partes (sete semanas). O *Aces Weekly* pode ser acessado de diferentes dispositivos, como por exemplo computador, celular, *tablete* e TV inteligente.

A revista digital conta com diferentes artistas, como John McCrea, Chris Geary, Phil Hester, Alain Mauricet, David Hitchcock, Chris Mole, Rossi Gifford entre outros.

---

<sup>4</sup> Bambos Georgiou é um especialista em histórias em quadrinhos. Seus trabalhos incluem Marvel (EUA e Reino Unido), Panini Comics e DC Comics. Trabalhou também com diferentes personagens como Wallace e Grommit, Dr. Who, Transformers, Thundercats e Homem Aranha (GEORGIU, 2015)

Figura 10 – Página inicial do site Aces Weekly



Fonte: (ACESWEEKLY, 2017)

Em uma entrevista para o site Omelete, Lloyd falou a respeito de seu site e declarou que já houve época em que ele pensava em fazer uma antologia online de quadrinhos, uma vez que o mesmo gostaria de reunir pessoas para publicar coletâneas de forma fácil e de baixo custo.

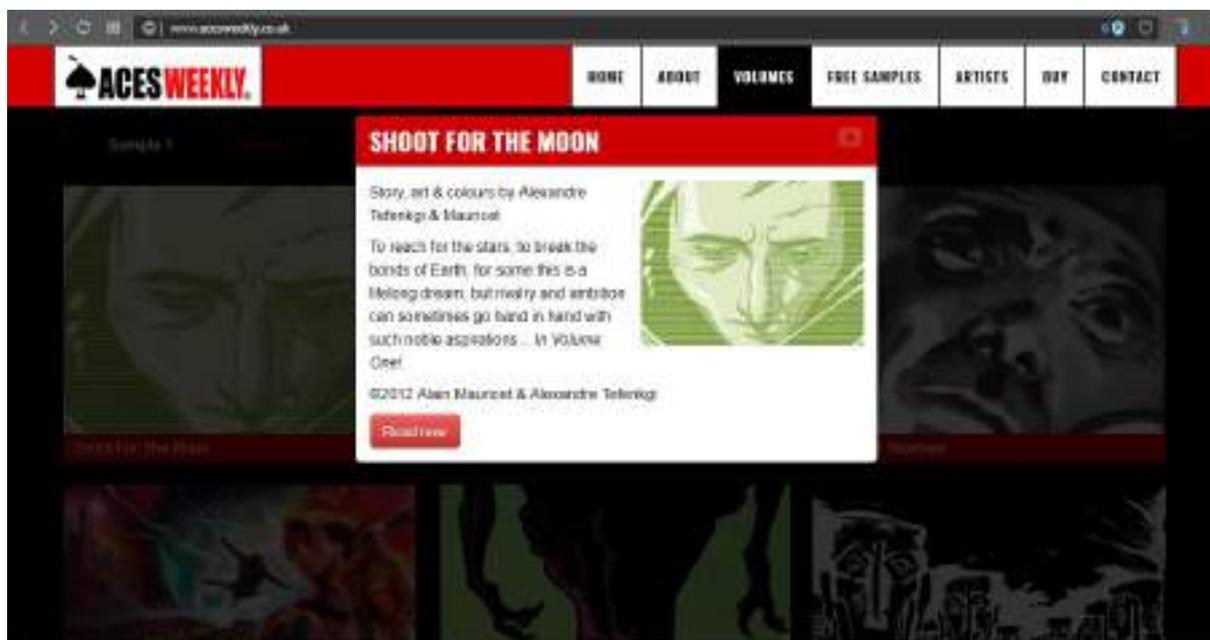
“Eu e meu colaborador no projeto, Bambos Georgiou, pensamos igual. Vamos direto do criador ao leitor só com um botão - uma modalidade de baixo custo. E, com sorte, este custo pode-se provar um bom investimento.” (Lloyd, 2012)

No *Aces Weekly*, as ferramentas da internet são usadas a seu favor. Analisaremos assim suas características e ferramentas através da amostra gratuita intitulada *Shoot for the Moon*, criada por Alexandre Tefenkgi e Alain Mauricet.

*Shoot for the Moon* conta uma história de ambição e rivalidade. Através da amostra gratuita, podemos observar que a história gira em torno de dois personagens que desejam lançar um foguete para fora da Terra. Entretanto, ao concluírem que o foguete não foi lançado, um deles se irrita e chuta o foguete. Dean, o outro menino, reclama com o seu amigo, uma vez que ele teve que trabalhar entregando jornais para poder comprar tal artefato. A rivalidade entre ambos fazem com que eles comecem a brigar. Durante a briga, o foguete é lançado quase atingindo-os, os meninos então param de brigar e admiram o foguete voando. Para continuar

lendo e saber como termina a história é preciso fazer uma assinatura, uma vez que a amostra gratuita é utilizada para escolher qual webcomics adquirir.

Figura 11 – Shoot for the Moon



Fonte: (ACESWEEKLY, 2017)

Diferentemente das histórias tradicionais, o *Aces Weekly* possui um menu de navegação interativo com botão de avançar e retroceder as páginas simulando o ato de folhear a revista impressa, possui também um botão *zoom* com a função de ampliar ou reduzir a imagem. O site possui uma estrutura responsiva (*responsive*), o que significa que ele é adaptado para qualquer tipo de tela ou aparelho móvel, como *tablets* e celulares. Observamos que o site apresenta inovações incorporando elementos advindos da tecnologia. O *Aces Weekly* não define o número de quadros por páginas, há webcomics no site onde há apenas um quadro por página, enquanto a outras com mais. Do mesmo modo em que há histórias em preto e branco e outras em cores.

Figura 12 – Shoot for the moon adaptada às dimensões da tela do computador



Fonte: (ACESWEEKLY, 2017)

A webcomics em questão se constrói a partir de imagens e textos. Pode-se analisar na figura 9, que essa webcomics possui diversas características semelhantes às histórias em quadrinhos impressas, como é o caso do quadro que delimita onde acontece as ações da história, das calhas ditando o *timing* e o ritmo, do balão de fala e/ou pensamento e das onomatopeias representando os sons. Ainda analisando a figura 9, observamos que *Shoot for the Moon* também apresenta recordatórios, metáforas visuais e figuras cinéticas que ajudam a dar noção de movimento.

A sequência de quadros completa o significado um do outro, assim como nas histórias em quadrinhos impressas, há uma ordem sequencial e lógica, transformando a história em uma sequência de informação contínua. Os quadros dessa webcomics, assim como as das histórias em quadrinhos impressas são estáticos. Sua narrativa é linear com apenas um caminho para a leitura. As webcomics do site não utilizam recursos multimídia, ou seja, elas não possuem efeitos sonoros ou animações.

Observamos que os elementos fundamentais das HQ como o balão e as onomatopeias, estão presentes nas webcomics pertencentes na *Aces Weekly*, entretanto a mesma não faz uso de efeitos sonoros ou animações, mas possuem elementos oriundos do meio digital, como o botão de navegação. Com isso, observamos que, de acordo com os cinco grupos determinados por Mendo (2008), é possível concluir que as webcomics pertencentes ao *Aces Weekly* fazem parte do terceiro grupo.

Por possuir uma estrutura responsiva, os quadros estão dispostos de tal maneira que não há necessidade de utilizar a ferramenta de rolagem de tela. Como observamos na figura 10 e na figura 11, as dimensões se adaptam de acordo com o aparelho utilizado para ler a história. É possível observar que na tela do smartphone e do *tablet* as setas de navegação não aparecem, uma vez que o botão *Touch Screen* é utilizado para passar as páginas.

Figura 13 – Shoot for the moon adaptada às dimensões da tela do smartphone



Fonte: (ACES WEEKLY, 2017)

Figura 14 – *Shoot for the moon* adaptada às dimensões da tela do tablet



Fonte: (ACES WEEKLY, 2017)

Lloyd informou em uma entrevista para o Link do Estadão, que o *Aces Weekly* facilitaria a publicação e a venda de quadrinhos, uma vez que há muito desperdício e custos desnecessários em impressão. Segundo Lloyd (2014) “não precisamos imprimir porque temos computadores”.

Para Lloyd, vender histórias em quadrinhos na internet é mais vantajoso para os quadrinistas, uma vez que eles teriam o controle de todo o processo.

o controle da distribuição e da apresentação e a ausência de problemas da impressão tornam o formato muito atraente. O futuro é digital – e ele oferece boas perspectivas para os autores, só depende deles quererem. (LLOYD, 2014)

Como o *Aces Weekly* é uma plataforma exclusivamente online, não há custos no processo de impressão, no processo editorial ou nos gastos com papel e acabamento. As histórias são mantidas no site e pode ser adquirida indiferente de datas e prazos. A relação de interatividade entre o produtor e o leitor é constante através do site e por mensagens via e-mail. O formato de produção é autoral, ou seja, cada artista é livre para criar a arte do jeito que desejar. As histórias por serem mantidas apenas no site estão apenas em seu idioma original, sendo

assim é preciso compreender o idioma inglês para poder ler e compreender as histórias, o que faz com que seu público seja limitado.

Assim, podemos entender que a webcomics analisada, possui características das histórias em quadrinhos tradicionais e características que lhe são próprias – como visto anteriormente -, oriundas do diferente meio em que está publicada, diferentemente do papel. Assim como um novo gênero discursivo pode apresentar novas características em relação a algo feito anteriormente, o contexto de produção em que são produzidas também atuam como fator relevante para o entendimento dessas narrativas como algo novo. O contexto das novas tecnologias, dos novos modos de se consumir e ler narrativas, também pode ser visto como algo importante para entendermos essas histórias em quadrinhos produzidas em meios digitais como um novo gênero discursivo secundário, e que, por isso, recebem um novo termo para designá-las: webcomics, mesmo que a narrativa analisada não utilize toda a potencialidade que esse novo gênero permite.

## 7 CONSIDERAÇÕES

As histórias em quadrinhos digitais agregam elementos já citados das histórias em quadrinhos impressas, mas também elementos oriundos do meio digital, dando assim origem a novos elementos, em um novo contexto e, provavelmente, a um novo gênero discursivo. As webcomics, assim como os quadrinhos impressos, possuem diversas particularidades, algumas webcomics, como analisadas são meras reproduções do quadrinho impresso, enquanto outras apropriam-se totalmente dos recursos oferecidos pelo meio digital. Acreditamos que as narrativas das webcomics são um tipo de narrativa que tem como base as histórias em quadrinhos impressas, mas que começam a se diferirem dessas por conta da tecnologia utilizada em seu processo de criação e do contexto de suas produções.

Os gêneros do discurso, como já vimos antes, encontram-se em constante modificação e adaptação. A cada nova atividade humana, novos gêneros surgem para atender essas demandas. As webcomics podem ser considerados, possivelmente, um novo gênero do discurso.

Acreditamos que a webcomics analisada é um novo modelo de criação de arte sequencial que apresenta características das histórias em quadrinhos impressas, como o uso de balões, onomatopeias, calhas e imagens estáticas, mas apresenta – nesse caso, poucas - características oriundas do meio digital, como o suporte, o meio de navegação e a interação midiática pelo computador, constituindo assim, um gênero diferente combinando duas ou mais formas de artes, observa-se então que a mesma pode ser considerada um novo gênero discursivo.

Deste modo, concluímos que a webcomics analisada, pode ser considerada um novo gênero secundário do discurso, sendo a construção de algo novo que ainda está em processo de transformação e que demandará novos estudos para uma melhor compreensão dessa linguagem.

## REFERÊNCIAS

ACCESS WEEKLY. Disponível em: <<http://www.acesweekly.co.uk/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

ARAÚJO, Eliany Alvarenga de. **A construção social da informação: dinâmicas e contextos**. Data Grama Zero – Revista de Ciência da Informação, v. 2, n. 5, out. 2001. Disponível em: <<http://dgz.org.br/dez08/Flaut.htm>>. Acesso em: dez. 2008.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

\_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BARRETO, Aldo. **A questão da informação**. São Paulo em perspectiva, São Paulo, v. 8, n. 4, p. 3-8, 1994.

BATISTELLA, Danielly. MANGÁ: O JOGO ENTRE PALAVRAS E IMAGENS. **Revista Icarahy**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, ago. 2009. Disponível em: <<http://www.revistaicarahy.uff.br/>>. Acesso em: 06 dez. 2017.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BIBLIOTECA NACIONAL DIGITAL (Brasil). **O Tico-Tico: Jornal das crianças (RJ) - 1905 a 1961**. Disponível em: <<http://bndigital.bn.br/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

CARDOSO, Athos Eichler; AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**. [S.l.]: Senado Federal, 2013. 192 p.

\_\_\_\_\_. **Memórias d'O Tico-Tico Juquinha, Giby e Miss Shocking: Quadrinhos brasileiros 1884 – 1950; pesquisa e texto Athos Eichler Cardoso**. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

CAGNIN, A. L.; AUGUSTO, W. **As histórias em quadrinhos de Angelo Agostini**. in: Phenix nº0. São Paulo: Phenix, 1996.

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial: linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1970. 60 p.

\_\_\_\_\_. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1975.

COSTA, R. S. As histórias em quadrinhos como gênero discursivo. In:

SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE LETRAS E LINGÜÍSTICA, 1., 2009, Uberlândia.  
**Anais.** Uberlândia: EDUFU, 2009. 1 v.

COSTA, R. S.; ORRICO, E. G. D. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. **DataGramZero**, v. 10, n. 2, p. A01-0, 2009. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/v/a/7755>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes 3 ed., 1999.

\_\_\_\_\_. **Narrativas Gráficas.** São Paulo: Devir, 2005.

ESPOSITO, Joey. **What is marvel infinite comics?** Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/03/12/what-is-marvel-infinite-comics>>. Acesso em: 20 maio 2017.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: Do suporte papel à rede Internet.** São Paulo: Annablume; Fapesp, 2005. 286 p.

\_\_\_\_\_. AS HQTRÔNICAS DE TERCEIRA GERAÇÃO. **SIMPÓSIO 2: MODOS INTERATIVOS: ENTRE A FICÇÃO E A FRICÇÃO**, Rio de Janeiro, n. 21, p. 232-246, set. 2012. Disponível em: <[http://anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar\\_franco.pdf](http://anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar_franco.pdf)>. Acesso em: 27 maio 2017.

\_\_\_\_\_. **As HQtrônicas e suas características.** 2007. Disponível em: <<https://www.bigorna.net/index.php?secao=quadrinhosredondos&id=1191208309>>. Acesso em: 10 out. 2017.

GEORGIU, Bambos. **Bam Comics.** 2015. Disponível em: <<http://bamcomics.co.uk/>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

\_\_\_\_\_. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com>>. Acesso em: 26 nov. 2016.

LITTLE JOHN, Stephen W. **Teoria da informação.** In: \_\_\_\_\_. Fundamentos teóricos da comunicação humana. Rio de Janeiro: Guanabara, [197-]. p. 152-161.

LLOYD, D. O futuro é digital e oferece boas perspectivas? **entrevista.** [27 de abril, 2014]. São Paulo: Caderno de cultura digital do jornal O Estado de S. Paulo. Entrevista concedida a Ramon Vitral.

\_\_\_\_\_. Palestra com o quadrinista David Lloyd: **palestra.** [08 de maio, 2016]. Rio de Janeiro: Semana Internacional de Quadrinhos da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_. Aces Weekly: Revista de HQs digitais comandada por David Lloyd estreia esta semana: **entrevista.** [30 de setembro, 2012]. Omelete. Entrevista concedida a Érico Assis.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. 215p.

\_\_\_\_\_. **Making Comics**. New York: Harper Collins Publishers, 2006. 227p.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005. 260p.

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

MIGUEL, Raquel de Barros Pinto. Fotonovelas e leitoras: um romance. In: 5º Encontro Regional Sul de História da Mídia – Alcar Sul 2014, Florianópolis. **Artigo**. Santa Catarina. 2014.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A Piada Mortal**. [S. l.]: Panini, 2011. 86 p.

MOYA, Alvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. [S. l.]; L&Pm, 1986. 240 p.

NUNES, R F. Histórias em Quadrinhos do Impresso ao Digital: uma proposta de cronologia. In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 10., 2015, Porto Alegre. **Evento**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2015.

O Tico-Tico. [S.l.: S.n.], 2015. Disponível em: <<https://bndigital.bn.gov.br/artigos/o-tico-tico/>>. Acesso em: 29 maio 2017.

SANTOS, R.E. dos. **Para ler quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQ**. São Paulo: Edições Paulinas, 2002.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Webcomics malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

SOUZA, Mauricio de. **Mauricio de Souza**. 2017. Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/mauriciodesousa>>. Acesso em: 10 out. 2017.

SPACA, Rafael. **Curtametragem: Compilação de Ideias e Entrevistas do Blog Os Curtos Filmes**. Editora Verve, 2013. 352 p.

VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**, v. 6, n. 2, p. 00-00, 2005. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/brapci/v/a/1585>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

\_\_\_\_\_. (11 de outubro de 2005). O Tico-Tico completa 100 anos. Omelete. Consultado em 29 de maio de 2017.