

# A LEITURA DIGITAL DE QUADRINHOS E O CASO SOCIAL COMICS

**Joane Leôncio de Sá**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:** A *Social Comics* pertence ao *Omelete Group*, um grupo de empresas brasileiras do segmento *nerd* e *geek*, focado em temas de cinema, *games* e HQ, dentre outros do tipo. Frente às transformações do hipertexto e do ciberespaço, o presente artigo tem por objetivo refletir sobre a produção e a leitura digital das histórias em quadrinhos na internet, tendo como foco, o caso do *streaming* de quadrinhos, *Social Comics* e o mercado independente brasileiro. Para tanto, fundamentamos nosso referencial teórico em autores como Marcuschi (2005), Lucia Santaella (2007), Paulo Ramos (2012) e Edgar Franco (2013), dentre outros pesquisadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Leitura; Internet; Social Comics; História em quadrinhos.

**ABSTRACT:** Social Comics belongs to Omelete Group, a group of Brazilian companies of the nerd and geek segment, focused on themes of cinema, games and HQ, among others of the type. Faced with the transformations of hypertext and cyberspace, this article aims to reflect on the production and digital reading of comics on the internet, focusing on the comic streaming, Social Comics and the Brazilian independent market. For that, we base our theoretical framework on authors such as Marcuschi (2005), Lucia Santaella (2007), Paulo Ramos (2012) and Edgar Franco (2013), among other researchers.

**KEYWORDS:** Reading; Internet; Social Comics; Comics.

## INTRODUÇÃO

A descoberta do espaço virtual desconstruiu definitivamente as noções de concreto nas relações humanas. Esse espaço imaterial decorre, principalmente, da popularização dos computadores e da criação da *internet*<sup>1</sup>, que modificaram as formas de produção, de convivência e comportamento, transformando o funcionamento (*modus operandi*) da humanidade. Houve, assim, um redimensionamento do que consideramos espaço e tempo e formou-se uma ideia do espaço virtual, a qual pode ser mais esclarecida a partir da noção de ciberespaço do filósofo e pesquisador em ciência da informação, Pierre Lévy:

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

De acordo com Schmidt e Cohen, autores do livro *A Nova Era Digital*, estamos inseridos numa era em que lidamos (ou não) com um universo on-line e multidimensional e não limitado às leis e aos referenciais humanos. *A Nova Era Digital* operou a ressignificação de valores como espaço, indivíduo, estatutos científicos e sociais. Assim, já podemos perceber as transformações dos antigos parâmetros em contato com o universo virtual, através do hibridismo e das misturas entre as formas, gêneros, atividades, estratos e segmentos culturais, bem como os meios de distribuição e interação comunicacionais que estamos experienciando, “como se a dinâmica fluida dos processos culturais no mundo presencial já estivesse colocando nossas sensibilidades em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial em curso” (SANTAELLA, 2003, p. 71).

No tocante ao campo das artes e linguagens, Santaella (2003) vai ainda mais longe quando acredita que a revolução digital criou uma decodificação digital, através da qual é possível traduzir qualquer tipo de dados ou mídias para uma única linguagem, uma espécie de esperanto das máquinas. Se antes, várias formas de hibridização ainda artesanais, foram anunciadas nas vanguardas artísticas, especialmente no Dadaísmo

1 Internet equivale à *world wide web* (www), em português, a rede mundial de computadores.

e acentuadas nas instalações da década de 1970, alcançam agora uma constituição intrínseca, uma vez que a hibridização já está incorporada na essência da própria linguagem hipermidiática<sup>2</sup>.

Assim sendo, analogamente às outras mídias, os quadrinhos também se transformaram na inserção desse contexto digital. Um bom exemplo disso encontramos no que consideramos como a configuração do elemento página, que até então era um artefato da imprensa<sup>3</sup>; contudo, a partir do momento em que os quadrinhos adentraram no universo virtual, seus criadores puderam extrapolar o formato da página e explorar as oportunidades de *design* de uma tela infinita, pois no ambiente digital, uma história de quadrinhos pode ser contada verticalmente ou horizontalmente, ou pode assumir qualquer tamanho ou forma. Apesar de haver questões como velocidade, potência ou espaço de armazenamento relativos às ferramentas tecnológicas, a experiência da liberdade espacial fica além dos limites finitos da percepção humana.

Nesse âmbito, o pesquisador e quadrinista, Edgar Franco, afirma que desde o advento do computador que sua utilização foi incorporada a quase todos os processos de criação e produção das histórias em quadrinhos,

desde aquelas ainda criadas para serem impressas, onde a colorização, letreiramento e editoração são feitas, na grande maioria dos casos, em softwares gráficos. A criação de Hqs eletrônicas utilizando recursos hipermidiáticos também têm demonstrado ser mais do que uma tendência transitória, já que desde a segunda metade dos anos noventa esses experimentos intensificaram-se e a cada dia surgem novos sites na rede Internet, hibridizando códigos das HQs tradicionais com as hipermídias. A hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, incluindo ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos (FRANCO, 2013. p. 45).

No tocante à leitura no ciberespaço tem se propagado desde o advento da rede mundial de computadores – *world wide web* ou *www* – um massivo debate sobre as leituras eletrônicas e os hipertextos. Muito se falou ainda vinculando o hipertexto a um tipo de gênero produzido especificamente no ciberespaço. Todavia, segundo Marchuschi,

---

<sup>2</sup> Cf. SANTAELLA (2007).

<sup>3</sup> Cf. MCCLLOUD (2006).

o hipertexto não se constitui num fenômeno restrito apenas ao meio eletrônico, mas abrange um híbrido discursivo de emaranhados textuais que nos envolve diariamente.

Considerando tal amplitude hipertextual, iremos nos concentrar nos hipertextos do ciberespaço (ou eletrônicos) e aspectos que o diferem do hipertexto-livro. Nessa perspectiva, uma possível distinção entre o hipertexto-livro e o hipertexto do ciberespaço consiste no imediatismo presente no ciberespaço, a conexão em tempo real e interatividade, a depender do tipo de narrativa eletrônica produzida e lida. No que concerne ao hipertexto presente no livro, há uma relação de corporeidade ainda vinculada ao concreto. Se há um preciosismo a um apego pela leitura de livros físicos, não resta dúvidas que em relação aos quadrinhos, esse apego se dá muitas vezes com mais fidelidade, afimco. Os leitores de histórias em quadrinhos costumam ser fãs e colecionadores do formato e de toda sua ritualidade e materialidade, como uma obra de arte.

Não é novidade que as HQs se popularizaram e foram durante muito tempo consideradas produtos de massa e dessa forma os preços acompanhavam. A partir da criação do termo *graphic novel* - novela gráfica ou romance gráfico -, verificamos uma elevação nos custos de produção e assim por consequências, na elevação dos preços de vendas. Os romances gráficos costumam ser apresentados como obras mais extensas e, por vezes, de temática mais “adulta”, com narrativa densa e estética mais elaborada, partindo de um projeto gráfico detalhista que vai desde a capa dura até o tipo do papel utilizado. Tal fato dificultou e dificulta ainda hoje o consumo de HQ, uma vez que questões como papel ou técnica da ilustração, dentre outros, são de extrema importância na linguagem dos quadrinhos e no objetivo que o autor quer passar, ou ainda está intrinsecamente ligado às características da linguagem quadrinística.

Talvez os quadrinhos tenham se formado inicialmente de uma estética narrativa linear a partir de quadros de ilustrações, quadros narratórios, e balões de fala dentre outros elementos. Todavia, no decorrer do tempo, o que encontramos são várias espécies de gêneros como as charges, de cunho geralmente humorístico e satírico, ou as tiras encontradas comumente em jornais e revistas, dentre outros.

O fato é que todas essas classificações, ainda que recentes, do formato dos quadrinhos se transformaram de tal forma que o quadro, o texto verbal e o não verbal não dão mais conta do grande universo em movimento e expansão constante desse multigênero. O quadrinista Marcello Quintanilha, que ganhou relevância na cena atual de HQs brasileiras através de obras como *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Sábado dos meus amores* (2009) e *Almas públicas* (2011), afirma que:

a narrativa do quadrinho é muito estandardizada. É impossível que tudo tenha sido feito no campo arte, é impossível que tudo tenha sido feito no campo das linguagens (...) tudo pode ser experimentado, re-experimentado,

repensado, reprogramado ou repaginado. Em qualquer lugar tem espaço para absolutamente tudo.<sup>4</sup>

Nessa perspectiva, a *internet* em muito contribuiu para a mídia das HQs. Hoje podemos encontrar muitos quadrinhos que começaram a serem veiculados por meio digital e depois foram publicados por grandes editoras. Ficou mais fácil para o artista expor seu trabalho nos *blogs* e páginas da *web* e redes sociais que funcionam como verdadeiros portfólios de suas produções. A internet viabilizou a livre circulação de HQs autorais, num processo de livre publicação para autores e grande oferta de leitura sem o intermédio de práticas editoriais e mercadológicas.

Concomitante a isso, a leitura digital aumentou com o passar dos anos através dos formatos eletrônicos de PDF, HTML, e JPEG<sup>5</sup>, em *ebooks*, e até mesmo com os aparelhos portáteis como tablets e leitores específicos de livros virtuais, nos quais os quadrinhos têm o mesmo tipo de acesso que o livro digital.

De acordo com Paulo Ramos, inicialmente houve a criação de HQs que usavam recursos de outras linguagens, como as animações e os games, as quais o pesquisador Edgar Franco nomeou de *HQtrônicas*, tendo os principais produtores no país Fábio Yabu, com *Combo Rangers*; e ainda a criação de sites que publicassem quadrinhos mais longos, como a exemplo do *Nona Arte*, de André Diniz. Com a proliferação de blogs autorais do ramo, o formato das tiras chegou a superar, tanto em quantidade como em qualidade as tradicionalmente imprensas nos jornais, ao fim da década de 2000<sup>6</sup>.

Para Franco, *HQtrônicas* inclui todos os trabalhos que atrelam um ou mais códigos “da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia”. Essas possibilidades seriam: animação, trilha sonora, efeitos sonoros, diagramação dinâmica, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade. A definição do pesquisador exclui os quadrinhos que são apenas digitalizados e transportados para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados.

O conceito de Hqtrônica assemelha-se à nomenclatura internacional *webcomic*, todavia, esta última costuma ser utilizada para indicar, de forma geral, as histórias em

---

4 Entrevista com Marcelo Quintanilha.

Disponível em: <<http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/jornal/?p=27638>>.

Acesso em: 12 set. 2016.

5 Os significados das siglas são respectivamente: *Portable Document Format*, *HyperText Markup Language*, *Joint Photographic Experts Group*

6 Cf. RAMOS (2012).

quadrinhos veiculadas na *internet*.

Já a abordagem do pesquisador Anselmo Gimenez Mendo cria uma gradação de cinco tipos de HQ encontrados na internet como na reprodução da página de uma HQ impressa anteriormente; ou a reprodução de uma história em quadrinhos impressa e adaptada ao formato digital da tela do computador; a HQ já com a interface dos meios digitais, a HQ com utilização moderada de recursos de interatividade e multimídia; e, por fim, a HQ com uso avançado de som, animação e interatividade.

De toda forma, a popularização da internet permitiu o maior contato entre autor e leitor, viabilizando projetos e a produção de materiais que viriam a serem publicados no formato livro – a conversão da produção virtual em quadrinhos para o papel passou a ser uma tendência.

Atualmente, encontramos uma infinidade de blogs e sites que abordam a temática dos quadrinhos e do meio geek, como por exemplo *Universo HQ*, *Bigorna*, *Guia dos Quadrinhos*, *Lady's Comics*, *Baubúrdia*, *Vitralizado*, *Blog dos Quadrinhos*, *Omelete*, *HQ Maniacs*, *Brasil HQ*, *Central dos Quadrinhos*, *Muzinga*, *Judão*, *Revista O Grito*, *Café Espacial*, dentre tantos outros do gênero.

Existem ainda os chamados quadrinistas de internet, se é que já existe o termo, que começaram a surgir a partir dos financiamentos coletivos pela internet (o que não se resume aos quadrinhos, mas a várias áreas), nos quais uma pessoa ou mais propõem um projeto e pedem financiamento ao público em geral, através de sites específicos como *Catarse*, *Kikante*, *Vakinha*, dentre outros.

Os projetos vão de filmes, livros, a eventos de todas as espécies, e até mesmo projetos solidários para ajudar no tratamento de uma doença, ou com produtos para uma comunidade carente, dentre tantas outras solicitações possíveis. As condições de pagamento são as mesmas que em qualquer transação financeira pela internet (cartão de crédito ou débito, boleto bancário e sites de pagamentos seguros como *paypal*, *pagseg* etc), e usualmente escolhe uma modalidade de contribuição que envolve o recebimento de recompensas como canecas, camisetas, agradecimentos nominais, além do próprio produto, como no caso de um quadrinho impresso.

Há também sites financiados coletivamente, como no caso da quadrinista Sirllaney<sup>7</sup>, onde há contribuição sem a finalidade de uma produção específica sendo ela “paga” para produzir quadrinhos digitais mantendo a página de internet alimentada de conteúdos regularmente de acordo com seu crivo. No caso da quadrinista (<https://www.apoia.se/magraderuim>), o financiamento é dado através do site Apoia.se que trabalha com financiamento coletivo recorrente para artistas, jornalistas, empreendedores,

7 Entrevista com Sirllaney. Disponível em: < <http://ladyscomics.com.br/do-brasil-ao-ceara-parte-2>>. Acesso em: 12 set. 2016.

ONGs e demais expressões criativa.<sup>8</sup> Por isso, a internet exerce um papel de suma importância para a divulgação do trabalho da artista.

A internet é o meio fundamental, é a nova era. Sem ela eu não seria nada. Ela tira os intermediadores entre mim e o público. É como aquele papo: eu não preciso ir até a igreja para falar com Deus. Antes do Facebook, eu ficava imaginando as pessoas mandando o link do meu blog pelo MSN. Agora eu vejo que elas compartilham e isso basta. A quantidade de like não é sinônimo de que o quadrinho é bom, eu sei disso, às vezes parece ser exatamente o contrário, mas nem sempre é. Já me aconteceu de escrever um quadrinho ruim, e pensar que ele seria bem aceito, porque era piadas (embora sincero), e isso não aconteceu, e de achar que não seria compreendida porque estava fazendo um quadrinho muito louco ou bizarro, e foi exatamente o quadrinho de mais sucesso. Aprendi a não subestimar meus leitores. Sem falar que os likes também são importantes para saber que o próximo quadrinho vai ser lido e eu acho que isso é o mais importante para um autor. Imagine que triste escrever uma novela para telespectador nenhum. (Entrevista a TPM <http://revistatrip.uol.com.br/tpm/magra-de-ruim>).

A plataforma APOIA.se apresenta um Manifesto<sup>9</sup> para explicar sua razão de existir através da analogia do iceberg, onde a ponta é tudo aquilo que nos chega por um livro, filme, música dentre outros, que são veiculados nas grandes mídias e no mercado. Todavia, há uma massa de artistas e pessoas que trabalham com conteúdo criativo que não são vistos, ou não tem condições de exercerem seu conteúdo criativo de forma concreta, através do subsídio financeiro que permite a sobrevivência ao menos. E a rede mundial de computadores rende milhares produções em quadrinhos: são *webcomics*, os *motioncomics*, os quadrinhos em *app* (em aplicativos em *tablets* e *smartphones*), os quadrinhos no formato PDF e até mesmo os digitais pirateados.

Mediante a tais considerações, podemos perceber que a publicação de HQ na internet possibilita uma produção e veiculação de baixo custo, e assim, muitos leitores, apesar de preferirem muitas vezes o formato físico, optam pelas produções digitais pelos quesitos relacionados a preço e praticidade.

Dessa forma, é crescente a leitura dos quadrinhos no formato digital, e atualmente também pelo digital on-line – meio através do qual a HQ fica disponível

8 Cf. <<https://apoia.se/>>. Acesso em: 12 set. 2016.

9 Disponível em: < <https://blog.apoia.se/sobre-icebergs-e-trabalhos-criativos-manifesto-dos-criadores-da-plataforma-apoia-se-4150b7bf6872#.sz37nfwr7>>. Acesso em: 02 set. 2016.

para a leitura toda vez que o leitor esteja conectado à internet. O nome desse serviço é conhecido como *Streaming*,

uma forma de transmissão de som e imagem (áudio e vídeo) através de uma rede qualquer de computadores sem a necessidade de efetuar downloads do que está se vendo e/ou ouvindo, pois neste método a máquina recebe as informações ao mesmo tempo em que as repassa ao usuário. O nome Streaming deriva da palavra *stream* que significa pacotes, pois a máquina recebe as informações em forma de pacotes para serem remontados e transmitidos aos ouvintes.<sup>10</sup>

Na prática e no âmbito das HQs, principalmente, esse serviço funciona como uma biblioteca on-line e remunerada, na maioria das vezes, de quadrinhos. Atualmente, podemos ainda considerar um fator notável: aquilo que conhecíamos como ciberespaço vinculado aos computadores rapidamente se transformou para atender a linguagem dos *smartphones* e *tablets*, aparelhos que funcionam por meio de aplicativos, ao invés de programas, como no caso dos computadores. E a leitura nesses meios é cada vez mais propagada e utilizada, pois são, de certa forma, espécies de computadores portáteis, numa realidade onde progressivamente nos deparamos com a escassez de tempo para sentar à frente de um computador – formato tradicional de *desktop* -, por exemplo. Sendo assim, até mesmo os computadores tidos como portáteis, como os *notebooks* – tornaram-se pouco práticos, quando comparados aos *tablets* e celulares “inteligentes”, uma vez que estes oferecem uma infinidade de opções para usos e rápida acessibilidade em qualquer lugar e tempo.

Dessa forma, a leitura de quadrinhos através do modo *streaming* devem sua popularização no mundo, principalmente, ao advento dos *smartphones* e *tablets*, que através dos aplicativos, disponibilizam a leitura, pagas ou não, de história em quadrinhos.

Na atualidade, as empresas/plataformas mais conhecidas são as estrangeiras *Comixology* - que trabalha com grandes editoras do ramo - e a *Marvel Unlimited*, - com oferta de quadrinhos da Marvel, uma das editoras pioneiras na publicação de quadrinhos e responsável pela criação de célebres super-heróis.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.interrogacaodigital.com/central/o-que-e-streaming/>>. Acesso em: 10 jun 2016.



FIGURA 1: VISUALIZAÇÃO DA COMIXOLOGY COMO APLICATIVO.

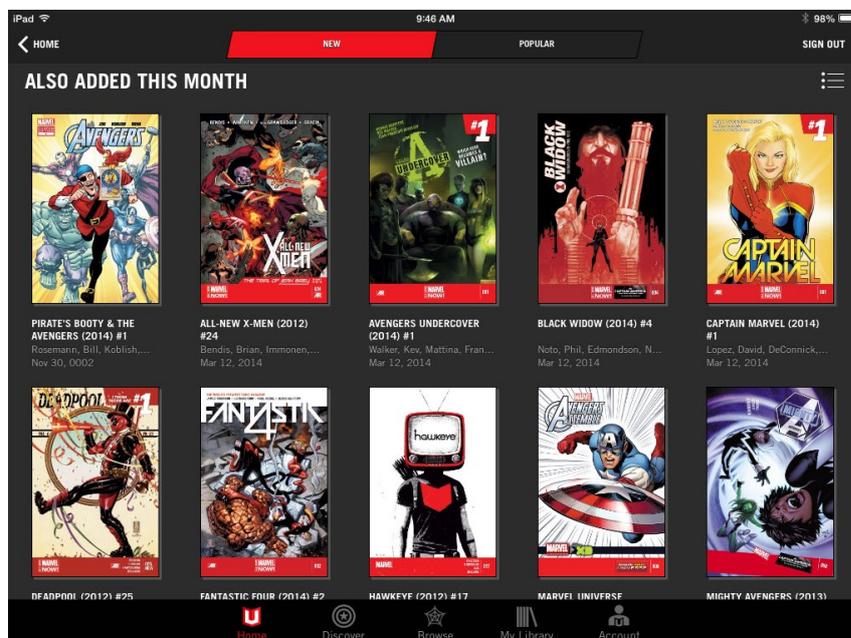


FIGURA 2: VISUALIZAÇÃO DA MARVEL UNLIMITED COMO APLICATIVO

No Brasil, a *Social Comics* é uma empresa nacional pertencente ao *Omelete Group*, um grupo de empresas brasileiras do segmento *nerd* e *geek*, focado em temas

de cinema, *games* e HQ, dentre outros do tipo, que oferece um serviço de *streaming*<sup>11</sup> de quadrinhos independentes e de grandes editoras. Esta empresa funciona por uma plataforma web e por um aplicativo (que atuam nos sistemas operacionais de tablets e smartphones, como o *iOS* e o *Android*) através de uma mensalidade<sup>12</sup>. São disponibilizadas cerca de 2.500 HQs no formato digital, 700 artistas independentes cadastrados e parcerias com algumas das principais editoras nacionais, como Devir, HQM, Nemo, Zabarata, Mino e JBC, dentre outras, além da estrangeira Dark Horse Comics. Podemos visualizar a apresentação inicial do serviço na figura a seguir:

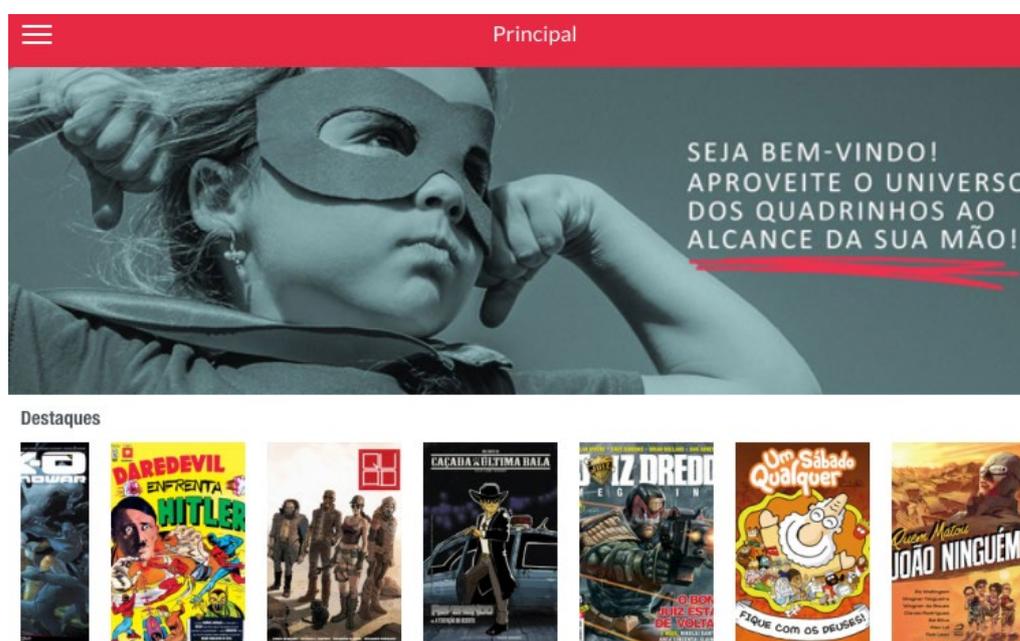


FIGURA 3: VISUALIZAÇÃO DA SOCIAL COMICS COMO APLICATIVO (2016)

11 A transmissão contínua (conhecida pelo anglicismo *streaming*, ou *fluxo de mídia*, em português) é uma forma de distribuição digital oposta à descarga de dados. A difusão de dados em uma rede através de pacotes é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da *Internet*. As informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador. Assim, não é ocupado espaço no disco rígido (*HD*) para a posterior reprodução, a não ser o arquivamento temporário no cache do sistema ou que o usuário ativamente faça a gravação dos dados. O fluxo dos dados é recebido e a mídia é reproduzida à medida que chega ao usuário, dependendo da largura de banda seja suficiente para reproduzir os conteúdos, se não for o suficiente ocorrerá interrupções na reprodução do arquivo, por problema no *buffer*. Isso permite que um usuário reproduza conteúdos protegidos por “de autor” na *Internet*, sem a violação desses direitos, similar ao rádio ou televisão aberta diferentemente do que ocorreria no caso do *download* do conteúdo, onde há o armazenamento da mídia no *HD*, configurando-se uma cópia ilegal. A informação pode ser transmitida em diversas plataformas, como a *Multicast IP* ou *Broadcast*. Exemplos de serviços como esse são a *Netflix* e *Hulu* (vídeo) e o *Spotify* e o *Google Play Música* (música).

12 Cf. Disponível em: < <http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 10 jun 2016.

A plataforma tem como proposta fomentar o mercado de uma forma justa e “verdadeiramente sustentável”, além de promover a valorização dos artistas independentes, respeitando a posição das editoras e contribuindo para a evolução do mercado de quadrinhos.

O site de *streaming* de HQs foi lançado no segundo semestre de 2015 e é pioneiro do ramo no mercado nacional. Além disso, podemos destacar a sua relevância diante de artistas independentes, uma vez que cobra pela publicação de quadrinhos. Os autores enviam suas obras para plataforma, que, através, de uma curadoria, seleciona as HQs que serão veiculadas. Somado a isso, o sistema de monetização do site é baseado em páginas lidas e não lidas por título (cuja quantidade de acessos pode ser acompanhada pelos quadrinista) e, após o fechamento de cada período – mensalidade paga pelo assinante -, a empresa junta a receita de assinaturas e divide os royalties com as editoras e artistas<sup>13</sup>.

Dando continuidade às inovações no âmbito nacional, lançou ainda, em 2016, em parceria com a editora Cândido, o selo *Pagu Comics* que consiste numa coleção de HQ criadas exclusivamente por mulheres brasileiras. A plataforma identificou a existência de poucas autoras independentes que publicavam no site – em torno de sete por cento -, surgindo assim a iniciativa de aumentar a quantidade de produção de artistas mulheres, uma vez que o número de leitoras assinantes passou de cinco por cento para doze por cento<sup>14</sup> em menos de um ano de existência do serviço.

Segundo a curadora e coordenadora do selo, a roteirista de quadrinhos e escritora Ana Recalde<sup>15</sup>, a ideia da iniciativa é impulsionar o mercado de HQs, através do incentivo para que as autoras produzam histórias exclusivas. Dentre o grupo inicial de quadrinistas estão autoras como Roberta Araújo, Milena Azevedo, Germana Viana, Dani Mota, Chairim e Blenda Furtado.

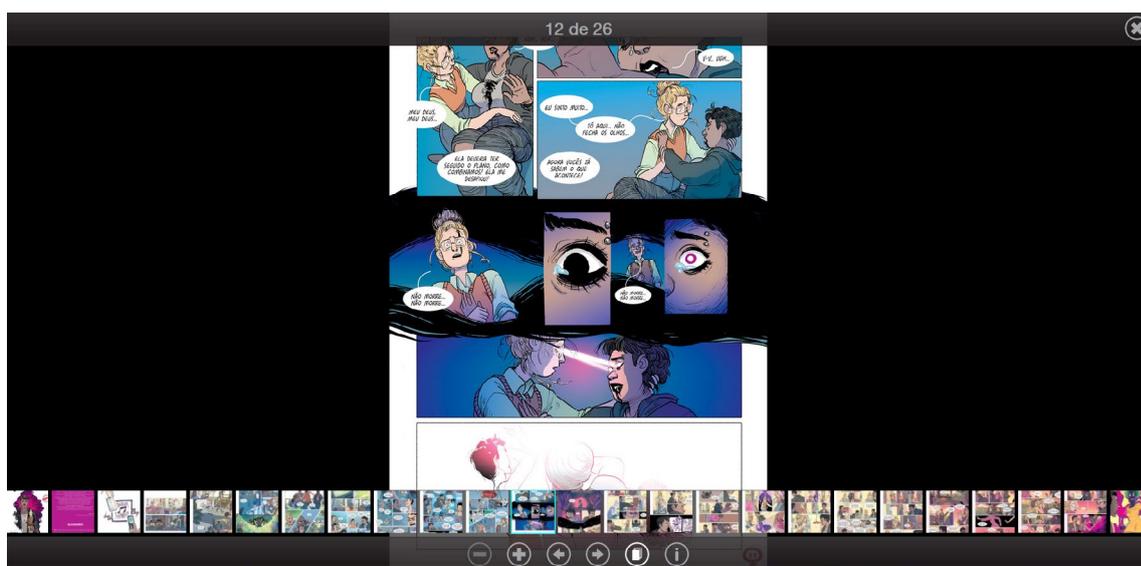
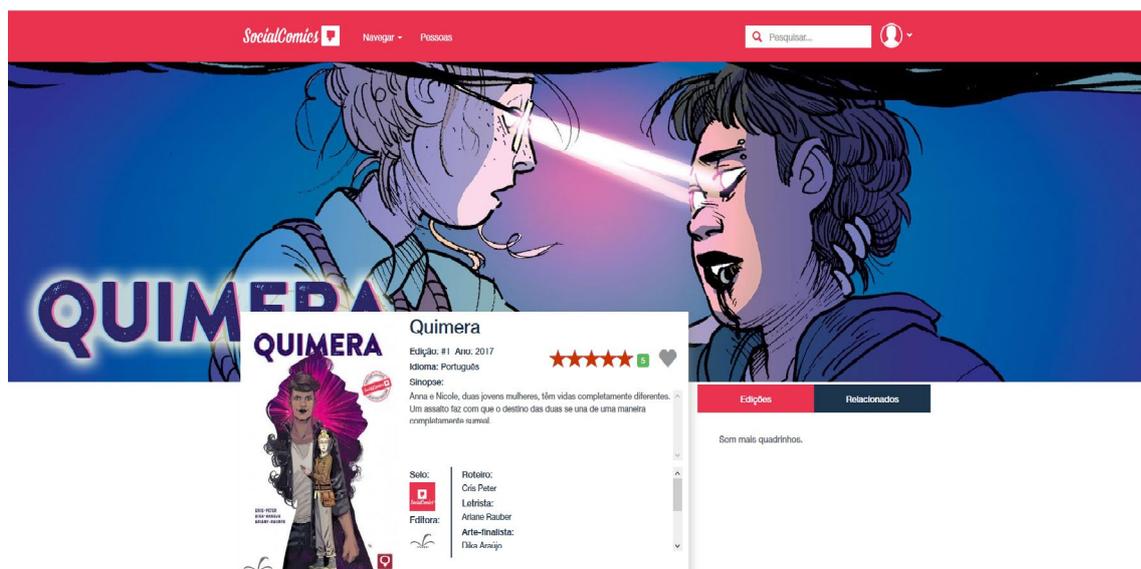
Desde a criação do selo até o ano de 2017, foram publicadas as seguintes obras: *Haole* (2016), em quatro números, com autoria de Sueli Mendes e Milena Azevedo, Chairim Arrais e Blenda Furtado; 5 edições de *As empoderadas* (2016; 2017), de Germana Viana; *D.A.D.A* (2016), de Roberta Araújo, Renata Rinaldi e Jessica Lang; e *Quimera* (2017), de Dika Araújo e Cris Peter.

13 Disponível em: <<http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 10 jun 2016.

14 Ibidem.

15 Ana Recalde é co-autora da *graphic novel Beladona*, uma webcomic de terror e horror psicológico, criada em parceria com o quadrinista Denis Mello. A obra ganhou o prêmio HQ Mix como Melhor Web Quadrinho em 2014. Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/quadrinhos-e-lugar-de-mulher-sim-social-comics-lanca-selo-pagu-comics/>>. Acesso em: 17 dez. 2017.

A seguir temos um exemplo de como funciona a visualização de uma obra no *Social Comics*, na tela do computador (figuras 4 e 5) e na tela de um smartphone (figuras 6 e 7), respectivamente. A visualização difere-se do formato físico livresco, inclusive pelo fato de só poder ser visualizada uma página por vez, assemelhando-se mais às configurações de documentos digitais no formato *word* ou pdf, por exemplo:



FIGURAS 4 E 5: VISUALIZAÇÃO DE QUIMERA – CAPA E PÁGINA 11 – EM COMPUTADOR.



FIGURAS 6 E 7: VISUALIZAÇÃO DE *QUIMERA* – CAPA E PÁGINA 11 – EM SMARTPHONE

Podemos perceber no exemplo da HQ *Quimera* (2017), na capa e na página 11, que a visualização sofre algumas mudanças de acordo com o tipo de suporte utilizado, sem, contudo, haver alteração no conteúdo da obra.

A maioria dos quadrinhos veiculados pelo *Social Comics* são versões digitais dos quadrinhos impressos. Apenas o conteúdo exclusivo, a exemplo do selo Pagu, é que veicula obras criadas especificamente para o meio digital. Todavia, todos são visualizados no formato de uma página por vez, com a versão de *flipbook*, na qual temos que arrastar o mouse para virar a página virtual. Nesse caso, apesar de estar inserido no ciberespaço, o *streaming* de HQ ainda encontra-se ligado às referências da configurações da página física, o que não fazem deles HQtrônicas, mas apenas HQs online, onde o material impresso foi transposto para a tela, sendo visto e manuseado agora no cenário eletrônico através da conexão da *internet*.

O diferencial consiste na valorização de um mercado independente de HQ, podendo funcionar como uma espécie de vitrine para os autores, uma vitrine que os permite verificar inclusive a quantidade de acesso e notas dadas a sua obra, fazendo uma ligação próxima entre leitor-autor. Assim, o autor ganhará visibilidade, pois estará ao alcance de todos os assinantes que já pagaram pelo acesso.

Além do *Social Comics*, outras empresas oferecem serviços semelhantes, a exemplo do site estrangeiro *Scribd* que já disponibilizava livros e artigos e, recentemente, começou, com as assinaturas mensais a oferecerem livros e quadrinhos; além do site brasileiro *Nuvem de Livros*, que oferece esse serviço para livros, audiolivros, videoaulas

e algumas HQs.

Há ainda o *Mais Gibis*, um site especializado em vender quadrinhos digitais para os leitores brasileiros) e *Outros Quadrinhos*, site especializado em publicar *webcomics*, nacionais ou não, para o público brasileiro.

Diante do exposto, podemos perceber um significativo crescimento da leitura de HQs digitais na *internet*. O que remete ao dualismo de opiniões quanto à leitura digital versus leitura impressa. De forma semelhante à polêmica com os livros digitais, muitos leitores de HQ tem receio quanto a uma possível substituição do papel pelas plataformas digitais, um medo de que as editoras não mais produzam o material impresso.

Todavia, é importante ressaltar que a leitura digital pode levar ao consumo do formato impresso. Para o pesquisador britânico, Roger Sabin (2000 apud SANTOS et al., 2013), o meio digital pode ajudar a garantir a continuidade das HQs impressas, uma vez que a internet pode desempenhar um papel fundamental na distribuição de quadrinhos, principalmente como ferramenta de distribuição e venda.

Muitas vezes a tecnologia pode aliar-se à tradição e à cultura e, em muitos casos, estimula a leitura e a abre as portas pra autores esquecidos no passado, para obras-primas encoastadas. Além disso, faz-se notável a importância da leitura digital para autores independentes e, atrelado a isso, uma espécie de democracia autoral que acompanha uma maior acessibilidade de leitura.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Dika; PETER, Cris; RAUBER, Ariane. **Quimera**.

São Paulo: Pagu Comics; Social Comics, 2017.

Disponível em: <<https://www.socialcomics.com.br/>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

ECO, Umberto. **Muito Além da Internet**. Folha

de São Paulo, São Paulo, 14 dez. 2003.

Disponível em: <[http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/](http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1412200305.htm)

fs1412200305.htm>. Acesso em: 30 mai. 2016.

COSTA, Sérgio Roberto. **(Hiper)textos Ciberespaciais**: mutações do/no ler-escrever. Cad. Cedes, Campinas, vol. 25, n. 65, p.102 - 116, jan./abr. 2005.

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

LUCAS, Fábio. **Literatura e Comunicação na Era**

**da Eletrônica**. São Paulo: Cortez, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

\_\_\_\_\_. Nawlz: uma hqtrônica de terceira geração. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; CHINEN, N. **Intersecções Acadêmicas**: Panorama das 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013.

MAGALHÃES, H. **A Mutação Radical dos Fanzines**.

João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros Textuais Emergentes no Contexto da Tecnologia Digital. In: XAVIER, A.; MARCUSCHI, L. A. (Org.). **Hipertexto e Gêneros Digitais**: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reiventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos**:

Impresso vs. Web. São Paulo: Unesp, 2008.

MIGUERES, Luísa. **Drástica**. Social Comics, um streaming de HQs para aquecer o mercado independente. Draft. 25 jan. 2016. Disponível

em: <<http://projetodraft.com/social-comics-um-streaming-de-hqs-para-aquecer-o-mercado-independente/>>. Acesso em: 30 mai. 2016.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi: A Nova Cara dos Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, R. E. et al. As Webcomics Brasileiras. In: LUIZ, L.(Org.). **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A Nova Era Digital**. Trad. A. B. Rodrigues e R. Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

XAVIER, Antonio Carlos. **A Era do Hipertexto: Linguagem e Tecnologia**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2009.

ZILBERMAN, R.; LAJOLO, Marisa . **Das Tábuas da Lei à Tela do Computador**. A leitura em seus discursos. São Paulo: Ática, 2009. v. 1.

