

Mário David Pinto de Melo

**HQs E INTERNET: UMA ABORDAGEM CONTEMPORÂNEA DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
ANÁLISE DO WEBSITE UNIVERSO HQ**

Faculdade Cásper Líbero

Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Comunicação

São Paulo, 2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Mário David Pinto de Melo

**HQs E INTERNET: UMA ABORDAGEM CONTEMPORÂNEA DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
ANÁLISE DO WEBSITE UNIVERSO HQ**

Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade
Cásper Líbero para obtenção do título de Mestre
em Comunicação na Contemporaneidade.

Linha de Pesquisa

Produtos Midiáticos:
Jornalismo e Entretenimento

Orientadora

Profa. Dra. Dulcília H. S. Buitoni

Faculdade Cásper Líbero

Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Comunicação

São Paulo, 2009

Folha de aprovação

Mário David Pinto de Melo. “HQs e Internet: uma abordagem contemporânea das histórias em quadrinhos. Análise do website Universo HQ”. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade Cásper Líbero para obtenção do título de Mestre em Comunicação na Contemporaneidade. Linha de Pesquisa: Produtos midiáticos: Jornalismo e Entretenimento.

Orientadora

Profª. Dra. Dulcília H. S. Buitoni

Data de aprovação: ____/____/2009

Banca Examinadora

Prof. Dr.
Instituição:

Prof. Dr.
Instituição:

Prof. Dr.
Instituição:

Dedicatória

*Para Audiralice Pinto de Melo, amada mãe e Diógenes
Benício de Melo, em eterna memória. Minha maior
vitória é ser vosso filho.*

Agradecimentos

Agradeço a Deus pelo dom da vida, pois nela tudo passa.

À minha mãe, por tudo e para sempre.

Àqueles que ajudaram a aplacar minha solidão nos últimos dois anos: Gualberto Costa, Louise Madeira, Graça Farias, Glauber Rocha, Marcos e meus primos Ulisses, Rildo e Paulo.

Muito obrigado pelos bons momentos.

À Profa. Dra. Sonia Luyten por um genuíno suporte de mãe durante todo esse tempo. Nunca terei palavras suficientes para agradecê-la. Muita saúde e felicidades.

Aos professores da Faculdade Cásper Líbero, em especial Prof. Dr. Dimas Künsch, Prof. Dr. Eugênio Menezes e Prof. Dr. Cláudio Novaes pelo apoio, paciência e valiosas lições. Espero encontrá-los novamente. Grato.

À minha orientadora Profa. Dra. Dulcília Buitoni por todo o zelo e preocupação. Desculpe pelas dores de cabeça e obrigado por tudo.

Aos colegas do mestrado pelos momentos juntos, especialmente Augusto Takeda pela preciosa amizade adquirida. Sucesso a todos.

A toda minha família e amigos por nunca me esquecerem e sempre torcerem por mim. Não menos importante, a todo pessoal do site Universo HQ pelo valioso trabalho para o mundo dos quadrinhos. Espero estudá-los mais e melhor, com a participação de vocês. Enfim, a todos que de algum modo, para bem ou mal, estiveram presentes nessa etapa da minha jornada de vida.

Resumo

Esta dissertação desenvolve uma abordagem contemporânea das histórias em quadrinhos (HQs). Partindo das raízes históricas das HQs, o foco do trabalho contempla a mudança do meio impresso para o digital e a respectiva difusão pela Internet. Nesse sentido, está diretamente relacionado com a linha de pesquisa Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento, principalmente enquanto estudo de formatos que envolvem discurso jornalístico e a vertente do entretenimento. Autores como Sonia Luyten, Álvaro de Moya, Will Eisner, Geane Alzamora, Lucia Leão e Edgar S. Franco forneceram linhas teóricas e caminhos metodológicos. Após o levantamento histórico, houve discussão a respeito das influências da tecnologia digital na produção e na difusão das HQs e sobre as novas características de linguagem que poderiam ser observadas. A pesquisa de campo concentrou-se na análise de um website brasileiro, Universo HQ, que é um site informativo sobre histórias em quadrinhos. O conceito de hipermídia foi fundamental para a reflexão, que partiu da estrutura de funcionamento do site Universo HQ para a indagação: existem novas linguagens informativas no meio digital? Há utilização de hipermídia ou estamos diante de apenas uma transposição de formas oriundas do meio impresso para a Internet?

Palavras-chave: Produtos Midiáticos. Histórias em quadrinhos. Internet. Hipermídia. Site Universo HQ.

Abstract

The aim of this dissertation is to describe what happens to comics when they are published on the internet, framed in an historical point of view. This dissertation is intended to be part of the “Media Products: Journalism and Entertainment” research area. The case study is Universo HQ, a Brazilian website about comics. In the dissertation, after a brief historical digression, the discussion focuses on the changes made by technology on the production and consumption of comics. Theoretical and methodological frame was provided by scholars like Sonia Luyten, Álvaro de Moya, Will Eisner, Geane Alzamora, Lucia Leão and Edgar S. Franco. The concept of “hypermedia” is the key to develop the following research questions: what happens to comics on the internet? Does this new media use a shift in the message itself? Or is it just a new tool to convey the message?

Keywords: Media products. Comics. Internet. Hypermedia. Universo HQ website.

Guia de Ilustrações

Ilustração 1. Obra de William Hogarth.	07
Ilustração 2. Obra de Rudolph Töpffer.	07
Ilustração 3. Nhô Quim. Ângelo Agostini.	09
Ilustração 4. Ukiyo-e de Hokusai.	09
Ilustração 5. Yellow Kid de R.F. Outcault.	11
Ilustração 5.1. New York Journal e o Yellow Kid. Novembro de 1896.	12
Ilustração 5.2. Buster Brown. R.F. Outcault.	12
Ilustração 6. Revista O Tico Tico.	12
Ilustração 7. Nemo de Winsor McCay.	12
Ilustração 8. 1ª aparição do Superman na revista Action Comics.	14
Ilustração 9. The Spirit de Will Eisner.	14
Ilustração 10. Queima de comics em Binghamton, em 1949.	16
Ilustração 11. Capa da obra de Wertham.	16
Ilustração 12. Shatter, de Mike Saenz.	21
Ilustração 12. 1. Crash. Produção digital impressa.	21
Ilustração 12.2. Erotismo virtual. Valerie.	22
Ilustração 13. Digital Justice. Versão brasileira pela Abril.	24
Ilustração 14. Salambô. Philippe Druillet.	27
Ilustração 15. Sinkha. Graphic Novel em 3D e multimídia.	29
Ilustração 16. HQ interativa sobre a Segunda Guerra Mundial.	29
Ilustração 17. Obra de Manara adaptada para o meio digital.	31
Ilustração 18. Estatísticas do uso mundial da Internet. 03/2009.	33
Ilustração 19.1. Usuários por regiões geográficas. 03/2009.	33
Ilustração 19.2. Propagação da Internet por regiões geográficas. 03/2009.	34
Ilustração 19.3. Usuários de Internet por regiões mundiais. 03/2009.	34
Ilustração 20. Argon Zark. Pioneirismo em webcomics.	38
Ilustração 20.1. Impulse Freak. webcomic interativa.	39
Ilustração 20.2. Carníbol. Webcomic do grupo Quarto Mundo.	40
Ilustração 20.3. Combo Rangers. Webcomic com animação em Flash.	40
Ilustração 20.4. Webcomics de McCloud inspirada na Antiguidade.	41
Ilustração 20.5. Combo Rangers versão impressa. Cancelada.	46

Ilustração 20.6. Combo Rangers Angels. Webcomic feita por fãs da série.	46
Ilustração 21. Universo HQ. Octacampeão do prêmio HQ MIX.	48
Ilustração 21. 1. Anime Pró e Anime Blade. Mangá e animê como informação.	49
Ilustração 21.2. Bigorna. Apoio ao quadrinho nacional.	50
Ilustração 21.3. Omelete. HQs e cinema.	50
Ilustração 22. Universo HQ. Parte superior.	52
Ilustração 22.1. Universo HQ. Laterais.	53
Ilustração 22.2 Universo HQ. Parte inferior.	54
Ilustração 23. Universo HQ. 11/2008.	55
Ilustração 23.1. Universo HQ. Notícias. 11/2008.	56
Ilustração 23.2. Universo HQ. Colunas. 11/2008.	57
Ilustração 23.3. Universo HQ. Matérias. 11/2008.	58
Ilustração 23.4. Universo HQ. Entrevistas. 11/2008.	59
Ilustração 23.5. Universo HQ. Reviews. 11/2008.	60
Ilustração 23.6. Universo HQ. Checklist. 11/2008.	61
Ilustração 23.7. Universo HQ. Charges. 11/2008.	62
Ilustração 24. Universo HQ. 1ª notícia do segundo layout do site. 11/2008.	63
Ilustração 24.1. Universo HQ. Tiras e HQs online. 11/2008.	64
Ilustração 24.2. Universo HQ. Contos e Toys. 11/2008.	65
Ilustração 24.3. Universo HQ. Cartas e Serviços. 11/2008.	65
Ilustração 25. Universo HQ. Primeira notícia com banners comerciais. 11/2008.	66
Ilustração 26. Universo HQ. Novo Layout. 11/2008.	72
Ilustração 27. Borges en Clarín. 2009.	74

Sumário

INTRODUÇÃO	02
CAPÍTULO I – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÕES	
1.1. O mundo das HQs: características da linguagem dos quadrinhos tradicionais	04
1.2. 1.2 - Histórias em Quadrinhos: de onde e para onde	06
CAPÍTULO II – INTERNET: UM NOVO LAR PARA OS QUADRINHOS	
2.1. A difusão digital	17
2.2. Algumas palavras sobre HQs e computadores	18
2.3. O início da difusão: as primeiras HQs digitais	20
2.4. O suporte digital CD-ROM	26
2.5. Breve relato sobre a Internet	32
2.6. Internet e HQs: a nova relação	36
2.7. Unindo nós	43
CAPÍTULO III – UNIVERSO HQ: UM OLHAR	
3.1. Uma questão de escolha	47
3.2. Desconstruindo o universo	51
3.2.1. Composição do layout	51
3.2.2. As seções do site	54
3.2.2.1. Notícias HQ	56
3.2.2.1. Colunas	56
3.2.2.2. Matérias	57
3.2.2.3. Entrevistas	58
3.2.2.4. Reviews	59
3.2.2.5. Checklist	60
3.2.2.6. Charges	62
CAPÍTULO IV – O UNIVERSO HQ NO CONTEXTO HIPERMIDIÁTICO	67
Considerações finais	76
Referências Bibliográficas	80

Introdução

Estudar as histórias em quadrinhos (HQs) não é tão simples quanto possa parecer. Na verdade, não é nada simples. Não se trata apenas de ler gibis ou fazer parte do rol de profissionais da área, como desenhistas ou roteiristas. A maioria dos pesquisadores de HQs são acadêmicos renomados de diversas áreas, com anos de pesquisa sobre o assunto. E, embora tenha se notado um considerável crescimento de produção acadêmica com enfoque nos quadrinhos, tais trabalhos não são plenamente divulgados.

A bibliografia sobre HQs aumentou, mas, ironicamente, parece ser a mesma de 10 ou 20 anos atrás. São autores marcantes que desenvolveram pesquisas realmente significativas e tornaram-se leituras praticamente obrigatórias para todo interessado pela área. Ocorre então que tem-se um punhado de livros realmente de referência e uma gama de trabalhos que os usam para embasar análises pessoais.

Poucos se tornam livros teóricos, ficando apenas no campo da pesquisa, e ainda há o problema de, ao se iniciar um projeto de pesquisa sobre quadrinhos, os temas aparentem ter sido todos abordados. Esse tipo de situação ocorre principalmente no meio dos novos pesquisadores que buscam adentrar ao do estudo das HQs, mas não contam com a experiência dos tempos em que discutir HQs era uma novidade e muitas áreas ofereciam certo pioneirismo para quem as pesquisasse.

Atualmente, com o desenvolvimento dos novos meios de comunicação tecnológica, em especial a Internet, as pesquisas sobre HQs começaram a encontrar novas temáticas e também um espaço capaz de abrigá-las e divulgá-las. Porém, o desafio continua. As bibliografias, em se tratando de livros teóricos, ainda crescem devagar e os nomes de referência parecem ser os mesmos de sempre. Quando uma nova inclusão é feita, normalmente, o autor recém terminou um doutorado fruto de uma experiência pessoal e duradoura com as HQs. Tal situação repete o que foi afirmado antes: toda grande área de pesquisa fica associada a um ou poucos nomes e o que vem após tornam-se apenas interpretações particulares. Entretanto, há uma motivação comum a todos os pesquisadores de HQs para as elegerem como temática principal de seus trabalhos. Trata-se do “gostar”. Um “gostar” que se originou da leitura, da prática do desenho, da escrita ou qualquer ato simples

que moldaria o pensamento do futuro pesquisador. É o “gostar” por tentar relacionar as HQs com outras coisas que muitas vezes aparentam não terem a mínima ligação com quadrinhos. E com algumas já relacionadas. É por isso que são tantos os enfoques particulares, porque cada um gostaria de dizer o que pensa com suas próprias palavras. É nisso que este pesquisador acredita. E por isso que insiste em produzir textos que enfoquem as HQs como objeto de estudo.

Este trabalho objetiva lançar um olhar contemporâneo sobre as HQs, narrando sua aparição e estabelecimento no meio impresso e estudando sua entrada na Internet, por considerar a *web* o maior expoente comunicativo da atualidade. Também, através da pesquisa de campo, o trabalho analisa o *website* Universo HQ, com o intuito de enumerar os recursos hipermidiáticos que o site utiliza e o que faz dele o melhor informativo sobre quadrinhos da Internet no Brasil.

A pesquisa se divide em três capítulos. No primeiro, as HQs são conceituadas e apresentadas como parte integrante da comunicação. O segundo capítulo apresenta o meio digital, as experimentações com as HQs na criação de uma linguagem híbrida e nomeia a atual relação dos quadrinhos com a Internet como uma nova relação, por se tratar de uma mudança de suporte, do impresso para a *web*.

O terceiro e último capítulo trata da análise do Universo HQ, decompondo o site, com uma posterior avaliação dos recursos empregados. Na construção desse trabalho, a bibliografia tradicional sobre HQs foi utilizada no intuito de contextualização histórica. A principal obra desta pesquisa é o livro *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*, de Edgar Silveira Franco, por tratar exatamente da entrada dos quadrinhos para o meio digital e sua posterior difusão na Internet.

A pesquisa de campo referencia-se principalmente no *website* Universo HQ. A análise baseia-se nos dados encontrados através da desconstrução do *site* e em notícias específicas selecionadas no mesmo. Outros *sites* são citados, mas apenas de forma ilustrativa e comparativa. Por fim, este trabalho contextualiza o *website* Universo HQ no universo das potencialidades hipermidiáticas oferecidas pela Internet atualmente.

Capítulo I – Histórias em Quadrinhos: definições

1.1 - O mundo das HQs: breves características da linguagem dos quadrinhos tradicionais

Histórias em quadrinhos (que serão referidas neste trabalho como HQs) são duas palavras que remetem o pensamento humano a construir de imediato uma revista impressa. No Brasil, enquanto para um jovem a imagem mental possa ser o título de um dos inúmeros *comics* de super-heróis das Editoras *Marvel*, *DC* ou ainda dos vários mangás presentes nas bancas, um adulto desligado desse meio poderia imaginar no máximo um gibi da Turma da Mônica que deva ter lido em alguma sala de espera. Apesar da enorme divergência de pensamentos, o que remeteria a toda uma análise do mercado editorial brasileiro no ramo das HQs, o exemplo ilustra os inúmeros nomes pelos quais os quadrinhos são conhecidos pelo mundo.

Nos Estados Unidos, o nome *comic strips* (tiras cômicas) está muito vinculado com o conteúdo, isto é, no início de sua popularização, as histórias tinham um caráter predominantemente humorístico e caricaturesco. Apesar das novas modalidades surgidas posteriormente, este nome continua até hoje: *comic strips*, *comics*, *comix* ou *funnies* (engraçado) – como designativo geral para países de língua inglesa. Para as revistas, adota-se o termo *comic books*. Na França chama-se *bandes dessinées*, ou seja, bandas (tiras) desenhadas. Mas, na Itália, o nome derivou-se daquilo que é mais característico nos quadrinhos: *fumetti* – fumacinhas, os balões que saem da boca dos personagens, indicando sua fala. (LUYTEN, 1987, p. 10).

Brasil e Espanha compartilham uma origem comum para o termo local de HQs: o nome de uma revista. No caso da Espanha, a grande repercussão da publicação infantil *TBO* acabou por batizar os quadrinhos espanhóis como *tabeós*. E no Brasil, a revista *Gibi* emprestou o termo, que significava “moleque” ou “negrinho”, para as HQs brasileiras. Na Coreia são chamados de *manhwas*, *picha* na África, *manhua* na China, *mangá* no Japão e assim sucessivamente. É interessante perceber que quando algo já faz parte de uma cultura, normalmente existe uma palavra nativa para designá-lo. É improvável que o Brasil, por exemplo, venha a ter algum dia uma palavra mais próxima de *hamburger* do que “sanduíche” e, ainda assim, existem certas diferenças entre o significado das duas. E se alguém perguntar sobre a batata frita, as famosas “fries” do *MC Donalds*, é porque certamente ainda não teve

oportunidade de comparar as que são vendidas no *fast food* e as que normalmente acompanham os pratos nacionais. Em resumo, as HQs estão pelo mundo e ligaram-se as culturas de cada país assimilando características únicas que as diferenciam entre si, o que hoje é chamado “estilo” de uma HQ. Mas todas as HQs aliam imagem e escrita para utilizar a comunicação de forma única, além de peculiaridades encontradas apenas nos quadrinhos.

É preciso, antes, sobretudo, enfatizar que, nesta pesquisa, não se tem o objetivo de apontar um marco inicial do surgimento das HQs ou se o fato de obras milenares que se utilizavam apenas do desenho, mas ainda não possuíam uma escrita, serem ou não consideradas HQs. Este é um mérito que cabe aos profundos conhecedores da Arte Seqüencial, uma expressão que será descrita mais adiante apenas como parte do enfoque histórico. Esta pesquisa se baseia nas HQs como são conhecidas e lidas atualmente.

As HQs possuem elementos comuns, não importa a qual estilo pertença. Entretanto, em alguns, certas características são utilizadas de maneiras distintas. O caso das onomatopéias por exemplo. Em todos os quadrinhos elas representam graficamente o som, complementando o texto. Mas nos quadrinhos japoneses sua função é mais ampla. “[...] as onomatopéias têm uma função muito mais plástica do que visual ou sonora. Isto porque a escrita japonesa é formada por caracteres, e as onomatopéias inseridas nos quadrinhos dão um incrível movimento, equilíbrio e força ao som que estão exprimindo (LUYTEN, 1987, p. 13). Outro elemento comum nos quadrinhos é o balão, que trouxe novo significado ao texto presente nas HQs. Através do balão o leitor percebe com mais clareza as emoções e ações desempenhadas pelas personagens das HQs, pois eles moldam-se graficamente a elas. Os quadrinhos possuem outros elementos visuais que os permitem utilizar a comunicação de forma única, conforme dito. No entanto, para compreender inicialmente do que é formada a HQ que se encontra nas bancas, os elementos imagem e escrita complementados pelos balões e onomatopéias são suficientes. Passa-se agora para alguns momentos históricos das HQs.

1.2 - Histórias em Quadrinhos: de onde e para onde

Nas pesquisas sobre HQs convencionou-se adotar como marco inicial de origem a data de 1895, ano de criação do *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, no jornal *New York World*, Estados Unidos. Entretanto, tal fato não implica em dizer que os quadrinhos estejam presentes na história da humanidade há pouco mais de um século ou que a obra de Outcault seja de fato a grande pioneira dos quadrinhos.

Uma boa definição de quadrinhos é que eles são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2004, p. 9). A partir desse conceito, as origens das HQs remontam a uma época bem mais distante que o final do século XIX. Para Sonia Luyten (1987, p. 16) “por incrível que pareça, as origens das HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos”. E ainda nessa mesma linha de raciocínio, pode-se então incluir os mais diversos relatos de variadas civilizações ao longo da história, representadas através de desenhos dispostos em seqüência “narrando” um dado acontecimento.

Durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história por meio de uma seqüência de imagens (Luyten, 1987, p. 16).

Álvaro de Moya (1977, p. 26) destaca que as pinturas rupestres representam a necessidade do homem em mostrar a vida:

Voltemos os olhos para aquelas maravilhosas primeiras expressões do homem, imortalizadas nas pinturas das cavernas, deixando para o futuro o seu testemunho de sua época, não acreditando tão-somente no canto e na dança, nos gritos guturais de caça, nos choros e nos risos, mas sentindo a necessidade de gravar, eternizar a vida na pintura rupestre.

E continua, demonstrando a presença dos quadrinhos em outros momentos da história e sua utilização nos precursores das artes modernas, como o cinema:

Aqueles quadrinhos (“Via Sacra”) que vemos nas igrejas de interior contando a Paixão de Cristo (desde Dürer) já eram as histórias em quadrinhos de então.

As sombras chinesas, a lanterna oriental, precursoras do cinema, tinham uma origem nas ilustrações continuadas. Os painéis miniaturas de Bruegel, mostrando as estações do ano, formam uma continuidade. E as gravuras de Goya contra os desastres da guerra, mantendo a tradição de documento da época gravado para a posteridade (MOYA, 1977, p.32;34).

Os exemplos são muitos. No entanto, há um fator comum entre eles até então: a ausência de palavras. Apesar de imagens dispostas em seqüência terem a capacidade de contarem uma história e muitos estilos de quadrinhos utilizarem esse recurso até hoje, a HQ tradicional é conjunto de imagens e palavras. Por isso, a redescoberta da imprensa tipográfica por Guttenberg foi de grande importância, não apenas para a consolidação da palavra escrita como também para a propagação das HQs como meio de comunicação de massa, embora a constatação dessa questão tenha sido avaliada apenas após o final do século XIX quando se aprimoraram as técnicas de impressão e a própria imprensa, garantindo aos quadrinhos um caráter comercial. Essa característica acompanha as HQs desde então e responde pela criação, continuidade e cancelamento de vários títulos.

Anterior a isso, destaca-se o nome de William Hogarth, pintor e gravurista inglês que, em 1731, teve suas histórias ilustradas publicadas de modo seriado. “As histórias de Hogarth foram mostradas pela primeira vez como uma série de pinturas e, mais tarde, vendidas como portfólio de gravuras. As pinturas e gravuras eram pra ser vistas lado a lado...em seqüência!” (MCCLLOUD, 2004, p. 17).



Ilustração 6. Obra de William Hogarth.

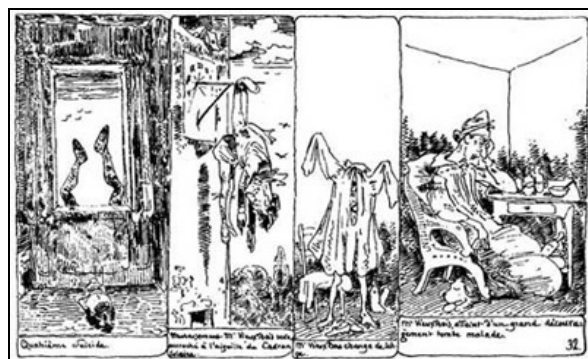


Ilustração 5. Obra de Rudolph Töpffer.

As obras de Hogarth incentivaram a criação de novas leis de direitos autorais, específicas para tal arte. Rudolph Töpffer, que tem um importante papel na história das HQs, recebeu grande influência dos trabalhos de Hogarth:

No século passado, um homem de gênio, Hogarth, grande artista, mas sobretudo, grande moralista, publica diversas séries de gravuras formando dramas completos... [...] Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloquência simples, grosseira, mais apropriadamente maravilhosa à natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura (TÖFFER apud MOYA, 1996, p. 8).

Scott McCloud (2004, p. 17) define Töpffer como o pai dos quadrinhos modernos, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa. Anteriormente à palavra escrita, tinham-se, em dadas civilizações, ícones representativos de sons associados a figuras, sem se relacionarem, no entanto. Rudolph Töpffer, em 1837, já percebia que uma nova manifestação artística estava surgindo. O autor, citado por Moya (1996), afirmara que suas “histórias em estampas” eram um

livrinho de natureza mista. Ele se compõe de uma série de desenhos autografados em traço. Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem o desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, falando diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa (MOYA, 1996, p. 9).

E o Brasil também deu uma grande contribuição aos quadrinhos, mesmo antes do aparecimento da “primeira história em quadrinhos” batizada com o nome de *Yellow Kid*. Aqui, o italiano que se nacionalizou brasileiro Ângelo Agostini já publicava quadrinhos em periódicos desde 1864.

Ângelo Agostini nasceu em 8 de abril de 1843 e estudou pintura em Paris. Em 1864, estreou no folhetim “Diabo Coxo”, da cidade de São Paulo. Era republicano, contra o clero e abolicionista. Em seu humor gráfico revelava

críticas ao reinado monarquista no Brasil e às normas eclesiásticas. O periódico “Diabo Coxo”, foi o primeiro jornal ilustrado de São Paulo, lançado em 17 de setembro de 1864, redigido por Luiz Gama. Em 1867, Agostini vai para o Rio de Janeiro, colabora com “O Alerquim”, “Vida Fluminense” onde publica, em janeiro de 1869, “As Aventuras de Nhô Quim” (REBOUÇAS, 2008).

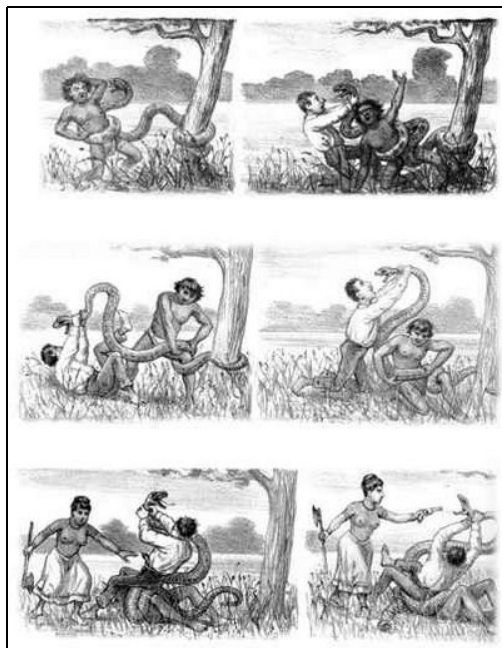


Ilustração 7. Nhô Quim. Ângelo Agostini.

No Japão, onde a cultura dos quadrinhos é milenar, as raízes de suas HQs são profundas e muito antes da imprensa americana exibir ao mundo sua criação artística, o mangá já conhecia suas raízes com Hokusai.

Entre 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras de 15 volumes, designados como *Hokusai Manga*. Sua beleza gráfica reflete bem os diversos momentos da agitação do Período Edo. *Hokusai Manga* é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos (LUYTEN, 2001, p. 98).



Ilustração 8. Ukiyo-e de Hokusai.

Conforme visto, o aparecimento das HQs data de muito antes do século passado. De acordo com o conceito que se adote sobre HQ, ela estará presente em quase qualquer coisa que possa ser representada através de imagens.

“Dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição de arte seqüencial” (MCCLLOUD, 2004, p. 20). Porém, antes de expor com mais clareza o conceito de arte seqüencial, é preciso voltar ao amarelo da história dos quadrinhos. *Yellow Kid*, de Outcault, tem seu pioneirismo reconhecido em virtude do uso de vários recursos que caracterizaram os quadrinhos, como a narração em seqüência de imagens, a continuidade dos personagens e a inclusão do texto dentro da imagem. Além de ser a primeira obra amplamente difundida por um meio de comunicação de massa, alcançando assim um grande público, também inseriu uma característica única das HQs: o balão. Sonia Luyten (1987, p. 19) explica:

Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para o seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras, e surgem as onomatopéias acrescentando sonoridade às imagens.

Yellow Kid surge no meio da disputa dos dois magnatas da comunicação nos Estados Unidos, Joseph Pulitzer, dono do Jornal *New York World*, e Willian Randolph Hearst, dono do *New York Journal*. Tal disputa foi responsável pela consolidação das HQs no maior meio impresso de comunicação de massa. Os editores perceberam que o público preferia os textos com imagens e a procura por novos desenhistas foi alta.

A supervalorização das HQ, devido à exigência dos leitores, mostrou aos empresários que os quadrinhos tinham o seu lugar assegurado, e eles “compreenderam” rapidamente o fenômeno saindo à procura de autores cada vez melhores, criando um efervecência (sic) no setor. Logo, desenhistas de primeira linha trabalhavam freneticamente na construção de uma linguagem que já estava explodindo em todas as direções (LUYTEN, 1987, p. 18-19).

É preciso lembrar que a “primeira HQ” também originou a alcunha “imprensa amarela” para referir-se ao jornalismo sensacionalista. E também aos *Syndicates*.

Dizem que, quando o World instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamim Bem-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os *comics* como os conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo” para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público. [...] E também abrindo caminho para a posterior formação de trustes econômicos americanos para distribuir (sob o nome de Syndicates) os *comics* no mundo todo [...] (MOYA, 1977, p. 36-37).

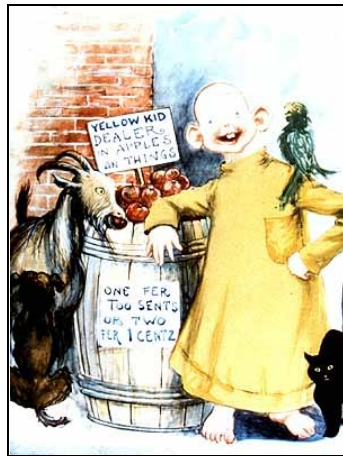


Ilustração 5. Yellow Kid de R.F. Outcault.

Os *Syndicates* são agências de distribuição e encarregaram-se de padronizar e repassar centenas de HQs para veículos comunicativos do mundo inteiro. Através desse processo, as HQs consolidaram-se no meio impresso. Entretanto, a padronização estabelecida pelos *Syndicates* removia a individualidade de algumas histórias e as facilidades oferecidas aos compradores acabaram por prejudicar a produção nacional de alguns países, como o Brasil por exemplo.

Os *syndicates* funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. [...] Cuidam também do “merchandising” [...]. O sistema de distribuição possibilita a grades e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens mais famosos por um preço absurdo de barato. O lucro do *syndicate* está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma vez só sem que se tenha que redesenhá-las. O esquema funciona até hoje, e fica fácil imaginar como se sentem os desenhistas locais (o caso do Brasil, por exemplo), ao tentar concorrer e encaixar seu material nos jornais. Além disso, esses *syndicates* têm uma espécie de censura interna que obriga seus

autores a nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas (LUYTEN, 1987, p. 23).



Ilustração 5.1. New York Journal e o Yellow Kid. Novembro de 1896.



Ilustração 6. Revista O Tico Tico.

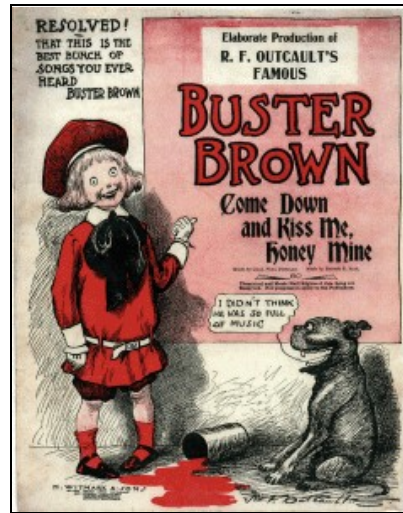


Ilustração 5.2. Buster Brown. R.F. Outcault.

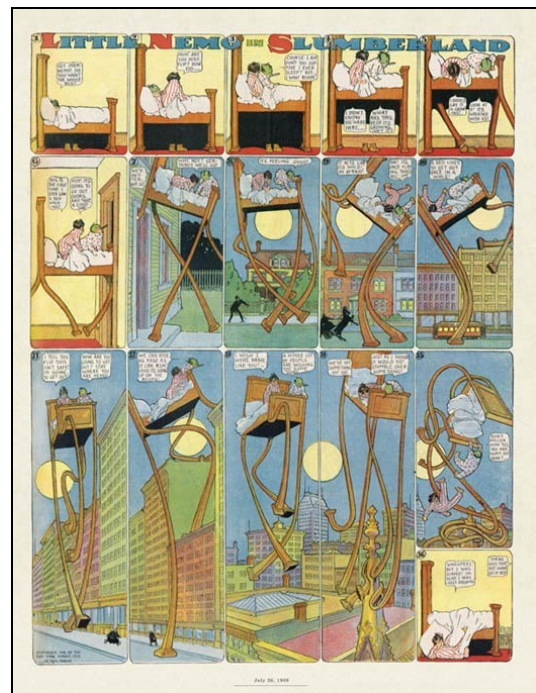


Ilustração 7. Nemo de Winsor McCay.

No mesmo período de *Yellow Kid* houve outras histórias e autores que se destacaram. De Outcault ainda, *Buster Brow* em 1902, que foi publicado por mais tempo no Brasil na revista *O Tico-Tico* com o nome de Chiquinho. Antes, em 1897. Rudolph Dirks criava *Os Sobrinhos do Capitão (Katzenjammer Kids)* que protagonizou o aparecimento na legislação americana do *copyright* a respeito dos personagens de quadrinhos. *Upside Downs* de Gustave Verbeke, em 1903 era “inacreditável”:

Durante dois anos, todos os domingos, o autor conseguia a proeza de narrar uma história normal e uma continuação do mundo sem pé nem cabeça de Little Lady Lovekins e Old Man Muffaroo, de cabeça para baixo. Uma inovação jamais repetida. Leia a história, vire a página de cabeça para baixa e leia outra história (MOYA, 1996, p. 26).

Destaca-se também Winsor McCay, com *Little Nemo in Slumberland*, de 1905. Foi considerado um dos pontos mais altos da arte dos quadrinhos devido às inovações gráficas que vieram influenciar o cinema e a fotografia.

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição de quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página standard de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação [...] (MOYA, 1996, p. 28).

Tem-se ainda o brasileiro J. Carlos, em 1905, com colaborações sempre originais como *Agradecidos*, no *Tico-Tico*. Finalmente, em 1907, Bud Fisher, com *Mutt & Jeff*, inauguram a primeira tira de quadrinhos em jornal. Foi o momento em que os quadrinhos deixaram de ser uma parte isolada do diário publicada semanalmente.

“Com isso, os quadrinhos deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer nos outros dias da semana, tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores” (LUYTEN, 1987, p. 21). E imaginar que, um século mais tarde, esse seria o único espaço restante aos quadrinhos nos jornais impressos.

Vários outros nomes e obras se destacaram nesse período da grande massificação dos quadrinhos nos jornais impressos. No entanto, sua consolidação na forma do tradicional *comic book*, a revista em quadrinhos, se deu durante a década de 1930. Uma época de ouro para as histórias em quadrinhos, uma época heróica.

[...] Era o *comic book*, que chegava para aposentar em definitivo o tablóide, predominantemente entre as publicações do gênero. O *comic book* nasceu de uma idéia simples, porém revolucionária, pela praticidade de manuseio e também do ponto de vista comercial. Bastava dobrar o tablóide ao meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com custo quase igual – somente algum tempo depois adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade. Os *comics books* traziam outra novidade: as aventuras completas em quadrinhos, em vez de episódios seriados semanais dos jornais, uma tradição de décadas. Como acontecia nos Estados Unidos, esse tipo de revista iria, a médio prazo, dominar o mercado brasileiro de quadrinhos e decretar a morte do tablóide durante a década de 40 (JUNIOR, 2004).

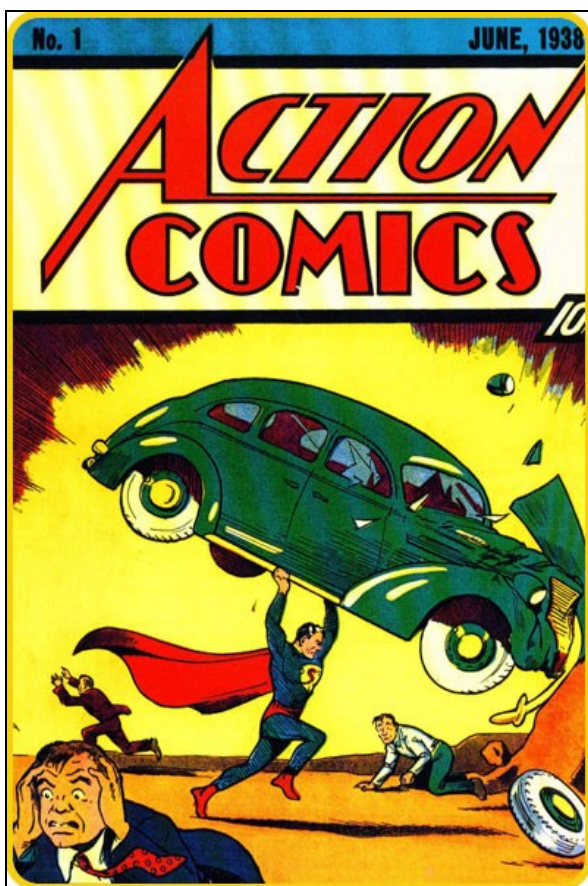


Ilustração 8. 1ª aparição do Superman na revista Action Comics.



Ilustração 9. The Spirit de Will Eisner.

Foi no formato do *comic book* que os quadrinhos de super-heróis se estabeleceram e conferiram às HQs uma associação quase que permanente a esse tipo de narrativa. Mas, na mesma época, Will Eisner conferiu aos quadrinhos uma nova perspectiva, que lhes rendeu permanentemente o status de arte. Mais precisamente arte seqüencial, que lançava um novo olhar sobre as HQs:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço mental. [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, forma-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial (EISNER, 2001, p. 08).

As HQs não tiveram apenas boas datas comemorativas. O período da Guerra Fria também atingiu o mundo dos quadrinhos. No ano de 1954, o medo se espalhou pelos Estados Unidos devido à paranóia anticomunista. Personalidades sofreram as conseqüências como Charles Chaplin impedido de entrar no país e a investigação do FBI sobre Albert Einstein. Durante esse período, as HQs sofreram perseguição por causa da crescente tiragem e popularidade entre jovens e adolescentes. Foram culpadas pela delinqüência juvenil da época.

O estopim veio com a publicação no mesmo ano do livro “A Sedução dos Inocentes” do Dr. Frederic Wertham. Renomado psiquiatra-chefe do maior hospital psiquiátrico de Nova York, o *Bellevue*, Wertham chegou a corresponder-se com Sigmund Freud, pai da psicanálise. O livro de Wertham condenava os *comics*, que segundo ele, não traziam nada de bom para a formação intelectual do jovem leitor norte-americano. Todo mau comportamento era atribuído pela influência negativa dos quadrinhos: delinqüência juvenil, discórdia entre irmãos, rejeição ao consumo de legumes e verduras e mesmo comportamento homossexual.

A comoção causada pelo trabalho de Wertham foi o suficiente para a criação do “*Comics Code*”, ou o Código de Ética para as Histórias em Quadrinhos. Isso se concretizou em um selo de autocensura estampado nas capas das HQs publicadas na época. A indústria dos quadrinhos precisou seguir as normas do código até o início da década de 1970, inclusive, no Brasil, onde o selo foi adotado.

Um dos mais célebres livros desse período foi escrito por Frederic Wertham, um psiquiatra alemão radicado nos EUA, chamado *Seduction of the Innocent* (Sedução dos inocentes). Nesse livro, Wertham reuniu suas observações acerca dos males que uma HQ poderia causar aos seus jovens leitores. [...] Com essa campanha contra os quadrinhos, as editoras viram suas vendas despencarem em função da postura de vigilância que boa parte da sociedade tinha com o conteúdo publicado das revistas. A campanha contra as HQs chegou ao ponto de o Senado americano criar uma comissão responsável para investigar a relação entre o crescimento da delinquência juvenil e as HQs (MENDONÇA, 2008, p. 31-32).

Entretanto, as teorias de Wertham já estão ultrapassadas. As HQs atravessaram grandes momentos nas últimas décadas, mas esse trabalho não direcionou um relato mais apurado a respeito dos super-heróis, pois isso requer outro foco de pesquisa. Porém, através desse breve relato histórico é possível alimentar a idéia de que as HQs estão por aí, em todos os lugares, em plena era contemporânea. E é preciso dedicar a elas muitas pesquisas ainda para entender como vêm se saindo na nova era da informação.



Ilustração 10. Queima de comics em Binghamton, em 1949.

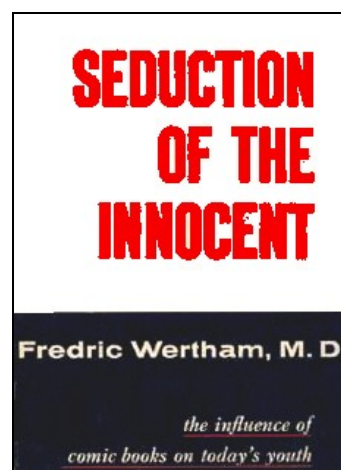


Ilustração 11. Capa da obra de Wertham.

Capítulo 2 – Internet: um novo lar para os quadrinhos

2.1 – A difusão digital

A expressão “difusão digital” ganhou destaque nos últimos 20 anos. Atualmente parece está mais relacionada a aparelhos eletrônicos capazes de transmitir imagens ou sons como a televisão e o rádio. Mas também é possível utilizá-la para referir-se o aprimoramento de um determinado meio comunicativo já que o meio digital relaciona-se diretamente com o uso de computadores, que por sua vez permitiram a criação e difusão da Internet, tornando-os símbolos da evolução tecnológica. Logo, ao relatar a entrada dos jornais impressos (ou o rádio, ou a TV) no campo digital, fala-se na evolução do prévio meio. Adotando-se essa base de pensamento, faz-se necessária uma análise das modificações que as HQs precisaram adotar para adaptar-se ao novo meio, o digital. Posteriormente, a Internet proporciona outra revolução e mais modificações no constante universo mutável das HQs. Mas antes disso é preciso lembrar que os quadrinhos já possuem uma forte ligação com outros meios midiáticos como a televisão e o cinema. De clássicos como *Mickey* e *Popey* aos recentes cinematográficos *Watchmen* e *Homem de Ferro*, as HQs constituem uma grande fonte de inspiração na indústria da animação, seja para desenhos ou filmes. O desenvolvimento tecnológico e o próprio meio digital fortaleceram essas mídias nos últimos 10 anos, o que contribui para a manutenção dessa relação duradoura. O presente trabalho, entretanto, foca-se no estudo das HQs no meio digital, não expandindo a abordagem dos quadrinhos com o cinema e a televisão.

No primeiro capítulo, as HQs foram apresentadas como uma forma única de comunicação e arte. No entanto, muito da conceituação sobre quadrinhos baseou-se (e ainda baseia-se) em sua forma impressa, principal meio que ocupam desde sua criação. Este capítulo propõe-se a discutir a inclusão dos computadores no processo criativo das HQs, sua posterior difusão pela Internet e como as características desse novo meio estão transformando o modo de compreender as HQs na comunicação contemporânea.

2.2 – Algumas palavras sobre HQs e computadores

Uma das melhores palavras para descrever os computadores, atualmente, é versatilidade. Os computadores substituem um grande número de ferramentas em diversas áreas da funcionalidade, incluindo a ferramenta humana, apesar de ainda precisarem de uma programação prévia desenvolvida por pessoas. Uma parte dessa versatilidade está no fato dos computadores realizarem as funções de seus predecessores não apenas da mesma forma, mas, cada vez com mais perfeição, rapidez e quantidade, dentre outras características. E ainda que os computadores não tenham substituído certos tipos de ferramentas, eles, no mínimo, as complementam, melhorando suas funções e, numa linguagem própria dos computadores, otimizando os resultados. Uma outra questão de versatilidade dos computadores está no desempenho de diferentes tarefas simultâneas, o que gera um organizado acúmulo de funções e dispensa assim ferramentas de trabalho específicas juntamente com o tempo gasto pelas mesmas. Os motivos que levaram os computadores a tornarem-se ferramentas em constante evolução e indispensáveis na execução de variadas tarefas constituem um ou mais objetos de estudos complexos. A intenção aqui é gerar apenas uma breve reflexão sobre como tudo, atualmente, de alguma forma passou a relacionar-se com o computador. Logo, era esperado que, em algum momento, as HQs encontrassem o inescapável caminho da computação. “Usar os computadores para produzir arte é uma idéia quase tão velha quanto os próprios computadores” (MCCLLOUD, 2006, p. 138).

É necessário explicar que a origem de fato do computador, baseando-se no termo “computar” ou qualquer outro que se refira à prática de cálculo certamente encontra-se em um passado longínquo. Concordando, então, com Scott McCloud, o computador atual terá suas raízes nos fabricados a partir da década de 70. Ainda segundo o autor (2006, p. 139), “a tecnologia de criação de imagens já era sutil e sofisticada, mesmo antes dos computadores”, o que demonstra que a incorporação do computador na produção de arte não foi imediata. Seria preciso mais que simples comandos de elaboração de formas executados por uma aparelhagem cara e de trabalhosa operação para substituir as ferramentas tradicionais na criação de imagens. “A maioria dos artistas revelou pouco interesse em produzir arte digitando comandos numa máquina, quando podia continuar enraizada num mundo muito mais intuitivo, onde ‘você tem aquilo que vê’” (MCCLLOUD, 2006, p. 139).

No entanto, o computador logo se tornou uma ferramenta de grande utilidade na arte-final, o que os remete a um primeiro contato com as HQs ainda que apenas para digitalizar imagens. E mesmo com a evolução tecnológica dos computadores, sua principal

função ainda era melhorar a imagem dos quadrinhos para a impressão. Isso reforçava a condição humana de repetir velhos trabalhos com novas ferramentas.

Muitos no ramo usam o computador meramente como uma ferramenta para realizar com maior eficiência tarefas que já vinham sendo realizadas nos anos em que a separação de cores era confiada a uma equipe de senhoras idosas em Bridgeport, munidas de lâminas Exacto. Esse conservadorismo é um pequeno exemplo da grande tendência que todos temos de interpretar os novos meios pelos filtros dos antigos. (MCCLLOUD, 2006, p. 140-141).

Tal situação estaria prestes a mudar, porém, antes, os computadores já iniciavam outra característica inerente a seu desenvolvimento: a de seleção natural. Aos desenhistas que se adaptassem ao meio digital, grandes possibilidades os aguardava. Aos que tomaram aversão pelo computador, um resultado que hoje é senso comum.

[...] e muitos artistas mais jovens passaram a ver a aquisição de um computador como o primeiro passo na escalada rumo ao poder. Para outros, contudo – sobretudo artistas veteranos de gerações mais antigas -, o rápido ritmo da mudança pode ser perturbador e a perspectiva da indústria dos quadrinhos transitar totalmente para os computadores pode levar a uma severa alienação. Após décadas dominando as tecnologias da caneta, do pincel e da reprodução mecânica, o advento dos computadores só pode significar uma coisa para esses artistas: a obsolescência pessoal (MCCLLOUD, 2006, p. 142).

É verdade que tal pensamento não é absoluto. Não existe uma proibição que impeça a criação de HQs pelo tradicional método do papel e tinta. Em tempo, o grande domínio dos quadrinhos ainda está no meio impresso. Porém, as melhorias que o computador trouxe às HQs são inegáveis e dificilmente voltarão atrás. Em termos de qualidade, a mão humana não acompanha mais os diversos recursos gráficos oferecidos pelos diferentes softwares. E em termos de reprodutibilidade, não há mais olho comum que rearranje cores e tonalidades tão apropriadamente para impressão como um computador é capaz de realizar.

Logo, a realidade para os criadores de HQs é a adesão ao meio digital, se quiserem de fato ingressar competitivamente na indústria dos quadrinhos em se tratando de tratamento e replicação da obra. Mas a mão é a ferramenta de extensão da criatividade humana, ainda que auxiliada por equipamentos como pranchetas e canetas eletrônicas. Portanto não deverá cair em desuso por mais algum tempo. Porém, os computadores não vieram apenas para aperfeiçoar as já existentes técnicas de produção de HQs, e sim, para revolucionar todo um

histórico de relação com o meio impresso e ir além. Um panorama iniciado a partir da década de 1980.

2.3 – O início da difusão: as primeiras HQs digitais

Até o início dos anos 80, o processo de criação de HQs estava ligado exclusivamente ao papel, tanto na produção como na divulgação pelo meio impresso. Nesse momento, uma série de experimentações foi feita por diversos quadrinhistas, incentivados pela popularização do computador pessoal e por programas (*softwares*) gráficos em desenvolvimento. A ferramenta computador passaria a oferecer possibilidades únicas, e uma mudança de suporte, do impresso para o digital, começava a se desenvolver.

Em 1985, segundo Franco (2008, p. 55), é publicado nos Estados Unidos pela editora *First Comics* a primeira história em quadrinhos produzida em computador. Tratava-se da HQ *Shatter*, de Mike Saenz e Peter Gillis:

Shatter é considerada por muitos um trabalho visionário, pois na época as ferramentas digitais disponíveis para a criação de uma HQ daquela envergadura eram poucas. Saenz e seu parceiro criaram toda a arte em preto-e-branco no monitor de um computador AppleMacintosh de 128 Kbytes, usando apenas um disk drive. O trabalho foi gerado em computador mas impresso em papel no formato revista, mantendo o suporte tradicional de veiculação das HQs (FRANCO, 2008, p. 55).

Embora pioneira *Shatter*, assim como outras produções que seguiram seu molde, ainda mantinha aspectos de produção das HQs tradicionais, incluindo o meio de publicação. A colorização foi feita manualmente, devido às limitações tecnológicas. Mas a criação de *Shatter* foi vital para a experimentação com as chamadas imagens de síntese, que estão mais para dados numéricos do que concepções visuais.

As denominadas imagens de síntese, diferentes das outras, não representam nada e não têm qualquer tipo de contato físico com algo preexistente; são apenas uma série de informações numéricas. Elas não nascem de nenhum tipo de olhar orgânico ou artificial (que são sensíveis à luz visível ou a outras ondas do espectro eletromagnético) e não são a captação de nenhuma emanção de objetos existente (SOGABE apud FRANCO, 2008, p. 57).

As imagens de síntese permitem ao criador uma maior manipulação da imagem ao transformá-la numa linguagem numérica. Com isso, tem-se uma das várias características novas que o computador trouxe às HQs. O programa *Photoshop*, por exemplo, pode realizar uma inversão de cores, criar distorções diversas e retornar ao estado inicial do desenho de forma instantânea.

Shatter resultou na abertura de amplas possibilidades na criação de HQs utilizando os recursos do computador. No entanto, a produção digital ainda recorria ao meio impresso para a demonstração dos resultados. Mas o meio impresso como todo já estava afetado. O computador e seus novos recursos provaram que não seriam uma tendência passageira. As mudanças na indústria gráfica foram permanentes. Desde então, o uso do computador foi incorporado em todos os processos de criação e produção das HQs. Tanto para aquelas que são lidas no meio impresso como as desenvolvidas para a leitura exclusiva na tela do computador, as chamadas “HQtrônicas”. É possível dizer que tinta e pincéis se tornaram quase obsoletos frente aos recursos oferecidos pelo computador capazes de beneficiar jovens artistas e produtores independentes no desenvolvimento de seus trabalhos. Mas, novamente, a criatividade humana é que determinará até onde as cores e efeitos produzidos eletronicamente superam aos de criação manual.

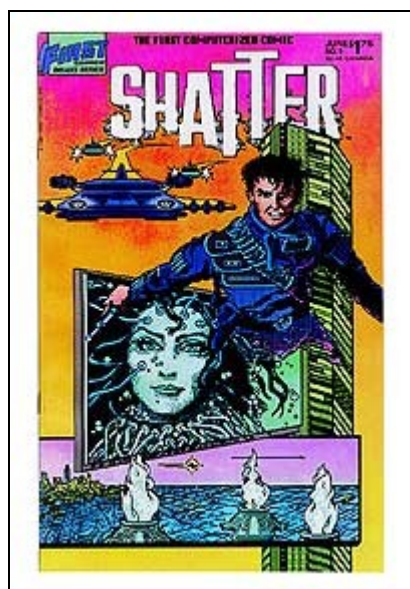


Ilustração 12. Shatter, de Mike Saenz.



Ilustração 12. 1. Crash. Produção digital impressa.

O termo “HQtrônica”, criado por Edgar Franco, não tinha sido mencionado até o momento pelo fato da experimentações entre HQs e computador resultarem num produto impresso. Foram assim com o pioneirismo de *Shatter* e mais alguns exemplos subsequentes.

Adiante, o termo será discutido de melhor forma. Mike Saenz também é o autor de *Crash*, que foi lançada pela *Marvel Comics Group* e trata-se de uma *graphic novel* com o personagem Homem de Ferro. *Crash* trouxe o implemento de imagens 3D na elaboração de HQs. Essas imagens ainda não tinham sido vistas no universo dos quadrinhos e tiveram problemas de resolução, mas criaram um efeito mais intenso do que os feitos por métodos convencionais. Nesse trabalho, Saenz utilizou apenas o computador para todo o processo, incluindo colorização e letreiramento. As ferramentas digitais já tinham ganhado avanço.

Embora inovadora, *Crash* se tornou conhecida através ainda do meio impresso. Mas a HQ foi decisiva para que Mike Saenz se voltasse apenas para a produção digital. Trabalhos como *Virtual Valerie*, *Donna Matrix* e a percussora dessas, *Mac Playmate* deram início aos softwares interativos voltados para o público adulto e utilizando o CD-ROM como meio, sem ligação com o impresso:

Depois de *Crash*, Mike Saenz passou a dedicar-se totalmente à arte computacional, tornando-se um dos precursores na criação de narrativas hipertextuais multimídia, abandonando de vez o papel e migrando definitivamente para o suporte digital. Ainda em 1986, ele foi o responsável pela criação do primeiro software interativo dedicado ao público adulto e também o primeiro programa erótico para Macintosh intitulado *Mac Playmate*, a construção da narrativa desse trabalho era muito semelhante à de uma HQ [...]. Com o sucesso de *MacPlaymate*, Saenz lançou em 1990, pela empresa *Reactor Inc.* criada por ele e dedicada ao entretenimento interativo, o CD-ROM *Virtual Valerie*, um dos maiores sucessos de vendas da história do CD-ROM. [...]. Em 1993 Saenz lançou o CD-ROM *Donna Matrix*, um novo jogo erótico interativo, dessa vez contando com cenários e animações em 3D [...]. O artista tornou-se um dos principais entusiastas do sexo em realidade virtual, dando continuidade a seu trabalho nessa área (FRANCO, 2008, p. 60).

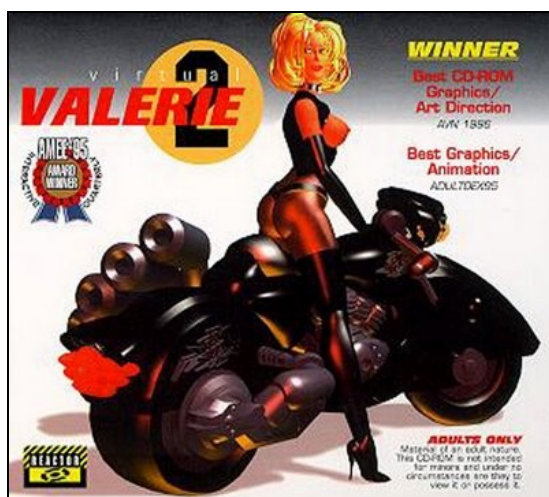


Ilustração 12.2. Erotismo virtual. Valerie.

A ferramenta do CD-ROM certamente foi vital para a mudança do suporte impresso para o digital nas HQs. Entretanto, antes de uma melhor análise dessa ferramenta, é preciso relatar que experiências entre HQs e computadores não repercutiram apenas nos Estados Unidos. Na Itália, a revista *L'Eternauta* comentou sobre a HQ “O Império dos Robôs” de Michael Götze que foi totalmente produzida por um computador modelo *Atari 520 SST*.

O artista também se utilizou do recurso 3D, publicou o processo de criação da HQ e falou das vantagens de se utilizar o computador como ferramenta. Em 1989, surge na França a primeira HQ produzida por computador. *Digitaline*, de Jacques Landrain e Bob Groot foi inclusive erroneamente nomeada a primeira HQ feita em computador pelo crítico francês Carlos Pessoa.

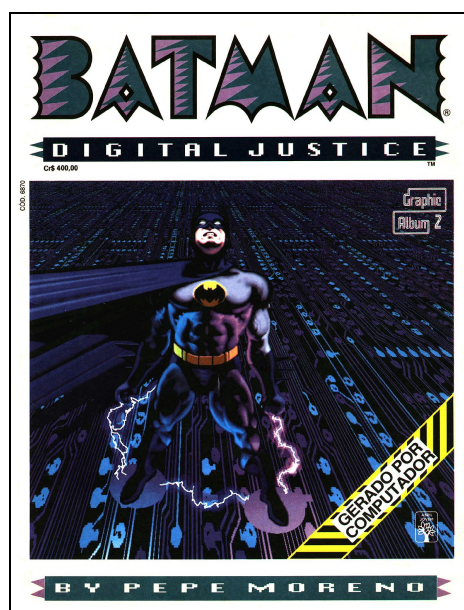
Segundo Franco (2008, p. 67), o Brasil experimentou o uso do computador para produção de HQs em 1991, com a tira *Nacional e Popular* de Maracy, Tony e Smirkoff, publicada no caderno Ilustrada do jornal *Folha de S. Paulo*. A HQ demonstrou um traço evidentemente feito por computador nos primeiros números, mas em sua fase final essa característica tornou-se bastante sutil. Isso demonstra que os resultados obtidos dependem também do quanto o artista se aprimorou nos programas utilizados pelo computador. Assim como o talento manual para o desenho, a capacitação no uso do computador tem se mostrado um pré-requisito para quem pretende utilizar o meio digital. Porém, tal capacitação tem se tornado cada vez mais simples, acessível e de rápidos resultados.

Do autor Pepe Moreno, *Batman – Digital Justice* é considerada o maior marco das HQs produzidas por computador destinadas ao meio impresso. A publicação ocorreu pela editora *DC Comics Inc.* em 1990. Apesar de obsoleta se vista pela tecnologia atual, *Digital Justice* foi inovadora na época pela utilização de um jogo de cores que deixou a obra com imagens semelhantes às produzidas por vídeos-game da época. Os computadores já tinham avançado desde a criação da HQ de Saenz, processando mais rapidamente e oferecendo uma palheta de cores de 16 milhões de matrizes.

É interessante perceber a evolução tecnológica do computador em apenas seis anos. Outro fato é que a HQ utilizou um personagem de público bem mais amplo, o que demonstra uma aposta da editora no novo meio. O resultado foi amplamente positivo, valendo o título para *Digital Justice* de segunda HQ mais lucrativa da história. Um *best seller* que teve mais de 35 artigos analíticos publicados em revistas e jornais de todo o mundo. Ainda recebeu o prêmio *Golden Ink* para impressão, produção e design da *North American Publishing*

Association. A obra foi de grande influência para a consolidação no uso do computador para produção de HQs.

O grande sucesso alcançado por *Digital Justice* foi importante para solidificar definitivamente entre as editoras e quadrinhistas a importância do computador como ferramenta na criação de quadrinhos, incorporando permanentemente os seus recursos para auxiliar nas mais diversas etapas de desenvolvimento de uma HQ (FRANCO, 2008, p.73).



**Ilustração 13. Digital Justice.
Versão brasileira pela Abril.**

Como dito anteriormente, as primeiras experiências entre HQs e computadores resultaram na adição permanente dessa ferramenta na produção de quadrinhos para qualquer meio. Com isso, houve a quase extinção de certas funções antes realizadas manualmente na produção geral de HQs tais como a de letreirista. O contato entre artistas e editoras também foi beneficiado pela evolução dos computadores, assim como o acesso do público aos autores. Além disso, a era da hipermídia continua abrindo vários campos de investigação estética sobre os quadrinhos.

No meio da produção independente, a difusão digital também trouxe modificações permanentes. O uso do computador na produção dos fanzines, os mais conhecidos exemplos de publicações independentes, foi visto com certa desconfiança por alguns que alegaram o fim do “ar” artesanal inerente dessas publicações. Entretanto, as vantagens trazidas pelo computador predominaram e, como ainda é possível observar hoje, o uso dessa ferramenta não está diretamente ligado ao profissionalismo. É possível que algo tenha se modificado, e

não perdido, com a inovação do computador. Talvez a arte artesanal passe a resumir-se a trabalhos estritamente manuais. No entanto, para as produções independentes, cuja premissa é um espaço para a expressão, o jeito de construí-lo não o conceitua. São apenas ferramentas e tratando-se de ferramentas, certamente é preferível escolher as melhores possíveis, pois elas influirão diretamente no resultado final:

Com os programas gráficos cheios de recursos e ferramentas, os fanzines com sua estética tradicional de recortes e colagens vieram dar lugar a publicações que apresentavam uma programação visual mais limpa, aproximando-se da estética das revistas do mercado e em alguns casos, criando novas feições que depois seriam utilizadas pelas publicações comerciais. Para alguns leitores e editores, a *frieza* da informática gerou uma reação que se fez sentir no início, num apelo à pureza dos fanzines sujos e artesanais, características de uma linguagem pessoal que, para eles, não deveria ser maculada. Mas, boa parte dos editores logo descobriu as enormes possibilidades oferecidas pela editoração eletrônica e preferiu utilizá-las de forma conscienciosa, tirando proveito de ferramentas que viriam simplificar sobremaneira o trabalho de edição (MAGALHÃES, 2005, p. 34).

A “frieza” dos computadores, citada por Magalhães, é um ponto de interesse a ser debatido. Porém, por enquanto, é preciso continuar com a introdução das HQs no meio digital. Para a criação de *Digital Justice*, Pepe Moreno valeu-se de experiências anteriores com programas 3D. O resultado final da HQ trouxe personagens com riquezas de detalhes em expressões faciais, textura de pele e de vestimenta. Um desenho realista que poderia fazer leitores não perceberem a utilização do computador como recurso apenas a olho nu, não fosse pela divulgação prévia do trabalho ser totalmente digital.

Um último relato sobre as primeiras HQs do meio digital é o roteiro. Todas abordaram temáticas tecnológicas como o ciberespaço e atitudes classificadas como *ciberpunk*. Isso demonstra que, embora as HQs estivessem se revolucionando, se permitindo serem produzidas pela nova abordagem digital, não perderam uma de suas principais características que é a comunicação singular, algo que só as HQs conseguem fazer. Através do roteiro, as personagens interagem com a temática, fornecendo um novo modo narrativo. Dessa forma, conceitos, termos e palavras próprias da tecnologia digital não apenas formaram o *background* (pano de fundo) dessas HQs como certamente foram compreendidos de maneira mais simples por um grande número de pessoas.

Um aspecto que deve ser ressaltado em todas as primeiras experiências de histórias em quadrinhos feitas no computador relatadas até agora é o fato de que seus roteiros, com exceção de *Digitaline*, tratavam de uma forma ou de outra temas relacionados ao universo dos computadores ou das tecnologias de ponta, construindo-se roteiros metalingüísticos, nos quais os autores criavam seus desenhos no computador e falavam sobre o universo da tecnologia digital; assim tanto *Shatter* quanto *Crash*, de Mike Saenz, tratavam de temas que envolviam ciberespaço, guerras por domínio da comunicação telemática e tecnologia de ponta. *O império dos Robôs*, de Michael Götze, tem como personagens ciborgues *hi-tech*. *Digital Justice* também segue esse padrão em seu roteiro, utilizando referências ao ciberespaço, mundos virtuais, e estética *ciberpunk*. Essa tendência irá perpetuar-se até os dias atuais onde muitas HQs feitas para a Internet como *Argon Zark*, de Charley Parker, utilizam o ciberespaço como ambiente para suas aventuras (FRANCO, 2008, p. 77).

As primeiras HQs digitais certamente estão obsoletas em relação ao que o computador é capaz de produzir atualmente, como já mencionado. E essa grande distância significa que a idéia que as criou foi aceita e vem passando por modificações. Elas serviram ao propósito de demonstrar a abertura de um novo espaço com novas possibilidades. E nesse ponto, o próximo passo da HQ digital foi associar-se ao CD-ROM.

2.4 – O suporte digital CD-ROM

A utilização do CD-ROM para a produção de HQs digitais possibilitou a criação de características impossíveis no meio impresso. Características típicas de variados *softwares* e da própria Internet. Com o desenvolvimento dos quadrinhos no computador, era apenas uma questão de tempo até a disponibilização ultrapassar os limites do impresso. As primeiras experiências das HQs com o CD-ROM surgiram quase ao mesmo tempo em que se começou a utilizar o computador para criá-las; no entanto, foi preciso aguardar o melhor domínio da tecnologia e a popularização do computador.

A revista francesa *L'Art Vivant* traz em um de seus números, um relato de algumas experiências de transposição de álbuns de HQ [...] para o formato de videoclipe, utilizando como ferramenta principal alguns recursos de digitalização e efeitos visuais criados em computador. [...] Os autores frisaram que seu trabalho não tinha nada a ver com os tradicionais clipes musicais e sim fundia a linguagem das HQs com a linguagem do videoclipe, utilizando os efeitos digitais como elementos de composição dessa linguagem, criando um novo campo de investigação estética que unia o vídeo à história em quadrinhos. Nesse mesmo ano a equipe de produção do estúdio audiovisual da biblioteca municipal de Touton [...] realizaram uma decupagem rigorosa do álbum *Salambô*, do quadrinhista Philippe Druillet,

criando um videoclipe de seis minutos e trinta e seis segundos. Esse clipe, segundo seus autores, traz uma nova forma de apresentar a narrativa visual do álbum, imprimindo um ritmo diferenciado a ela, inserindo no vídeo a marca de seus autores. Essas experiências, ao que tudo indica, não tiveram continuidade (FRANCO, 2008, p. 41-42).



Ilustração 14. Salambô. Philippe Druillet.

As HQs já demonstraram sua capacidade de adaptação ao longo do tempo. É possível chamar de quadrinhos algumas das importantes descobertas que registram as eras da humanidade. Pinturas rupestres, tapeçarias, obras de arte e tantas outras. Reafirmando, não se tem a intenção de discutir o marco zero dos quadrinhos, apenas que, se tal discussão existe e persiste, as HQs sempre serão analisadas de diferentes pontos de vista. Então, os experimentos feitos entre HQs e outros meios senão o impresso constitui parte desses pontos de vista. A partir da década de 1990, a utilização do CD-ROM como suporte para as HQs digitais permitiu a elaboração de histórias bem diferentes das encontradas em bancas de jornal.

As HQs veiculadas em CD-ROM inovam pela capacidade de utilização de recursos multimídia. Animação, som e o uso de cores sem precisar ser adequadas ao impresso são as características mais comuns entre as obras para esse suporte digital. Mas a interatividade proporcionada pelo CD-ROM foi a grande inovação do meio. Pela primeira vez, o leitor passa a definir o modo de leitura de uma HQ sem necessariamente perder o sentido da leitura. Ainda que numericamente limitados, os possíveis caminhos alternativos encontrados em uma HQ digital proporcionam uma experiência única de intervenção e

alteração na história, algo impraticável nas versões impressas das HQs. Outra “vantagem técnica” das HQs de CD-ROM é a conservação. Ao contrário do papel, a mídia digital não se desgasta facilmente e sua reprodução permite a emissão de cópias idênticas ao trabalho original.

E aqui se tem mais um ponto para se considerar ao final deste capítulo: a questão da “perda”. Ao migrarem para o cenário digital, as HQs ganharam inúmeras possibilidades e vantagens com relação ao meio impresso, porém, perderam o que é considerado ainda tradicional e original. No entanto, esses conceitos perderam força, se comparados ao avanço da tecnologia. Então, é preciso pensar se tal circunstância pode ser uma nova tendência entre as HQs, uma mudança de paradigma em virtude do novo suporte ou apenas um alarde conservacionista com base na constatação dessas duas situações juntas. Mas, para isso, faz-se necessário ainda a exposição das HQs em formato digital, as reais HQtrônicas e seu ingresso na Internet, agregando novos nomes.

Como o próprio nome explica, HQtrônicas são histórias em quadrinhos produzidas para os meios eletrônicos. A palavra foi cunhada por Edgar Silveira Franco, cujo livro *HQTrônicas: do suporte papel à rede Internet* é a obra referencial deste trabalho. O termo não está relacionado apenas às HQs produzidas para o suporte digital CD-ROM ou para Internet e sim para qualquer meio eletrônico que possa oferecer às HQs características únicas em relação ao meio que se encontram. A definição exclui apenas as HQs digitalizadas diretamente para o computador sem utilizar nenhum recurso hipermidiático. As HQs digitais de modo geral também podem ser nomeadas por “CD-ROMIX”, *Interactive Comics*, *Cyber Comics*, *Online Comics*, *Web Comics* e *E-Comics*, de *Electronic Comics*. Atualmente, as HQs estão disponíveis para seus leitores por outros meios eletrônicos. Como exemplo, no Japão, diversos mangás (as HQs japonesas) podem ser lidos através do aparelho celular. O *reader digital book* já é uma realidade. Um *reader digital comic* não deverá tardar.

Em relação ao pioneirismo de HQs para CD-ROMs, destacam-se três países inicialmente. Estados Unidos, França e Itália lançaram trabalhos quase simultâneos.

O quadrinhista italiano Marco Patrito [...] começou a desenvolver a partir do ano de 1991 o universo de *Sinkha*, todo construído com o auxílio de programas 3D, um mundo ficcional destinado à criação do que ele chamou de “Romance Multimídia em CD-ROM”. [...] Outro dos pioneiros no desenvolvimento de HQs para CD-ROM foi o artista francês Edouard Lussan, que lançou em 1996, pelas editoras *Index Plus* e *Flamarion*, o CD-ROM *Opération Teddy Bear*, que teve como propaganda editorial a frase “Primeira BD Interativa”. [...] O terceiro país pioneiro na adaptação e

criação de histórias em quadrinhos para CD-ROM foi os Estados Unidos, ainda em 1994 é lançada pela editora *Voyager* a versão em CD-ROM de *The Complete Maus*, HQ de autoria de Art Spiegelman premiada com o *Pulitzer*. [...] (FRANCO, 2008, p. 81; 84; 89).

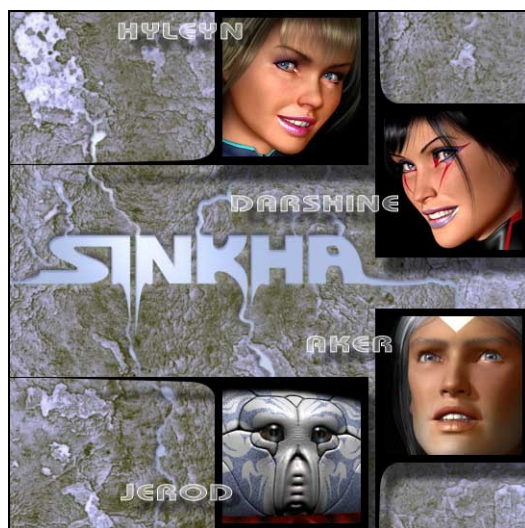


Ilustração 15. Sinkha. Graphic Novel em 3D e multimídia.



Ilustração 16. HQ interativa sobre a Segunda Guerra Mundial.

Enquanto *Opération Teddy Bear* e *Sinkha* foram projetos desenvolvidos diretamente para o suporte CD-ROM, também houve adaptações como no caso da obra de Art Spiegelman. Mas não uma adaptação comum. É preciso lembrar que, de início, vários artistas apenas transferiam seus trabalhos para o computador por meio de um scanner. Tal ato é um equívoco no uso do meio digital visto que a HQ impressa tem características específicas para a leitura tradicional enquanto os quadrinhos digitais utilizam de outros aspectos além dos encontrados no meio impresso.

Os trabalhos pioneiros *Shatter*, *Crash* e mesmo *Digital Justice* foram planejados para serem impressos, ficando a cargo do computador apenas demonstrar o potencial de ser utilizado como ferramenta de produção de quadrinhos. E nesse momento, se tem um provável último ponto de discussão a ser adiado para o final deste capítulo. Trata-se da questão da rivalidade entre os meios impresso e digital.

A má utilização do meio digital ou a errônea passagem do impresso, como dito acima, traz falsas constatações a respeito das possibilidades trazidas pela tecnologia do computador. Previamente, esta pesquisa admite que o computador seja uma ferramenta que se tornou indispensável na produção de qualquer HQ e que a rede mundial de computadores, a Internet, exista como forte aliada a qualquer produção artística, incluindo as histórias em

quadrinhos. Da mesma forma, reiterando, não se tem a pretensão de teorizar o fim do meio impresso. Admite-se que os dois meios coexistem, sem se anularem.

Retomando as HQs para CD-ROM, é possível perceber nos trabalhos pioneiros, adaptações ou não, a existência de características hipermediáticas como trilha sonora, animação e interatividade:

O CD-ROM de *Sinkha* foi lançado na Europa em 1995 e posteriormente devido ao seu grande sucesso nos Estados Unidos como uma edição especial em CD-ROM da notória revista de HQs de fantasia e FC *Heavy Metal*. O trabalho foi um marco pelo uso criativo que fazia das cenas animadas, textos intercalados à narrativa que guiavam o usuário pelos caminhos da história e ainda pela climática trilha sonora inspirada no rock progressivo com base eletrônica de bandas como *Krafwerk* e *Tangerine Dream*. Essa fusão de texto escrito, trilha sonora e partes animadas era algo novo para a época [...] *Operátion Teddy Bear* inaugura na França essa forma de narrativa híbrida agregando elementos da HQ tradicional aos recursos multimídia. [...]. O trabalho de Edouard Lussan foi muito feliz no uso dos recursos de animação, assim o fator surpresa ganhou destaque com os vários efeitos de imagens animadas que surgem na tela em determinados pontos da narrativa após um clique do *mouse*, efeitos geralmente inesperados por quem navega pelo trabalho. A narrativa hipertextual permitiu ao autor inserir os dados documentais ao longo da história, fazendo com que o leitor apreenda esse conhecimento de forma lúdica e de acordo com seu interesse. [...]. (FRANCO, 2008, p. 83; 85-86).

Existiram outros trabalhos de HQs e CD-ROMs no mesmo período que também tiveram importância. Em 1996, na França, a editora *Hummanoïdes Associés* lança a trilogia *Nikopol* de três CD-ROMs contendo a adaptação dos álbuns *La Foire Aux Immortels*, *La Femme Piegé* e *Froid Euqateur* de Enki Bilal. Como no caso da obra de Art Spiegelman, ocorreu uma adaptação do impresso para o meio digital através do CD-ROM. Apesar de simples, tal trabalho foi um dos pioneiros na adaptação de HQs impressas para serem lidas no computador com o acréscimo de elementos hipermediáticos (FRANCO, 2008, p. 86-88).

O italiano Milo Manara também teve duas obras adaptadas para CD-ROM, *Gulliveriana*, em 1996, com trilha sonora exclusiva, e *Kama Sutra*, em 1999, trazendo a incorporação do texto original incluído no contexto da HQ. E, nos Estados Unidos, embora *The Complete Maus* sendo a primeira HQ com suporte CD-ROM, o pioneirismo específico para esse meio coube a *Reflux.01: The Becoming*, lançado em 1995. Além de algumas inovações hipermediáticas, um fato de grande importância dessa obra foi ter motivado a editora *DC Comics* a lançar pela mesma empresa de *Reflux*, a *Inverse Ink*, uma série de CD-ROMs com conhecidos heróis.

O CD-ROM combinava vídeos de ação, efeitos de *morphing*, uma trilha sonora original de jazz, animações e arte em estilo de histórias em quadrinhos. O trabalho ainda apresentava algumas novidades no que se refere à interatividade, já que o usuário podia escolher entre três pontos de vista (os das personagens principais) para navegar no CD. [...] O sucesso do CD-ROM despertou o interesse da notória editora americana *DC Comics* que no mesmo ano assina um contrato com a *Inverse Ink* para desenvolverem uma série de CD-ROMs de seus super-heróis baseados nas séries de desenhos animados criados pela DC na década de 1960; ainda em 1996 são lançados, no mês de agosto, quatro CDs: *Superman: The Mysterious Mr. Mist*, *Batman: Partners in Peril*, *Superboy: Spies from Outer Space* e *Aquaman: War of Water Worlds*. Todos os títulos traziam som e ação multimídia em suas páginas digitais, com animações canibalizadas dos desenhos animados da década de 1960, como a *Inverse Ink* já havia feito com os filmes chineses de Kung-fu em *Reflux* [...] (FRANCO, 2008, p. 90-91).



Ilustração 17. Obra de Manara adaptada para o meio digital.

Reeditar e relançar obras clássicas fornecendo-lhes um novo aspecto com novas imagens e/ou textos informativos, curiosidades sobre o autor, o título ou qualquer outro atrativo é uma prática típica do meio impresso. Com o advento do CD-ROM e dos recursos da hipermídia é possível conferir a antigos textos, imagens ou a combinação de ambos (no caso das HQs) diferenciais realmente significativos.

Através da adição de sons, animações e de recursos personalizados, o leitor “navega” por um clássico como se fosse algo totalmente novo, como de fato o é, podendo inclusive assimilar com melhor eficiência um conteúdo que outrora já lera e não lembrava. Em outras palavras, no caso da reedição de obras antigas, os recursos hipermidiáticos são como a colagem, a montagem e reorganização de textos feitos manualmente. Desnecessário

comentar o que de fato é mais prático e inovador, apesar da dinâmica ainda existir e predominar no meio impresso. E nos argumentos finais desse capítulo, relatar-se-á o motivo pelo qual a reedição de impressos é mais freqüente do que uma nova adaptação para o meio digital utilizando o meio CD-ROM.

2.5 – Breve relato sobre a Internet

@, WWW, MSN, *Orkut*, *Myspace*, *Youtube*, *Blog*, *Fotolog*, *twitter*, *Facebook* *flickr...ad infinitum*. A cada momento o número de palavras, expressões e siglas relacionadas de alguma forma com a Internet parece aumentar exponencialmente. Trata-se de uma verdadeira galáxia, como diria Manuel Castells, em constante expansão, no entanto, diferenciando-se pelo fato de que, no universo da Internet, qualquer lugar ou pessoa é alcançável. Se alguém se conecta à Internet, então será possível localizá-lo, contatá-lo, visualizá-lo e ter mesmo uma imagem de satélite dos arredores de sua localidade. Como uma grande teia, a web entrelaça cada vez mais pessoas no mundo e enrosca-se em suas vidas com nós cegos que nunca mais serão desatados.

A Internet é o tecido de nossas vidas. Se a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na Era Industrial, em nossa época, a Internet poderia ser equiparada tanto a uma rede elétrica quando ao motor elétrico, em razão de sua capacidade de distribuir a força da informação por todo o domínio da atividade humana. [...] No final de 1995, o primeiro ano de uso disseminado da *world wide web*, havia cerca de 16 milhões de usuários de redes de comunicação por computador no mundo. No início de 2001, eles eram mais de 400 milhões; previsões confiáveis apontam que haverá cerca de bilhão de usuários em 2005, e é possível que estejamos nos aproximando da marca dos dois bilhões por volta de 2010, mesmo levando em conta uma desaceleração da difusão da Internet quando ela penetrar no mundo da pobreza e do atraso tecnológico (CASTELLS, 2003, p. 7-8).

Não há necessidade de uma teorização específica a respeito do crescimento da Internet no mundo e nem é preciso uma criteriosa observação para emitir uma opinião a respeito do assunto. Disponível na própria Internet para leigos e doutores está o *site Internet World Stats*, que traz informações técnicas a respeito do aumento de usuários da rede mundial de computadores. Os dados apresentados nas figuras abaixo, referentes ao mês de março de 2009, podem ser pesquisados por qualquer um. Porém, compreendê-los em sua máxima expressividade e em cada região do globo requer um nível de conhecimento mais aprofundado

e específico. Entretanto, é de fácil percepção constatar que a utilização da Internet cresceu. E certamente continuará crescendo. O mundo passa por um momento em que a exclusão digital está se transformando em sinônimo de exclusão social.

INTERNET USAGE STATISTICS The Internet Big Picture World Internet Users and Population Stats

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS						
World Regions	Population (2008 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Users Growth 2000-2008	Users % of Table
Africa	975,330,899	4,514,400	54,171,500	5.6 %	1,100.0 %	3.4 %
Asia	3,780,819,792	114,304,000	657,170,816	17.4 %	474.9 %	41.2 %
Europe	803,903,540	105,096,093	393,373,398	48.9 %	274.3 %	24.6 %
Middle East	196,767,614	3,284,800	45,861,346	23.3 %	1,296.2 %	2.9 %
North America	337,572,949	108,096,800	251,290,489	74.4 %	132.5 %	15.7 %
Latin America/Caribbean	581,249,892	18,068,919	173,619,140	29.9 %	860.9 %	10.9 %
Oceania / Australia	34,384,384	7,620,480	20,783,419	60.4 %	172.7 %	1.3 %
WORLD TOTAL	6,710,029,070	360,985,492	1,596,270,108	23.8 %	342.2 %	100.0 %

NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics are for March 31, 2009. (2) CLICK on each world region name for detailed regional usage information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data from the US Census Bureau. (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen Online, by the International Telecommunications Union, by GfK, local Regulators and other reliable sources. (5) For definitions, disclaimer, and navigation help, please refer to the Site Surfing Guide. (6) Information in this site may be cited, giving the due credit to www.internetworldstats.com. Copyright © 2001 - 2009, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

Ilustração 18. Estatísticas do uso mundial da Internet. 03/2009.

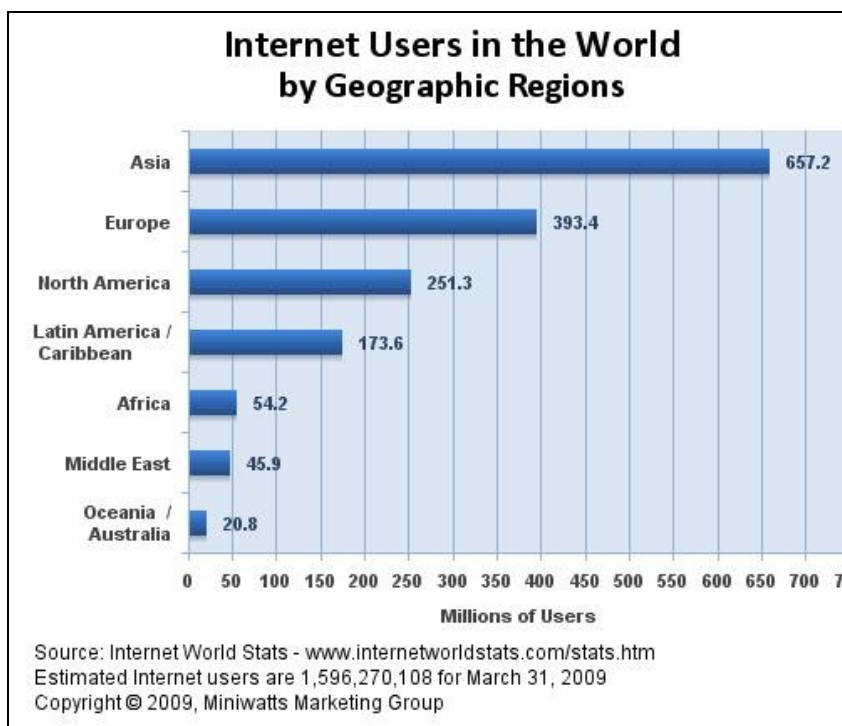


Ilustração 19.1. Usuários por regiões geográficas. 03/2009.

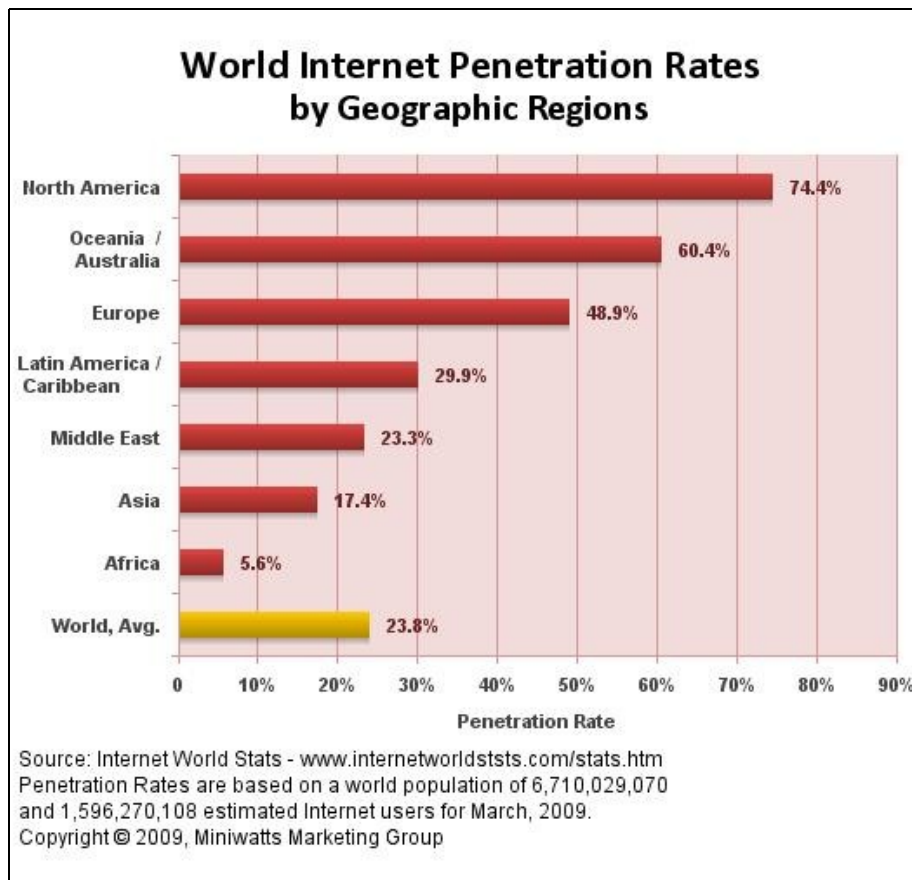


Ilustração 19.2. Propagação da Internet por regiões geográficas. 03/2009.

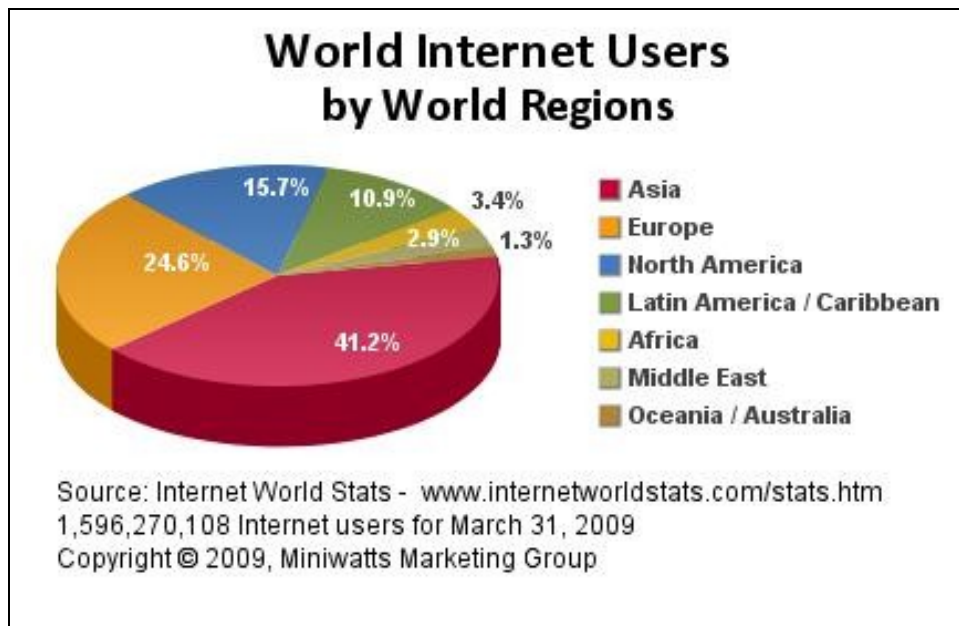


Ilustração 19.3. Usuários de Internet por regiões mundiais. 03/2009.

A influência das redes baseadas na Internet vai além do número de seus usuários; diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela Internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura (CASTELLS, 2003, p. 08).

Embora ainda seja possível, em alguns lugares, escutar o badalar do sino produzido pelo carrinho que o sorveteiro empurra ao percorrer a pé um mundo particular. Essa é uma das situações que contribui para o pensamento de que nem sempre a tecnologia consegue suprir a nostalgia. Porém, tal certeza deve advir de outros campos de estudos ou de outros objetivos. No momento, discorre-se sobre a relação da Internet com as HQs e, para se chegar a tal ponto, faz-se necessária uma breve constatação do surgimento da rede mundial de computadores.

Apesar de relativamente nova, a Internet possui uma grande história por trás de sua criação permeada por objetivos bélicos que nunca foram concretizados. Com o desenvolvimento da rede, a nova guerra que estaria por vir teria como arma a tecnologia. Evidente que hoje, a tecnologia acabou respondendo por tirar tantas vidas quanto ajuda a salvar.

As origens da Internet podem ser encontradas na Arpanet, uma rede de computadores montada pela Advanced Reserch Projects Agency (ARPA) em setembro de 1969. A ARPA foi formada em 1958 pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos com a missão de mobilizar recursos de pesquisa, particularmente do mundo universitário, com o objetivo de alcançar superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética na esteira do lançamento do primeiro Sputnik em 1957. [...] Na altura da década de 1990, a maioria dos computadores nos EUA tinha capacidade de entrar em rede, o que lançou os alicerces para a difusão da interconexão de redes. Em 1995 a NSFNET foi extinta, abrindo caminho para a operação privada da Internet. No início da década de 1990 muitos provedores de serviços da Internet montaram suas próprias redes e estabeleceram suas próprias portas de comunicação em bases comerciais. A partir de então, a Internet cresceu rapidamente como uma rede global de redes de computadores. [...] (CASTELLS, 2003, p. 13-15).

De forma mais simplificada, Scott McCloud também relata as origens da Internet. Para o autor (2006, p. 159) a fase final para a difusão da Internet foi a criação do sistema *www* seguido dos primeiros navegadores.

A última peça do quebra-cabeça de hoje foi proposta no CERN por TIM Berners-Lee, que em 1987 propôs um protocolo para vincular documentos na Internet de acordo com o conteúdo, e não com a localização. Sua idéia se baseava no conceito de “hipertexto”, proposto originalmente por Ted Nelson em 1960 e posteriormente por Doug Engelbart na SRI. Berners-Lee chamou a idéia de World Wide Web, e ela foi um modesto sucesso nos círculos entendidos. Isto é, até que Marc Andreessen e Eric Bina, do NCSA, na Universidade de Illinois, criaram um programa popular chamado Mosaic para visualizar texto e imagens na Web sucedido por uma versão comercial e uma nova empresa chamada Netscape e a Web despontou no grande mercado como uma bomba atômica.

Desnecessário comentar o que ocorreu quando a Microsoft entrou no mercado. De fato, a Internet é um grande negócio. Ainda que mantenha as intenções originais de compartilhamento de informações, sua privatização abriu caminho para o surgimento de grandes empresas especializadas. E, dessa forma, a Internet está em constantes mudanças. “Os sistemas tecnológicos são socialmente produzidos. A produção social é estruturada culturalmente. A internet não é exceção. A cultura dos produtores da Internet moldou o meio” (CASTELLS, 2003, p. 34).

Após um olhar histórico sobre a Internet, é possível o pensamento de que o infinito espaço oferecido por ela não seja tão livre quanto pareça. Entretanto, o argumento mais provável para isso talvez seja o de tentativa de controle através da dúvida. Ou seja, o espaço é, de certa forma, mesmo infinito e se algo se interpõe como uma barreira, milhares de desvios para continuar no mesmo caminho surgem. E agora, admitindo-se que a Internet é um meio de recursos infinitos, é preciso investigar como ela se relacionará com as HQs, um meio de possibilidades infinitas.

2.6 – Internet e HQs: a nova relação

A relação das HQs com a mídia impressa é a fonte tradicional da maioria dos estudos feitos sobre essa singular forma de comunicação. Não obstante, até alguns anos atrás os jornais impressos contavam com diversos tipos de suplementos contendo quadrinhos. Mesmo hoje, com a drástica redução do meio, as charges ainda se fazem presentes nos diários de papel. Porém, com o advento do computador as HQs atravessaram a fronteira para um novo mundo, o digital. E após terem suas características melhoradas, transformadas e reinventadas, as HQs mais uma vez atingem um novo patamar de significado com a chegada da Internet.

Atualmente é difícil mapear com precisão o que há de HQs no meio digital, seja em CD-ROM ou na Internet. A mídia do CD, e também do DVD, é afetada pela prática ilegal de “pirataria” de dados, ou seja, a reprodução nessas mídias de conteúdo não autorizado. Pode ser algo que não tenha sido lançado ainda para esse meio; ou ainda conteúdos que nunca foram originalmente desenvolvidos para o CD/DVD-ROM como HQs digitalizadas, vinis e gravações de fitas VHS ou K7.

Com isso, contabilizar o que há especificamente para a mídia do CD-ROM torna-se impraticável. No caso das HQs produzidas para a Internet, o espaço virtualmente infinito da rede já é motivo suficiente para se realizar estimativas, que necessitarão de constantes atualizações. Tal circunstância responde previamente a qualquer indagação a respeito da legitimidade da entrada das HQs na *Web*. A adaptação para o novo suporte foi real, permanente e encontra-se em constante expansão. Scott McCloud (2006, p.163) relata que a relação das HQs com o meio, agora não apenas digital, mas virtual, deu-se gradativamente:

Nos anos 80 e início dos 90, uma pesquisa convencional sobre “Os Quadrinhos e a Internet” provavelmente enfocaria os quadros de mensagem, os e-mails ao editor e como acessar pequenas imagens descarregáveis e a primitiva Web dificilmente teria velocidade suficiente para difundir mais que amostras de desenhos. No entanto, conforme a largura de banda aumentou, o percurso de texto para imagens soltas e para imagens múltiplas só pôde apresentar uma coisa para os quadrinhos: um caminho na comunicação para a promoção, para a difusão.

Ao observar a situação atual das HQs na Internet, é difícil imaginar que o “espaço” ocupado por elas na rede tenha sido pequeno comparado a hoje. Ao mapear a gradativa difusão dos quadrinhos na Internet é possível observar as novas características que surgiram nesse meio e quais delas serão realmente importantes para se usar a expressão “quadrinhos do futuro”. Pois, apesar dos quadrinhos virtuais, ou melhor, as *webcomics*, terem se propagado um pouco mais desde o momento em que McCloud se refere a elas, a maioria das HQs parece mesmo ter encontrado um tipo de fronteira na Internet. O irônico é que uma das mais conhecidas características da rede mundial de computadores é não possuir fronteiras.

Centenas de sites oferecem hoje informações sobre quadrinhistas e sua obra, amostras de desenhos, distribuição online e um pequeno, mas crescente número de artistas está criando histórias destinadas exclusivamente à visualização na Web. Os quadrinhos online ainda estão em sua fase de fronteira. Todo mundo praticamente escreve suas próprias regras. Como

resultado, uma variedade de diferentes abordagens vem sendo testada na esperança de se encontrar ouro (MCCLLOUD, 2006, p. 165).

Segundo Flávio Calazans, citado por Franco (2008, p. 150-106), o pioneirismo das *webcomics* ocorreu ainda na década de 80, no sistema que antecedeu à Internet. A revista *Circus* decidiu promover seus produtos via online e iniciou um projeto de adaptação das tiras de Mafalda, criação do argentino Quino. Na versão online o leitor podia acompanhar as histórias em seu próprio ritmo, lendo um quadrinho por vez e utilizando o recurso “página seguinte” para continuar.

Com a estabilização da Internet, em 1990, outras experiências foram feitas. Algumas começaram a se diferenciar das simples reproduções para o meio digital e passaram a ser adaptações ou criações específicas para a Internet.

[...] O site *Argon Zark*, veículo da HQ homônima criada inteiramente no computador e projetada para ser lida na rede Internet é, segundo o seu autor e idealizador Charley Parker, o primeiro *comic book* virtual a utilizar de forma sistemática os recursos de multimídia e hipertexto oferecidos pela web, tendo estreado on-line em junho de 1995. A história em quadrinhos foi originalmente idealizada com o intuito de aproveitar as características do formato de cores RGB (*red, green, blue*) dos monitores de computador, lançar mão das possibilidades dos *hyperlinks* da linguagem HTML (*Hypertext Markup Language*), *Gifs* animados, *JavaScripts* e também animações em DHTML (*Dynamic Hypertext Markup Language*). *Argon Zark* é, sem dúvida, um trabalho pioneiro e singular no panorama das HQs *on-line* (FRANCO, 2008, p. 106-108).

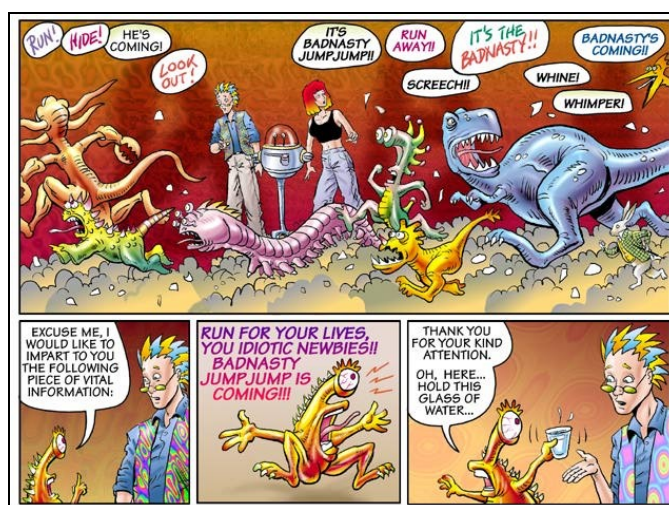


Ilustração 20. Argon Zark. Pioneirismo em webcomics.

É preciso mencionar ainda o site *Impulse Freak*, que também se utiliza do recurso hipertexto, quebrando a narrativa tradicional dos quadrinhos e se caracterizando pelo coletivismo de artistas para a produção de histórias.

[...] trata-se de uma história em quadrinhos feita de forma coletiva por diversos artistas e aberta à participação de qualquer internauta que desejar submeter sua colaboração aos idealizadores do site. A grande inovação do projeto é que o leitor, ao navegar pelas páginas, tem a cada nova tela duas opções para continuar a HQ e ainda, eventualmente, duas opções para voltar atrás, interagindo com a narrativa hipertextual da história em quadrinhos. Ou seja, o leitor tem duas alternativas de futuro e duas alternativas de passado a cada novo clique de seu *mouse*, transformando a história em uma espécie de jogo interativo, onde o navegador sempre volta a ver o que acontecerá se ele tomar outro caminho, rompendo com a tradicional narrativa linear das HQs. Além disso, o trabalho é um exemplo das possibilidades abertas pela rede no que condiz à criação de obras coletivas, abalando conceitos tradicionais como o de autoria da obra de arte (FRANCO, 2008, p. 109).



Ilustração 20.1. Impulse Freak. webcomic interativa.

Impulse Freak faz parte do portal *SITO* que é um “website para artistas individuais e colaborativos. Aqui você encontrará portfólios de centenas de artistas de mundo todo”. No Brasil, de forma semelhante, desde setembro de 2007, o *site* Quarto Mundo, coletivo de quadrinhistas independentes, criou seu espaço na Internet e “se propõe a ajudar a distribuir, vender, divulgar e trocar experiências de produção de revistas independentes, procurando soluções para contornar os problemas relativos à essa produção em nosso país”.

Durante o processo criativo de HQs para a Internet, usar o programa *Flash* da Macromedia para a inclusão de sons, animação e outros efeitos nos quadrinhos, tornou-se muito popular. “O recurso mais recentemente incorporado pelas HQs on-line foi o programa *Flash* da Macromedia que funciona como *plug-in* dos *browsers* de navegação e permite a inclusão de trilha sonora, efeitos de som e animação com uma boa compressão dos arquivos” (FRANCO, 2008, p. 110).

No Brasil, em 1998, certamente o maior expoente do uso do *Flash* para a criação de uma *webcomic* foi Fábio Yabu. Sua série *Combo Rangers* hoje talvez possa ser considerada simples devido às diferenças tecnológicas, mas, certamente foi um marco das HQs para Internet. Uma obra que por si constitui um amplo objeto de pesquisa devido a seu roteiro humorístico mesclando o clássico e o atual, da época, do que existia no campo das animações televisivas direcionadas ao público infanto-juvenil e do meio impresso das HQs. E ao mesmo tempo, um modo de o autor lançar-se no mercado. Dessa forma, sobre *Combo Rangers*, nesse momento, toma-se apenas sua inovação de utilizar recursos hipermediáticos na construção de uma HQ para a Internet e também o momento de seu cancelamento, após entrar no meio impresso, um ponto a ser relatado junto com outras considerações que este capítulo tem reunido para o final.



Ilustração 20.2. Carníbol. Webcomic do grupo Quarto Mundo.



Ilustração 20.3. Combo Rangers. Webcomic com animação em Flash.

Ainda em 1998, Scott McCloud também deu início à criação de *webcomics* e fez novas experimentações como a tela infinita, desligando-se do formato tradicional de leitura no meio impresso. Ele se baseou em obras da Antiguidade como a *Coluna de Trajano* e a tapeçaria de *Bayeaux*, que possuem narrativas completamente distintas do que é adotado hoje no meio impresso. “[...] McCloud é um dos primeiros artistas das HQs a perceber as possibilidades narrativas dessa nova tela infinita e dedica boa parte do espaço de criação de seu *site* a desenvolver HQs eletrônicas que explorem esses recursos” (FRANCO, 2008, p. 158). Para McCloud (2006, p. 223-224):

Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa. [...] Ao passo que ninguém em quinhentos anos concebeu um meio de as imagens irem além da borda da página, as tecnologias digitais estão rompendo seus limites diariamente.

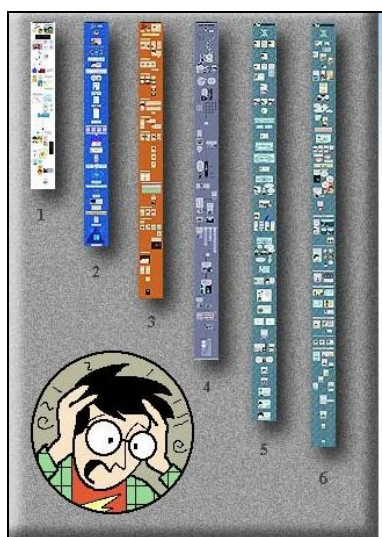


Ilustração 20.4. Webcomics de McCloud inspirada na Antiguidade.

Se atualmente é impossível discorrer sobre tudo o que existe sobre HQs na Internet, ao menos se pode constatar, então, um contínuo crescimento do assunto entre artistas, pesquisadores, empresários e outros profissionais com interesse nos quadrinhos, o que torna muito difícil a tentativa de elaborar um catálogo. Entretanto, faz-se necessário a tentativa de compreender essa nova relação que as HQs iniciaram no final do último século.

Conforme dito, os quadrinhos são uma forma singular de comunicação, uma arte de inúmeras possibilidades, e a Internet é um espaço que não pode ser mensurado. Ao

combinar esses dois meios tem-se a primeira das muitas características dessa nova relação das HQs, uma das mais valorizadas até hoje: o espaço para publicação. Na mídia impressa, o espaço sempre foi um desafio para quem escreve, publica ou edita. Também é de conhecimento comum que os quadrinhos estão presentes nos jornais impressos desde sua concepção tradicional. Porém, mesmo quando os cadernos culturais tinham mais páginas e mais quadrinhos, a restrição do espaço ainda se fazia presente. Na atual situação dos diários impressos, não é preciso muito esforço para perceber o que houve com as HQs. E mesmo em seu formato mais conhecido, os *comics books* ou as revistas em quadrinhos, o espaço é algo a ser trabalhado.

No ambiente proporcionado pela Internet, tudo muda. Por enquanto, a maioria das HQs virtuais segue o padrão de suas versões impressas, mas a tendência é o desenvolvimento de um modo cada vez mais específico para a Internet. Segundo McCloud (2006, p. 223) “num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente ou horizontalmente como um grande panorama gráfico.” Apesar de a referência ser em torno do conceito de tela infinita trabalhado pelo autor, destaca-se a parte “não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada”, pois isso mostra que o espaço oferecido pela Internet não impõe limites. Os existentes são impostos unicamente por seus autores.

O espaço que a Internet proporciona vai além do físico, com relação ao formato das HQs. Divulgação, informação e produção de quadrinhos também se beneficiam no meio virtual por meio de *sites* de notícias, venda de produtos, *homepages* de quadrinhos independentes, *blogs* de roteiristas, desenhistas, fãs e mais uma variedade de ferramentas capazes de oferecer a qualquer pessoa com acesso à Internet um local para tratar de qualquer assunto relacionado às HQs. Através da Internet, o produtor de fanzines do interior do estado pode divulgar seus títulos de forma semelhante ao modo como faz a *Marvel Comics* em seu *site*.

A Internet é, se não a protagonista, ao menos a facilitadora de uma nova onda de cartunistas que criam seus sites e blogs para a divulgação de seu trabalho. [...] O dado relevante a se notar é o estabelecimento de uma eficiente rede de contatos pessoais, promovida pela agilidade da Internet (MAGALHÃES, 2005, p. 39).

O estabelecimento de uma grandiosa rede de contatos é outra das características da nova relação das HQs. O meio virtual oferece inúmeros modos de contatos entre artistas e

leitores. O mesmo vale para os *websites* informativos. O *feedback* é quase ou mesmo instantâneo, ajudando a melhorar a qualidade da produção.

Mas certamente a característica mais notável da relação que as HQs vêm construindo com a Internet é a mutação das próprias HQs. Através do uso dos computadores, os quadrinhos passaram por um melhoramento gráfico no meio impresso e desde então o uso dessas ferramentas se tornou indispensável na produção de HQs. Porém, com o desenvolvimento tecnológico, artistas de todo o mundo perceberam que o meio digital poderia proporcionar mais às HQs do que um melhoramento gráfico. A reinvenção começou ainda ligada ao meio impresso, mas, com o uso do CD-ROM, o rompimento teve início, além do uso de um novo recurso que apenas o meio digital possui: a hipermídia. O aparecimento da Internet proporcionou uma mudança completa de suporte para as HQs e deu um novo incentivo ao uso da hipermídia para a criação de HQs especificamente para o novo meio.

Por toda a web é possível encontrar sites que apresentam *webcomics* dos mais variados tipos. Ainda que o tradicional formato e modo de leitura predominem, a maioria foi adaptada para ser apreciada através da tela do computador. Porém, as HQs virtuais precisam ainda percorrer um longo caminho para que a relação seja plena. Com exceção dos experimentos em CD-ROMs e de alguns títulos presentes na web, os quadrinhos estão seguindo a mesma tendência de repetição midiática entre os meios impresso e digital que muitos comunicadores têm denunciado. Ou seja, os recursos hipermediáticos não demonstraram ainda seu pleno potencial e não apenas para a criação de HQs, mas toda a temática que envolve as HQs. Essa questão será retomada após a análise do *website* escolhido no capítulo seguinte.

2.7 – Unindo nós

Ao longo deste capítulo, alguns pontos que aparentam ser contraditórios ao pensamento defendido da melhoria das HQs através do computador e seu ingresso na Internet foram identificados e escolhidos para debate nesta última parte.

É provável que alguns emitam opiniões a respeito de um eventual prejuízo que as HQs possam ter sofrido por passarem a utilizar o computador como ferramenta indispensável. Que o trabalho manual caracteriza a originalidade, que confere o toque artesanal às produções independentes. Sobre essa questão, a clássica obra de Walter Benjamin (1975, p.11-12) já traz uma resposta.

A obra de arte, por princípio, foi sempre suscetível de reprodução. O que alguns homens fizeram podia ser feito por outros. Assistiu-se, em todos os tempos, a discípulos copiarem obras de arte, a título de exercício, os mestres reproduzirem-nas a fim de garantir a sua difusão e os falsários imitá-las com o fim de extrair proveito material. [...] Com o advento do século XX, as técnicas de reprodução atingiram tal nível que, em decorrência, ficaram em condições não apenas de se dedicar a todas as obras de arte do passado e de modificar de modo bem profundo os seus meios de influência, mas de elas próprias se imporem, como formas originais de arte.

Desde a popularização da imprensa por Gutenberg, a originalidade das obras de arte estava destinada a desaparecer ou, no mínimo, se modificar. Com as HQs acontece algo semelhante, especialmente entre as virtuais. Entretanto, não se pode desconsiderar a prática do colecionismo, muito comum entre os admiradores das HQs e que torna, nesses casos, a originalidade presente. Os motivos dessa prática não são objeto deste trabalho, mas é possível tecer breves comentários a respeito. Para aqueles que colecionam algo, o fato de adquirir o objeto em si pode ter mais importância que a idéia que o mesmo carrega. “E, para alguns, os objetos em si podiam ser venerados, muito mais do que as idéias que eles originalmente incorporavam” (MCCLLOUD, 2006, p. 169). Agnelo Fedel (2007, p. 28) amplia: “Muitos colecionadores de revistas em quadrinhos, por exemplo, justificam a paixão por sua coleção (ou elementos dela) por meio de histórias (reais ou míticas) desse objetivo e até deles mesmos.”

Durante o trabalho foi apontada a situação da “perda” que as HQs sofrem ao aderirem ao meio digital com o fato de o prazer da leitura estar no tátil. Também mostrou-se que as reimpressões de antigos títulos digitais são mais comuns do que novas adaptações para o suporte CD-ROM e ainda o fim da série *Combo Rangers*, de Fábio Yabu. Essas questões têm uma fonte problemática comum: o debate sobre a superação de um meio comunicativo por outro. Tal discussão tem gerado inúmeras opiniões e análises. Para este estudo, no entanto, conforme dito, não se avalia a relação entre HQs e Internet, a nova relação, dessa forma. “A imprensa tem seguidores leais. Se a transição para os quadrinhos online significar o abandono do papel e da tinta, há muitos leitores que preferirão se desligar para sempre e passe bem!” (MCCLLOUD, 2006, p. 175). Embora a tecnologia esteja em constante expansão, a preferência pessoal de cada indivíduo não pode ser forçada. Condicionada, talvez, se a nova geração for tomada como base, porém, o meio impresso ainda que envolto em dificuldades, não mostra indícios de uma extinção iminente. Por outro lado, para os conservadores que defendem o atrativo dos quadrinhos em virtude do contato físico, McCloud (2006, p. 177)

responde com uma pergunta. “Se o contato físico fosse realmente tão necessário para formar um elo emocional com uma obra, como poderíamos explicar os atrativos do cinema e da música?”. A Internet favoreceu ainda as HQs do meio impresso disponibilizando novos meios de divulgação, compra, venda e informação sobre quadrinhos de forma geral.

E para não aparentar um favoritismo do meio digital basta questionar o motivo das HQs para CD-ROMs não serem mais populares e o cancelamento da série *Combo Rangers* após ser publicada no meio impresso. No primeiro caso, a partir do ano 2000 detectou-se uma baixa produtividade de HQs para CD-ROMs denunciando que não houve uma consolidação do público. Franco (2008, p. 100) relata os motivos:

O pesquisador francês Bénédicte Gillet aponta alguns dos problemas que, segundo ele, causaram a retração do mercado em CD-ROM na França e Europa. O primeiro deles seria o custo de produção desses trabalhos, já que na maioria dos casos, diferentemente das HQs impressas que na Europa costumam ser feitas por um ou dois autores, eles exigem a participação de grandes equipes de produção, equipamentos sofisticados (computadores e programas) e acabam não alcançando a vendagem desejada, pois os amantes de histórias em quadrinhos europeus são em sua maioria puristas que acreditam que as adaptações deixam muito a dever aos álbuns originais impressos. Outro problema apontado por Gillet é a distribuição dos CD-ROMs que encontrou resistência entre livrarias européias que não sabiam bem em que lugar colocá-los e passaram a não se interessar pelos produtos, criando um verdadeiro problema logístico. Provavelmente problemas semelhantes foram responsáveis pela diminuição brusca da produção de HQ-ROMs em outras partes do mundo.

O fim da série *Combo Rangers*, de Fábio Yabu, não é nenhum mistério, mas realça um ponto de vista interessante. Da mesma forma que as HQs impressas simplesmente transpostas para o meio digital são prejudicadas devido às diferenças entre os dois suportes, o inverso também acontece. E, no caso de *Combo Rangers*, ocorreu. Apesar de um volume considerável (65 episódios produzidos em Flash para a web, 12 edições de revista impressa publicada pela editora JBC e outras 10 pela editora Panini) e da existência por cinco anos, a série foi perdendo força no mercado até desaparecer. A revista não vendia o suficiente para manter-se. Entretanto, o real motivo pode ser o fato de que, enquanto *webcomic*, *Combo Rangers* tinha uma caracterização própria. Ao migrar para o meio impresso, tornou-se uma revista “comum” e sem atrativos suficientes para competir com títulos tradicionais além de um pequeno público desgarrado do ambiente virtual. Ao tirar o *site* de funcionamento, *Combo Rangers* também teve fim no meio impresso.

Muito ainda há a se discutir sobre a entrada das HQs na Internet. Essa nova relação pode ainda estar em seus primórdios, mas certamente consolidada. Porém, para tal feito é preciso observar mais, pesquisar mais e experimentar mais. Os quadrinhos impressos não enfrentam uma crise final ao ponto de estarem buscando um novo meio de suporte. A Internet apenas se estabeleceu como mais uma alternativa. Uma alternativa que tem apoiado iniciativas particulares em HQs de todos os tipos e tornando-se uma escada em direção ao profissionalismo, talvez. Para constar, cita-se ainda o caso de *Combo Rangers*. Um grupo de fãs, não satisfeitos com o cancelamento do título, tanto no meio virtual como impresso, simplesmente decidiu dar continuidade ao trabalho de Yabu lançando a *webcomic Combo Rangers Angels*. O trabalho ganhou reconhecimento do próprio autor, que não se incomodou com a continuidade não-oficial do título. Entretanto, a iniciativa não tem passado de ficção amadora, a *fanfiction*, que embora muito comum hoje, não costuma gerar nenhum interesse comercial e sua continuidade é incerta. Porém, a Internet é uma vitrine permanente e tão propícia à inovação quanto ao resgate do que já foi considerado bem sucedido.



Ilustração 20.5. Combo Rangers versão impressa. Cancelada.

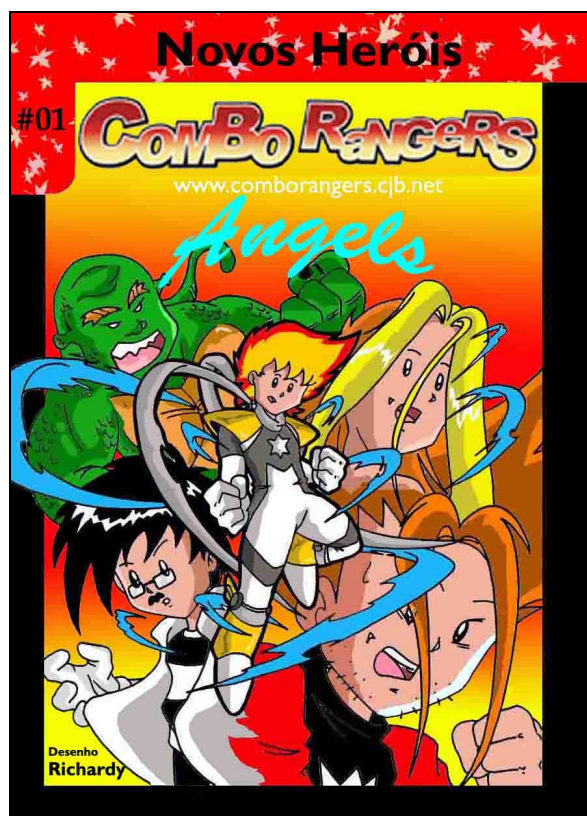


Ilustração 20.6. Combo Rangers Angels. Webcomic feita por fãs da série.

Capítulo 3 – Universo HQ: um olhar

3.1 – Uma questão de escolha

O número de *sites* que abordam as HQs na web cresce a cada instante. Porém, mesmo com uma vasta diversidade é preciso tempo para conquistar um dos maiores objetivos de qualquer meio de comunicação: credibilidade. Em virtude dessa característica o público, que tende a aumentar, fornece o reconhecimento, a maior das premiações. Tratar as HQs como uma temática despretensiosa é no mínimo falta de informação. As HQs demonstram seu potencial a cada momento em que são utilizadas, mesmo quando nem sempre de forma tão produtiva ou quando arcam por erros particulares de autoria. Em tais situações, os ecos da censura de épocas passadas retornam tentando ser ouvidos novamente. Porém, pela lógica, desinformação é preenchida com informação e, preferencialmente, de qualidade. Portanto, relacionar o profissionalismo de construir informação com a temática das HQs não é perda de tempo ou exagero. É uma necessidade. E o *site* Universo HQ, há quase uma década, vem cumprindo esse papel.

O Universo HQ é um *website* que produz notícias sobre histórias em quadrinhos. É importante fazer tal delimitação, pois, como já dito, há muito na web envolvendo HQs. Oito vezes campeão do Troféu HQMIX, o maior evento brasileiro de reconhecimento sobre tudo referente às HQs, o Universo HQ é hoje a grande referência do país em se tratando de notícias sobre quadrinhos. O site é atualizado diariamente, exceto aos fins de semana (ocasionalmente pode publicar uma notícia de última hora que seja urgente). Além de notícias, elaboradas jornalisticamente, possui colunas de opinião, matérias, entrevista, prestação de serviços e resenhas.

O Universo HQ é um site de extenso conteúdo, sua principal característica é a atualização diária da seção de notícias, tornando-se um ponto de referência importante para os interessados em novidades sobre a cena de HQ nacional e estrangeira; ele conta ainda com várias colunas interessantes: *Beco das HQs*, escrita por Sidney Gusman – coordenador do site; *Quadrinhos pelo Mundo*, escrita pela notória pesquisadora das HQs, Sonia M. Bibe Luyten, e ainda, *Almanaque*, *Museu dos Quadrinhos*, *Chiaroscuro*, onde o navegante pode enriquecer seus conhecimentos sobre a nona arte. O Universo HQ já recebeu por três vezes o prêmio HQ MIX de melhor site sobre quadrinhos da Internet brasileira, o que demonstra sua grande importância (FRANCO, 2008. p. 116-117).

É preciso ressaltar alguns pontos da descrição de Edgar Franco sobre o Universo HQ. Primeiramente, embora a primeira edição do livro de Franco seja de dezembro de 2004, o Universo HQ já havia conquistado o prêmio HQ MIX pela quarta vez no mês de junho do mesmo ano. A segunda edição do livro *HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet*, utilizado como referência neste trabalho, não atualizou os dados que nesta dissertação informam a atual posição do Universo HQ em relação ao prêmio HQ MIX até o final de sua elaboração: octacampeão em 2008 na categoria de melhor *site* sobre quadrinhos. Além disso, este capítulo contemplará todas as seções do *website* e não apenas as mencionadas na citação de Franco. A figura abaixo mostra parte do *layout*, ou seja, da aparência do Universo HQ. No canto superior direito é possível conferir o símbolo do HQ MIX que informa o número de vezes que o site conquistou a categoria.



Ilustração 21. Universo HQ. Octacampeão do prêmio HQ MIX.

Há muitos outros *sites* que trazem informações sobre quadrinhos na Internet. É o caso do Bigorna e do Omelete, como exemplos nacionais. Há também *sites* que se especializam em determinado segmento, como o Anime Pró e o Anime Blade, também nacionais, que noticiam o mangá. Encontram-se na rede ainda *sites* de autores, editoras, personagens, estilos de quadrinhos, eventos temáticos e muito mais. E agora não apenas *sites*, mas também outras ferramentas virtuais de transmissão de informações como mencionado antes: *orkut*, *twitter*, *blog*, *forums* etc... Em suma, escolher um único site, dentre milhares, como objeto de análise aparenta não ter valor significativo. Porém, considerando o objetivo deste trabalho é possível encontrar uma situação comum na grande maioria dos *sites* informativos sobre HQs. Então, por se tratar de informação sobre quadrinhos, o Universo HQ destaca-se como a melhor opção para a realização da análise feita por este trabalho. As imagens e informações retiradas do próprio *site* datam do período compreendido entre o mês de novembro de 2008 ao mês de maio de 2009. Posteriores análises devem considerar mudanças.

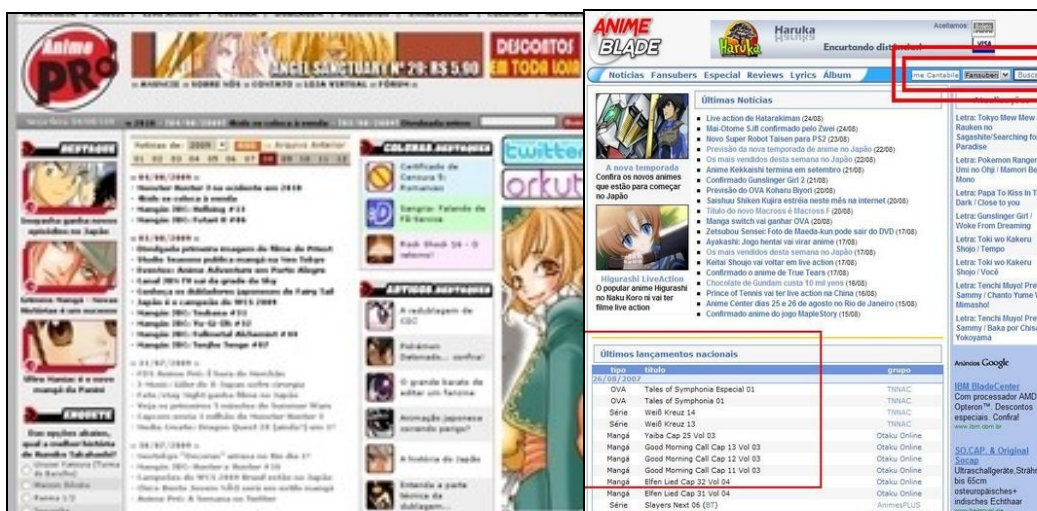


Ilustração 21. 1. Anime Pró e Anime Blade. Mangá e animê como informação.



Ilustração 21.2. Bigorna. Apoio ao quadrinho nacional.



Ilustração 21.3. Omelete. HQs e cinema.

3.2 – Desconstruindo o universo

O *site* Universo HQ é administrado por três pessoas e possui uma média de 50 colaboradores. O jornalista Sidney Gusman é o editor-chefe. Sérgio Codespoti e Marcelo Naranjo são os dois outros sócios e editores.

Em entrevista ao programa HQ & Cia (2007), Sidney conta que o site iniciou como uma criação de fã, idealizado por seu amigo Samir Naliato. Em setembro de 2000, Gusman ingressa e o Universo HQ passa a ter o objetivo de ser um site de jornalismo sobre quadrinhos, sem fazer exceções a estilos, tipos ou nacionalidade de HQs.

Em uma postagem no *blog* do Universo HQ, Gusman (2007) relata o aumento na produção e publicação de notícias. O editor-chefe também fala do crescimento do *site* e da importância que representa para os quadrinhos no Brasil. Sidney Gusman explica ainda que todo o trabalho é feito sem fins lucrativos e somente a pouco tempo as publicidades do site passaram a custear sua manutenção.

[...] O site não dá grana pra nenhum de nós. Fazemos porque somos apaixonados por quadrinhos e porque (por favor, não entenda como falsa modéstia) temos certeza de que faríamos bastante falta pro mercado se, por exemplo, resolvêssemos parar amanhã. Tanto pro fã em geral, como para as editoras e - especialmente - para quem produz quadrinho nacional, que tem no site uma grande vitrine. [...] Hoje, ao menos, não precisamos tirar do bolso pra pagar o site, algo que fizemos por bastante tempo. [...] O que nos espanta é o tanto que o site cresceu nesses pouco mais de sete anos de vida. Houve época em que era uma luta colocar três, quatro resenhas por semana. Hoje, a média fica na casa das 20. [...] chegávamos a fazer todas as notas da semana num dia só e dividíamos pelos cinco dias úteis de atualização. Mas o volume de notícias foi crescendo, o leque de nossa cobertura se ampliando (no início falávamos quase totalmente de super-heróis) e vários colaboradores foram se juntando ao nosso time. [...] Atualmente, nosso time tem cerca de 50 pessoas espalhadas pelo Brasil e pelo mundo.

3.2.1 – Composição do *layout*

Ao decompor o Universo HQ, este trabalho utiliza termos comuns da linguagem descritiva de *homepages*. Como já foi dito, *layout* refere-se a estética adotada pelo *website* antes de se tornar disponível para visualização. *Banner* é a forma mais comum de publicidade na Internet. São *links* na forma de figuras que levam o internauta a outra página que pode ou não pertencer ao site. E *link* é característica hipermediática capaz de realizar uma ligação entre

dados; normalmente são palavras em destaque, mas pode ser virtualmente qualquer coisa na página do *site*. O próprio Universo HQ utiliza de termos estrangeiros em determinadas seções, mas são auto-explicativos como é o caso de *Reviews*, onde fica a parte das resenhas de HQs.

A parte superior do *site* é composta por três linhas de *banners* e uma de *links*. A primeira linha inicia com um *banner* que serve de retorno para a página principal, Universo HQ – A sua referência de quadrinhos e desenho de humor. Os dois seguintes, um pequeno e outro longo são *banners* comerciais que levam a *sites* com produtos, normalmente HQs, em promoção. O último *banner* da primeira linha mostra que o *site* é octacampeão na categoria melhor site sobre quadrinhos do prêmio HQ MIX. O *banner* leva o usuário a uma página com a notícia. A segunda linha possui uma ferramenta de busca para o *site*, interligada com o buscador *Google* e um único *banner*, que leva ao *webblog*. Há ainda a data atualizada.

A próxima linha contém *links* para as seções do *site*. São eles: *Notícias HQ*, *Colunas*, *Matérias*, *Entrevistas*, *Reviews*, *Checklist* e *Charges*. A última linha de *banners* conecta-se às duas colunas do *site*, também preenchidas por *banners* e *links*, no caso da segunda. Os *banners* ilustram notícias que o *site* tenha divulgado recentemente ou que estejam em destaque, além de informar o número de novas *reviews*. Há ainda um *banner* que leva para a seção das 10 resenhas mais recentes sobre quadrinhos na seção *reviews*.



Ilustração 22. Universo HQ. Parte superior.

A primeira coluna, da esquerda, também possui *banners* que trazem mais notícias recentes em destaque e também outras atualizações do site, como as seções de *Colunas*, *Matérias* e *Checklist* referentes ao mês. A coluna da direita inicia com um *banner* sobre um assunto realmente destacado pelo site. Abaixo, mais um *banner* de destaque e em seguida um quadro com o título *Reviews HQ* contendo *links* de várias resenhas. A seção de *Reviews* leva a uma página específica.

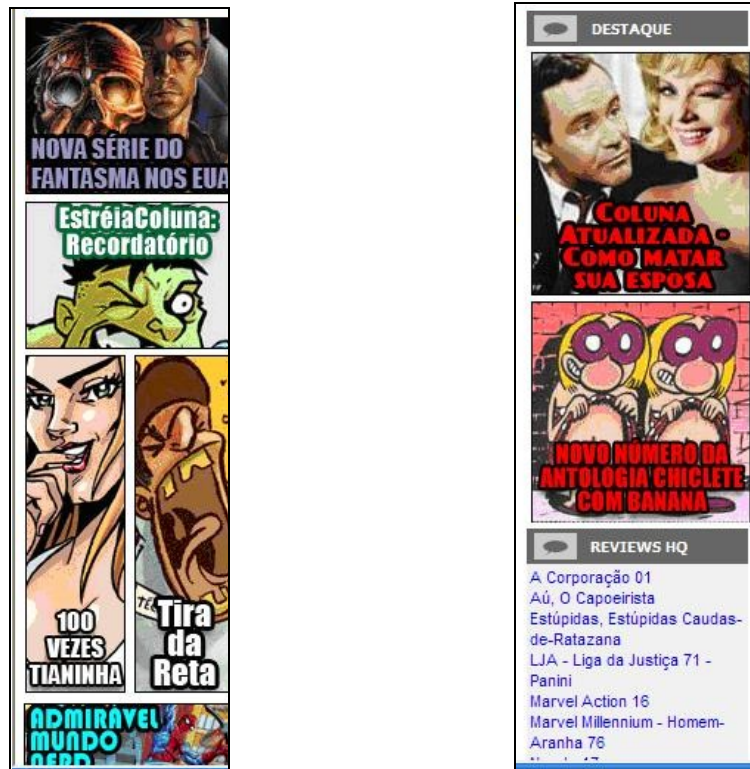


Ilustração 22.1. Universo HQ. Laterais.

Por último, a parte inferior do site, nomeada *Tenha na sua coleção!* contém diversos *banners* comerciais de produtos variados dos segmentos de livros, HQs, álbuns, brinquedos e DVDs, todos relacionados de alguma forma com quadrinhos. Ao contrário dos *banners* comerciais iniciais, esses mudam a cada atualização da página. E finalmente, pequenos *links* que levam ao expediente do *site*.

Em *Equipe UHQ* é informado que Sidney Gusman ocupa a função de editor-chefe. Os outros editores são Sérgio Codespoti e Marcelo Naranjo. O *desing* e programação do site são cargos de Sérgio Codespoti e Ronaldo Barata, que também são os *webmasters*. E como colaboradores do site estão Sonia Bibe Luyten, Marcus Ramone, Eduardo Nasi, Delfin, Zé Oliboni, Ricardo Malta Barbeira, Guilherme Kroll, Ronaldo Barata, Diego Figueira (textos); Daniel Brandão, J.J. Marreiro e Tomo Maeichioka (desenhistas).

Também é informado que o Universo HQ foi criado originalmente por Samir Naliato. Várias editoras e nomes de outras pessoas compõem uma coluna de agradecimentos. Nenhum dos nomes é um *link* para respectivo contato. Isso ocorre no *link Contato UHQ* onde são disponibilizados e-mails para *Universo HQ* (uhq@universohq.com), *Seção de Cartas*

(uhq@universohq.com), Publicidade (publicidade@universohq.com) e para os três editores: Sidney Gusman (sgusman@universohq.com), Marcelo Naranjo (naranjo@universohq.com) e Sérgio Codespoti (codespoti@universohq.com).

Existem ainda mais dois *links*. *Contato Webmaster* ativa automaticamente o programa *Outlook Express* para o envio de e-mails no mesmo endereço eletrônico do Universo HQ e da *Seção de Cartas*. Por último, o *link* © 2005, Universo HQ leva ao *copyright* do site.



TENHA NA SUA COLEÇÃO!


							
Camelot 3000	Asterix e a Foice de Ouro	Quinoterapia, de Quino	Front 16	Usagi Yojimbo - Daisho	Black Hole 1	Quebrando o Código Da Vinci, de Darrell L. Bock, Ph.D. e Heiko Bock	Batman - O Longo Dia das Bruxas - Edição Definitiva

Site melhor visto em 800 x 600
Desenvolvido por: [Equipe UHQ](#)
[Contato UHQ](#) | [Contato Webmaster](#)
© 2005, Universo HQ


Ilustração 22.2 Universo HQ. Parte inferior.

3.2.2 – As seções do site


O Universo HQ possui *links* para as diferentes seções do *site*. A primeira e principal característica do site, *Notícias HQ*, é onde se encontra o acervo de notícias do Universo HQ. Em todas as seções há algo em comum. A linha inicial de *banners* permanece a mesma, seguida, logo abaixo, pela linha de *links* das seções do *site*. Na parte inferior da página, acima do *copyright*, ao invés dos *banners* comerciais, há mais cinco *links* de função repetitiva ou danificada. Os *links* *Quadrinhos*, *Boletim* e *Loja* levam às páginas inexistentes. O *link* *E-Mail* leva à mesma página encontrada através do *Contato UHQ*.




BATMAN - O LONGO DIA DAS BRUXAS




FRETE GRÁTIS
Para todo o Brasil!




www.comix.com.br




MELHOR SITE OCTACAMPEÃO


25/11/08


Notícias HQ
Colunas
Materias
Entrevistas
Reviews
Checklist
Charges



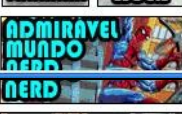
NOVA SÉRIE DO FANTASMA NOS EUA




Estreia Coluna: Recordatório




100 VEZES TIANINHA




ADMIRÁVEL MUNDO NERD




Checklist novembro




QUEM É O LEITOR DE HQS?



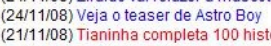
O Pequeno Príncipe em quadrinhos



WILL EISNER PROFISSÃO CARTUNISTA NOS EUA



10 Novos Reviews



Últimas Notícias Quadrinhos

(25/11/08) Bonequinho do jornal O Globo comemora 70 anos

(25/11/08) Turma da Mônica em evento no Senado

(25/11/08) IDW publicará Star Trek

(25/11/08) Novo Oldboy será uma adaptação da HQ, não do filme coreano

(25/11/08) Veja o cartaz de Whiteout

(25/11/08) Wolverine e Shang Chi juntos em Wolverine - First Class

(25/11/08) Will Eisner - Profissão Cartunista será lançado nos Estados Unidos

(24/11/08) DC Comics cancela revista do Besouro Azul

(24/11/08) Mark Neveldine e Brian Taylor estão fora de Jonah Hex

(24/11/08) Filme do Capitão Marvel sai da New Line para a Warner

(24/11/08) Mercado de gibis antigos continua crescendo

(24/11/08) Todas as gerações do Fantasma em nova série da Moonstone

(24/11/08) Sétimo número da Antologia Chiclete com Banana

(24/11/08) Ziraldo vai refazer a mascote do Corinthians

(24/11/08) Veja o teaser de Astro Boy

(21/11/08) Tianinha completa 100 histórias

(21/11/08) Nova edição de Mundo dos Super-Heróis é dedicada ao Demolidor

(21/11/08) Matt Idelson desmente a saída de James Robinson

(21/11/08) Mais um clipe de Punisher - War Zone


(21/11/08) X-Men: First Class terá roteiro de Josh Schwartz

(21/11/08) Definidos os roteiristas do filme do Capitão América

(19/11/08) Desenho animado da Mulher-Maravilha será lançado em março

(19/11/08) Promoção de frete grátis na Comix Book Shop

(19/11/08) Coluna Atualizada - Como matar sua esposa



Checklist novembro

(19/11/08) Voltam a surgir boatos sobre problemas na DC

(19/11/08) Stan Lee recebe medalha do governo dos EUA

(19/11/08) Evento reúne quadrinhistas e fãs em Caxias do Sul


(19/11/08) Exposição de quadrinhos independentes em Fortaleza

(19/11/08) DVD de Batman - O Cavaleiro das Trevas em pré-venda

(19/11/08) Quem vai assumir a capa do Batman?


(18/11/08) Agir lança O Pequeno Príncipe em quadrinhos

(18/11/08) Produtores do filme Spirit vão escrever histórias do personagem




DESTAQUE

COLUNA ATUALIZADA - COMO MATAR SUA ESPOSA



NOVO NÚMERO DA ANTOLOGIA CHICLETE COM BANANA



REVIEWS HQ

A Corporação 01

Aú, O Capoeirista

Estúpidas, Estúpidas Caudas-de-Ratazana

LJA - Liga da Justiça 71 - Panini

Marvel Action 16

Marvel Millennium - Homem-Aranha 76

Naruto 17

Pré-lúdio Para a Crise Final 02

The Amazing Remarkable Monsieur Leotard

Turma da Mônica Jovem 03

Avante, Vingadores! 17

Batman - A Queda do Morcego - Volume 01

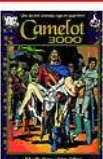
Chibata! João Cândido e a Revolta que Abalou o Brasil

Contagem Regressiva 04


Homem de Ferro - A Arma Definitiva

Homem-Aranha 78 - Panini

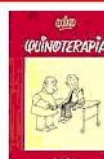
TENHA NA SUA COLEÇÃO!




[Camelot 3000](#)




[Asterix e a Foice de Ouro](#)




[Quinoterapia de Quino](#)




[Front 16](#)




[Usagi Yojimbo - Daisho](#)



[Black Hole 1](#)



[Quebrando o Código Da Vinci, de Darrell L. Bock e Heiko Bock](#)



[Batman - O Longo Dia das Bruxas - Edição Definitiva](#)

Site melhor visto em 800 x 600

Desenvolvido por: [Equipe UHQ](#)

[Contato UHQ](#) | [Contato Webmaster](#)

© 2005, Universo HQ

Ilustração 23. Universo HQ, 11/2008.

3.2.2.1 – Notícias HQ

Também apresentada como *Notícias Quadrinhos*. A principal seção do *site*. Além das notícias recentes exibidas na página inicial, esta seção traz o acervo de todas as notícias feitas pelo Universo HQ. Estão ordenadas da data mais recente até a primeira publicação do *site*. No entanto a data das primeiras postagens do acervo é 03/03/2001, sendo que o Universo HQ está online desde 05/01/2000. Segundo o editor-chefe do Universo HQ, é a partir dessa data que o *site* deixa todo o conteúdo, atualizado ou não, disponível para consulta.



Ilustração 23.1. Universo HQ. Notícias. 11/2008.

3.2.2.2 – Colunas

O *link* seguinte leva o internauta para a página das *Colunas*. Nesta seção o trânsito de informações é mais lento. Cada coluna explica sua proposta e traz extensas matérias de cunho informativo e opinativo a respeito de assuntos relacionados às HQs. O nome dos autores são *links* para o respectivo contato através de *e-mail*. A ordem é decrescente em relação às datas, os títulos iniciais correspondem às matérias mais novas. Não havia indícios

de uma periodicidade certa até uma notícia explicar que, a pedidos dos leitores, as colunas passariam a serem atualizadas regularmente, às quartas-feiras, e o usuário poderá tecer opiniões a respeito das mesmas no *blog* do site. Apenas algumas colunas são atualizadas, entretanto.



Ilustração 23.2. Universo HQ. Colunas. 11/2008.

3.2.2.3 – Matérias

A seção *Matérias* contém diversos textos semelhantes aos encontrados na seção *Colunas*, porém com temáticas que ligam os quadrinhos a eventos que não são abordados em nenhuma das colunas. São fatos de repercussão mundial, notícias que precisam de uma maior exploração e datas comemorativas. Essa seção também não possui uma atualização diária.

Ressalta-se que as 45 primeiras matérias do site, as que começam de baixo para cima, não possuem data. A primeira matéria com data corresponde à do dia 18/08/2003.

Notícias HQ | Colunas | Matérias | Entrevistas | Reviews | Checklist | Charges 26/11/08

Matérias

[ADMIRÁVEL MUNDO NERD: OS ASPECTOS COMPORTAMENTAIS DOS FÃS DE QUADRINHOS](#) (22/10/08)
Para além de um simples hobby, os quadrinhos se transformam na "religião" de muitos fãs que fazem de sua paixão uma liturgia com regras e comportamentos próprios

[TEX, UM SESENTÃO EM PLENA FORMA](#) (30/09/08)
O personagem, que até hoje é o carro-chefe da Sergio Bonelli Editore, completa seis décadas de aventuras como um dos caubóis mais famosos dos quadrinhos

[TRIBUTO A TEX](#) (30/09/08)
Quem acha que as aventuras de Tex e seus pards são destinadas exclusivamente ao público masculino, está muito enganado

[AS GUERRAS, OS QUADRINHOS E O CINEMA](#) (17/09/08)
Um apanhado sobre a trajetória das HQs de guerra nos Estados Unidos e a influência do filme Os Doze Condenados em algumas delas

[O AMOR ESTÁ NO AR... E NOS QUADRINHOS TAMBÉM!](#) (12/06/08)
Palco de grandes romances, as HQs deram novos significados às aventuras amorosas

[RELEMBRE \(OU CONHEÇA\) DRÁCULA - A SOMBRA DA NOITE](#) (27/05/08)
Vampiros em estilo mangá, numa pequena pérola esquecida dos quadrinhos brasileiros

[HOLANDA REALIZA EXPOSIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AFRICANAS](#) (27/05/08)
Os pichas, como são chamadas as HQs na língua suali, mostram toda sua diversidade na terra das tulipas

[DOS CÉUS DE CURITIBA PARA O BRASIL, SURGE O GRALHA](#)
A Via Lettera Editora vai lançar, *O Galha*, com inúmeras histórias do super-herói que dá nome à edição, produzidas pelos principais representantes da atual HQ paranaense...

[DC COMICS ARREGAÇA AS MANGAS E ANUNCIA NOVIDADES](#)
A DC fala sobre as novidades para este ano, que prometem sacudir todo o seu Universo.

[GUERRA ABALA O UNIVERSO DC NO MEIO DO ANO](#)
O mais novo desafio para o Super-Homem vai durar 3 longos meses, abrangendo todas as quatro revistas mensais do herói.

[UNIVERSO HQ HOMENAGEIA AS MULHERES](#)
Para homenageá-las o Universo HQ desenvolveu uma imagem com 32 grandes mulheres dos quadrinhos.

[O ZERO NOS QUADRINHOS](#)
Do *Recruta Zero* a *Zero Hora* conheça tudo sobre o zero nos quadrinhos

[SUPER-HOMEM EM 2001](#)
Saiba o que vai acontecer com o Homem de Aço neste ano

[GEN PÉS DESCALÇOS](#)
Uma obra-prima dos quadrinhos

[A MORTE DE COLOSSUS](#)
O triste fim de um X-Man

[MAUS](#)
Art Spiegelman retrata o holocausto

|| [QUADRINHOS](#) | [CINEMA](#) | [E-MAIL](#) | [BOLETIM](#) | [LOJA](#) | [PUBLICIDADE](#) ||

© 2003, Universo HQ

Ilustração 23.3. Universo HQ. Matérias. 11/2008.

3.2.2.4 – Entrevistas

Esta seção possui entrevistas que a equipe do site realizou com diversas pessoas referenciais para os quadrinhos, tanto a nível nacional como internacional. As datas também são variadas, mas informadas em todas as entrevistas.

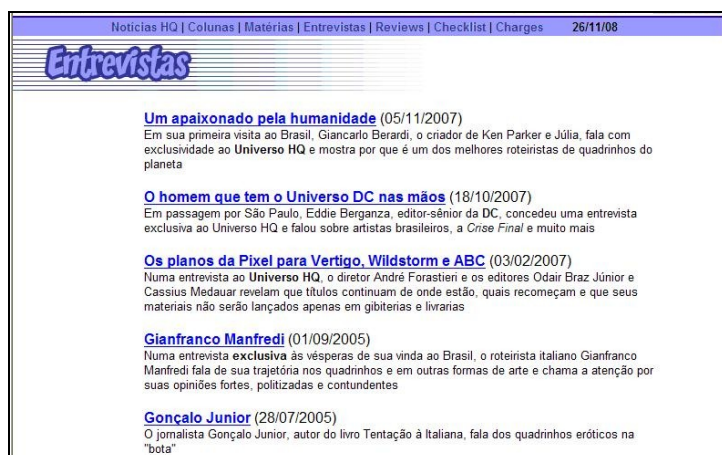


Ilustração 23.4. Universo HQ. Entrevistas. 11/2008.

3.2.2.5 – Reviews

Ou *Reviews Quadrinhos*. É a seção do *site* onde são escritas resenhas dos mais diversos títulos de quadrinhos. Há algumas resenhas de livros sobre quadrinhos, mas apenas em certas ocasiões. Nesta página o leitor é apresentado ao “maior banco de dados de análises de quadrinhos da internet brasileira” (O SETOR, 2008). O Universo HQ esclarece que as resenhas contêm opiniões pessoais dos autores e podem revelar informações conhecidas apenas por quem leu a obra.

Cada resenha recebe uma nota de avaliação, que varia de 1 a 5, podendo conter frações. As resenhas mais recentes, de duas semanas, têm seus *links* postados em ordem alfabética de acordo com a data. O nome do autor da resenha é um *link* que ativa o programa *Outlook Express* para contato através do *e-mail* do mesmo. Logo abaixo, existem opções de índice por ordem alfabética e índice completo de todas as resenhas do site. Existe um *link* que leva de volta à seção de *Notícias HQ*, colocado como *Índice Notícias*.

Notícias HQ | Colunas | Matérias | Entrevistas | Reviews | Checklist | Charges 26/11/08

Reviews Quadrinhos

O setor de reviews do **UHQ** é o maior banco de dados de análises de quadrinhos da internet brasileira. São milhares de resenhas, de materiais dos mais variados gêneros, estilos e "nacionalidades".

Nesta seção, os editores do **Universo HQ** e os diversos colaboradores do site analisam revistas, álbuns, livros, HQs online e fanzines publicados recentemente ou há algum tempo. Os reviews trazem sempre dados técnicos (número de páginas, preço etc.), sinopse da história, análise de roteiro, desenho, trabalho de edição etc. e classificação.

Por serem assinadas, as resenhas, **evidentemente**, refletem a opinião de seus autores.

Lembre-se: as análises podem conter **revelações importantes**. Por isso, se você ainda não leu a revista resenhada, esteja preparado, porque, mesmo tentando evitar isso ao máximo, às vezes aparece algo!

A classificação máxima é mostrada por meio de 5 logotipos do **Universo HQ**. A menor nota é zero, e podem existir notas "quebradas", como 3,5.

MAIS RECENTES: (em ordem alfabética)

(21/11/08)

[A Corporação 01](#)
[Aú, O Capoeirista](#)
[Estúpidas, Estúpidas, Caudas-de-Ratazana](#)
[LJA - Liga da Justiça 71 - Panini](#)
[Turma da Mônica Jovem 03](#)

(14/11/08)

[Avante, Vingadores! 17](#)
[Batman - A Queda do Morcego - Volume 01](#)
[Chibata! João Cândido e a Revolta que Abalou o Brasil](#)
[Contagem Regressiva 04](#)
[Homem de Ferro - A Arma Definitiva](#)
[Homem-Aranha 78 - Panini](#)
[Homunculus 03](#)
[O Melhor da Disney - As Obras Completas de Carl Barks - Volume 39](#)
[Sandman - Prelúdios e Noturnos 01 - Pixel Media](#)
[Superman & Batman 40](#)
[Superman 72 - Panini](#)

ÍNDICE POR ORDEM ALFABÉTICA:

[A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#)

[ÍNDICE COMPLETO](#)

[Índice Notícias](#)

|| [QUADRINHOS](#) | [CINEMA](#) | [E-MAIL](#) | [BOLETIM](#) | [LOJA](#) | [PUBLICIDADE](#) ||

[© 2008 Universo HQ](#)

Ilustração 23.5. Universo HQ. Reviews. 11/2008.

3.2.2.6 – Checklist

Nesta seção, o *site* informa os lançamentos mensais das principais editoras de quadrinhos do país, incluindo publicações independentes. O *site* disponibiliza o *e-mail checklist@universohq.com* para eventuais editoras que não estejam na listagem enviarem informações sobre seus lançamentos. O *link Checklist Anterior* leva aos lançamentos de meses anteriores. Há também *links* com os nomes das editoras que listam os lançamentos do mês ou informa que não foram divulgados. São informados os títulos, preços, formatos e, quando aplicável, *links* para outras informações ou caso a obra tenha sido comentada pelo *site*. Esta seção é atualizada mensalmente.

EM 5X SEM JUROS

PARCELE EM ATÉ 3 VEZES

NOS CARTÕES DE CRÉDITO

[Notícias HQ](#) | [Colunas](#) | [Materias](#) | [Entrevistas](#) | [Reviews](#) | [Checklist](#) | [Charges](#)

26/11/08

Checklist

<< Checklist Anterior

Nesse setor do **Universo HQ**, todos os meses, você confere os lançamentos das principais editoras de quadrinhos do País.

As informações aqui divulgadas são enviadas pelas próprias editoras. Por isso, se você quiser que anunciemos seus lançamentos, envie um e-mail para checklist@universohq.com.

Agora, veja as novidades, anote as suas preferidas, separe a grana e corra pra banca ou livraria mais próxima!

Contos da Madrugada # 1 (edição especial, formato A5, 8 páginas em preto-e-branco, R\$ 2,00, à venda na **Livraria HQMix**, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** ou pelo site <http://www.4mundo.com>)

Grande Clã # 2 (publicação aperiódica, formato 15,5 x 24 cm, 72 páginas coloridas, R\$ 5,00, à venda em *comic shops*, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** e pelo e-mail hqgrandecla@gmail.com)

Café Especial # 3 (publicação aperiódica, formato 14 x 21 cm, 60m páginas em preto-e-branco, R\$ 5,00, à venda em *comic shops*, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo**, pelo e-mail cafeespecial@gmail.com ou pelo correio (Caixa Postal 12 - Vera Cruz/SP - CEP17560-970))

Tempestade Cerebral # 4 (publicação trimestral, formato 16 x 25 cm, 80 páginas, R\$ 7,00, à venda em *comic shops*, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** e pelo e-mail multipowers@ig.com.br * Edição especial de primeiro aniversário)

Caminho di Rato # 1, (publicação trimestral, formato 20,5 x 27,5 cm, 48 páginas em preto-e-branco, R\$ 5,00 nos pontos de venda ou R\$ 6,00 pelo correio, à venda em *comic shops*, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** e pelo e-mail caminhodirato@gmail.com)

Depois da Meia-Noite # 3 (publicação aperiódica, formato 15 x 21 cm, 24 páginas, R\$ 3,50, à venda em *comic shops*, nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** e pelo e-mail quadroimaginario@gmail.com)

Eterno # 5 (fanzine aperiódico, formato A5, 8 páginas, R\$ 1,00, à venda nos pontos atendidos pelo **Quarto Mundo** ou pelo e-mail damagehead@gmail.com)

LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO DE 2008

[| Abril](#) | [| Clug](#) | [| Conrad](#) | [| Devir](#) | [| Globo](#) | [| HQM Editora](#) | [| Independentes](#) | [| JBC](#) | [| L&PM](#) | [| Lumus](#) | [| Mythos](#) | [| Marca de Fantasia](#) | [| Opera Graphica](#) | [| Panini](#) | [| Pixel Media](#) | [| Via Lettera](#) | [| Zaratana](#) |

A editora não divulgou seus lançamentos de novembro.

Ilustração 23.6. Universo HQ. Checklist. 11/2008.

3.2.2.7 – Charges

Esta seção do *site* dedica-se ao humor gráfico. São *charges* envolvendo personagens de quadrinhos nas mais variadas situações locais, nacionais e mundiais. O *site* aceita colaborações no setor, apesar de não disponibilizar um e-mail próprio para essa seção. Também não há atualizações constantes, e as charges não são datadas. Já foi dito que a página inicial do Universo HQ diz “a sua referência de quadrinhos e desenho de humor”. A seção de charges poderia ser em virtude de tal afirmativa. No entanto, como será visto adiante, essa definição muda no decorrer da exploração no *site*.

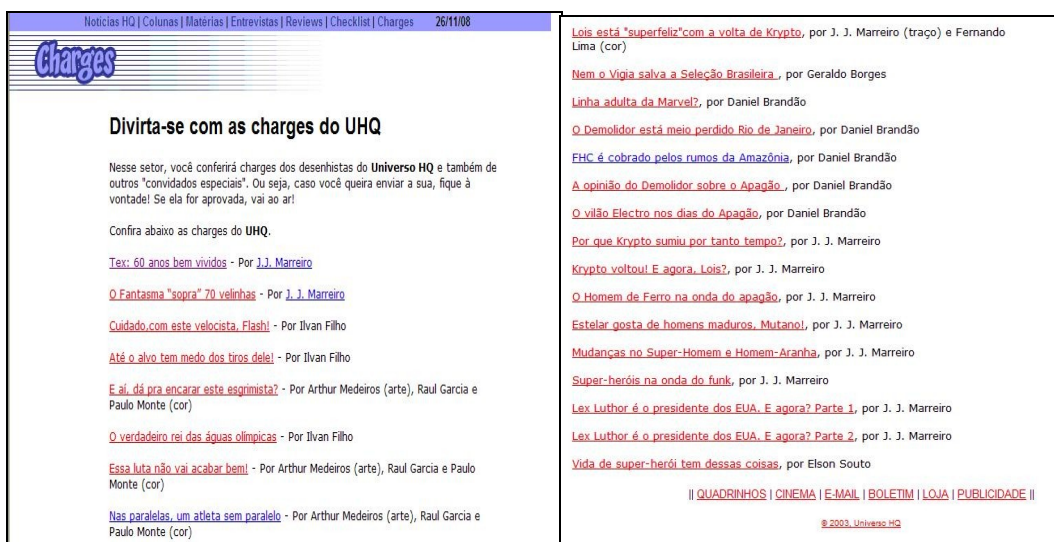


Ilustração 23.7. Universo HQ. Charges. 11/2008.

O Universo HQ teve duas versões anteriores à atual. A primeira versão não consta no acervo. Pelas notícias de 03/03/2001 o Universo HQ recebia há poucos dias sua segunda versão. Até o momento não é possível conhecer o *layout* da primeira versão anteriores do site, mas é possível analisar o da segunda versão. As cores são mais escuras, sem a presença da cor branca. Essa combinação de cores parece com outra citação que se encontra ao navegar pelo antigo site que diz “Universo HQ – A sua referência de quadrinhos e cinema”. A própria logomarca do Universo HQ lembrava os antigos filmes em rolos de fita.

The screenshot shows the top navigation bar of the Universo HQ website. It includes a logo on the left, five circular icons for 'quadrinhos', 'cinema', 'e-mail', 'boletim', and 'loja', and the site name 'Universo HQ' with a UK flag and the text 'Online desde: 05/01/2000' and 'Última atualização: 12/12/09'. Below the navigation bar is a large green header with the word 'NOTÍCIAS' in a stylized font. On the left side of the header, there are links for 'ÍNDICES ALTERNATIVOS:', 'HQ NO BRASIL', 'POR CATEGORIA', and 'POR EDITORAS'. The main content area features a news article titled 'Mythos prepara lançamentos' by Samir Naliato, dated 03/03/2001. The article includes a black and white illustration of Batman in a gothic setting. The text of the article discusses the publisher Mythos Editora's plans for 2001, mentioning the launch of 'Batman Mangá' and 'Ken Parker'.

Ilustração 24. Universo HQ. 1ª notícia do segundo layout do site. 11/2008.

Os *links* que permitem navegação pela antiga versão do *site* também são diferentes, e alguns levam a páginas que, embora estejam funcionando e algumas tenham sido remodeladas para o terceiro e atual *layout*, não possuem *links* na nova versão do *site*. Os *links* que levam a essas páginas são: *Tiras*, *HQs Online*, *Contos*, *Toys*, *Cartas*, *Serviços* e *Links*. Nessas seções “ocultas”, o internauta tem acesso a trabalhos clássicos dos quadrinhos como *O Gaúcho* de Júlio Shimamoto e *Turma do Xaxado* de Cedraz. Também encontra histórias em quadrinhos que foram lançadas exclusivamente para o *site*, assim como histórias não oficiais, *fanfictions* desenhadas, envolvendo personagens conhecidos dos quadrinhos. Essa seção foi atualizada apenas na estética da nova versão e, embora aberta a público, os contos presentes são de autoria de apenas pessoas ligadas ao *site* e o mais recente data de 25/04/2003.

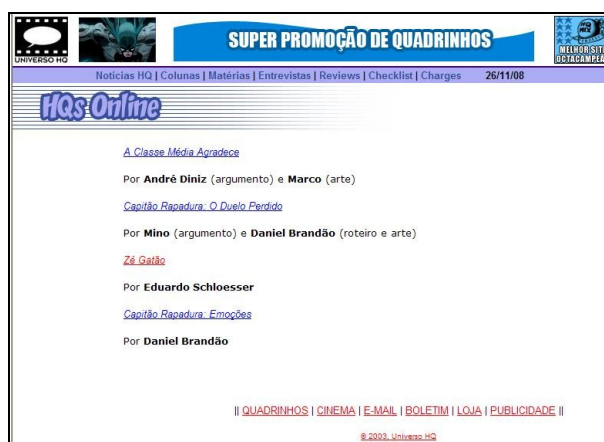


Ilustração 24.1. Universo HQ. Tiras e HQs online. 11/2008.

Em *Toys*, também atualizada apenas visualmente, traz uma relação de matérias sobre brinquedos do tipo figuras de ação baseado em super-heróis de HQs, desenhos e filmes. A mais nova matéria data de 29/09/2003. O *site* possui ainda uma seção de cartas, onde são publicados *e-mails* dos leitores; porém, a seção também está desatualizada, sendo possível apenas ler mensagens enviadas anos atrás.

As duas últimas seções reúnem informações sobre alguns autores, obras; e disponibilizam uma série de *links* de editoras e *sites* sobre quadrinhos, nacionais e internacionais. Ressalta-se que, ao contrário da proposta de atualização regular da seção *Serviços*, além de conservar o antigo *layout*, há muito não se tem uma biografia e bibliografia recente. O *link* de cinema leva também a mais uma seção desatualizada do Universo HQ. Abordar assuntos relacionados ao cinema foi uma proposta inicial do *site*, porém, a demanda para os quadrinhos exigiu dedicação exclusiva e opcional dos integrantes do Universo HQ. As

obras cinematográficas são tema de resenhas e notícias quando ligadas diretamente com as HQs como nos filmes que adaptam super-heróis para as telas de cinema.



Ilustração 24.2. Universo HQ. Contos e Toys. 11/2008.

O link *E-Mail* continua com a mesma função e os seguintes, *Boletim* e *Loja*, também levam a páginas inexistentes. No antigo *layout* do Universo HQ existe ainda um link que leva a uma seção do *site* traduzida para o idioma inglês. São artigos e entrevistas, ou *Interviews and Articles*. A última entrevista data de 29/03/2002. É também nesse antigo formato gráfico que se fica sabendo, através do canto superior direito, que o *site* está online desde 05/01/2000.

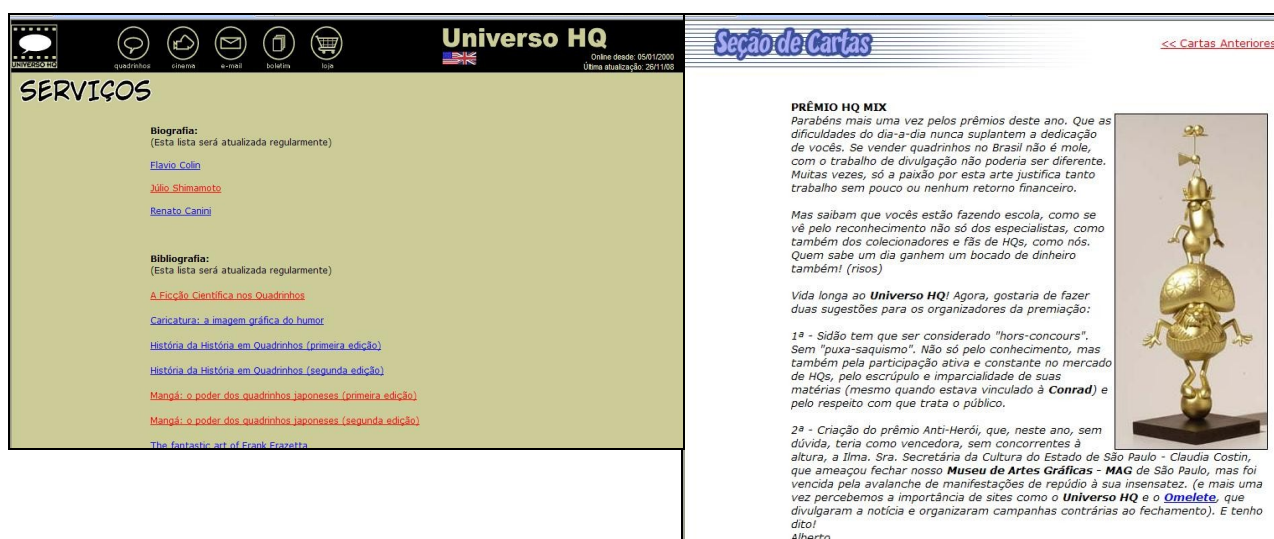


Ilustração 24.3. Universo HQ. Cartas e Serviços. 11/2008.

É possível notar que a periodicidade das notícias publicadas não era quase que totalmente diária como ocorre atualmente, o que representa o crescimento a que Sidney Gusman se referiu no *weblog* do Universo HQ. A quantidade não teve grande alteração, variando de uma até 10 notícias por dia. Hoje, entretanto, é raro, ou mesmo uma situação inexistente, o *site* ser atualizado com apenas uma única notícia. A ausência de *banners* comerciais também é perceptível, novamente expondo o que Sidney Gusman falou a respeito dos anos iniciais do Universo HQ. Em 29/03/2003 o site adota a estética visual que mantém atualmente.

Nessa notícia, o editor-chefe do site notifica aos usuários a mudança visual e que o acervo de notícias e seções antigas continuará *online*, mas com o antigo *layout*. Embora de “cara nova”, o Universo HQ ainda não tinha os *banners* comerciais no inferior da página. Esse fato passa a ocorrer a partir das publicações do ano de 2006 e continua até o momento. Nesse mesmo ano o número de notícias diárias aumenta consideravelmente e cria-se o *BLOG UNIVERSO HQ*, onde os editores e colaboradores do Universo HQ assumem uma postura mais informal e abrem espaço para os comentários dos usuários a respeito de algumas matérias.

Notícias Quadrinhos

Gáúcho Iotti autografa na HQMix Livraria

Por [Sidney Gusman](#) (26/11/08)

Hoje, a partir das 19h30min, na **HQMix Livraria**, o gaúcho (Carlos Henrique) Iotti autografa seu mais recente lançamento, *Radicci - Tem outro por dentro* (144 páginas, R\$ 36,00), publicado pela **L&PM** para comemorar os 25 anos do personagem.

O livro reúne as melhores tiras de *Radicci* publicadas na imprensa e traz ainda o DVD *Radicci Acústico*, um show no qual Iotti vive o personagem e recria seu mundo.

Radicci é um colono gaúcho baixinho, grosso, preguiçoso, machista e gritão, amante do vinho e da farra e inimigo mortal do trabalho. Nas tiras, divide espaço com a esposa Geneveva, um obstáculo entre ele e o garrafão de vinho; o *filho* naturalista Guilhermino; e o Nono, que foi piloto de caça na Segunda Grande Guerra, mas não lembra de qual lado.

A **HQMix Livraria** fica na Praça Roosevelt, 142, no centro de São Paulo. Mais informações podem ser obtidas pelo telefone 0XX-11-3258-7740.

TENHA NA SUA COLEÇÃO!

HELLBLAZER SANDMAN TOY STORY TOY STORY 2 CRISE

Ilustração 25. Universo HQ. Primeira notícia com banners comerciais. 11/2008.

Capítulo IV – O Universo HQ no contexto hipermidiático

Analisar a hipermídia requer tanto esforço quanto pesquisar sobre a evolução da Internet ou dos meios de comunicação. Pois, na verdade, essas três palavras não podem ser separadas e constituem um único contexto: a comunicação contemporânea. Em relação ao conceito de hipermídia pode-se resumir da seguinte forma:

“o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário”. (GOSCIOLA apud Medina, 2007).

Gosciola (2003) afirma ainda que hipermídia é o meio de linguagem das novas mídias das quais fazem parte a Internet, games, TVs, cinema e demais vídeos e interfaces interativas. É possível perceber, portanto, que ao referir-se sobre hipermídia encontra-se também a interatividade. Logo, as diversas formas de interação que o usuário dispõe para com a informação constituem o quão multimídia ela será. Ou seja, uma informação hipermidiática. Usando esse raciocínio, chega-se na importância da análise do *website* Universo HQ para este trabalho. Como dito antes, existem milhares de *sites* que tratam das HQs de diversas formas, em diversos idiomas e formas de linguagens comunicativas. Porém, ao afirmar que o Universo HQ melhor representa a categoria de *sites* informativos sobre quadrinhos pelo fato de todos compartilharem de uma característica comum, tem-se também a questão que gerou esse capítulo: a repetição dos meios. Entende-se aqui por repetição não a veiculação de uma mesma informação em, no caso, *sites* diferentes, mas a forma como é colocada. A simples transposição de meios, do impresso para o virtual em específico, é uma questão que vem se destacando entre as análises de pesquisadores.

[...] Se considerarmos a utilização de recursos de linguagem do meio: hipertextualidade, interatividade, multimídia, ainda estamos numa fase muito inicial, principalmente nos produtos relacionados à grande imprensa. Os padrões impressos passaram de maneira quase automática para a mídia digital sem que houvesse tempo para reflexões ou demorados estudos de

design da informação jornalística. Talvez a continuidade seja mais forte que a ruptura – até porque os leitores virtuais já haviam sido “alfabetizados” pela página impressa e estavam familiarizados com títulos, fotos, legendas, colunas. [...] (BUIIONI, 2007, p. 9-10).

“Mas os sites sobre HQs não possuíam uma versão impressa, logo, não há uma transposição” é uma afirmação relevante. Entretanto, não é absoluta. De fato, nesse caso não há uma transposição, porém, há uma repetição. Não do conteúdo, mas da forma como é colocado. Para ilustrar a idéia, coloca-se o recorte de três notícias, uma de cada *site*.

17/05/2009 - 15h21

Escândalo pressiona presidente do Parlamento britânico a renunciar
da BBC

Cresce a pressão sobre o presidente do Parlamento britânico, Michael Martin, em relação à maneira como ele atua no escândalo do uso indevido de dinheiro público entre parlamentares. Neste domingo, o líder do partido Liberal Democrata, Nick Clegg, pediu a renúncia de Martin, afirmando que ele "não é o homem certo" para liderar as reformas necessárias na Câmara dos Comuns.

O presidente do Parlamento é considerado a voz que representa a Câmara dos Comuns e, por convenção, não é alvo de críticas por parte dos outros parlamentares, muito menos de líderes de partidos. Mas alguns parlamentares acreditam que ele não demonstrou remorso suficiente sobre as recentes revelações do uso de dinheiro público pelos parlamentares ao pedir reembolso de suas despesas [...]. (FOLHA ONLINE, 2009).

Além de uma imagem que acompanha o texto, a página da notícia contém diversos tipos de *links* comerciais e informativos e ferramentas para o leitor compartilhar a notícia com outros usuários da Internet. Sem dúvida, recursos hipermidáticos, porém, nenhum deles usado na forma de apresentar a notícia. Assemelha-se mais, ao tradicional modo de publicação da F. de São Paulo.

Expõe-se agora um recorte de notícia do *site* Universo HQ. Da mesma forma que na Folha Online, a notícia é acompanhada de imagens e *links* para mais outras informações ou produtos a venda.

Novidades da linha DC são anunciadas em Superman # 78

Por Eduardo Nasi (18/05/09)

A revista Superman # 78, da Panini, publicou novidades da linha DC da editora em suas páginas.

A notícia de maior destaque é a data de lançamento de Trindade - maxissérie com textos de Kurt Busiek (Conan, LJA / Vingadores) e arte de Mark Bagley (Homem-Aranha Millennium). Segundo a publicação, a série sai em agosto e será mensal. Não há mais detalhes confirmados.

Nos Estados Unidos, Trindade é uma série semanal em 52 edições - que tira proveito do lápis ágil de Bagley. A trama une Superman, Batman e Mulher-Maravilha [...] (NASI, 2009).

O site Anime Pró, apesar de uma maior informalidade, também noticia fatos referentes ao mangá e cultura japonesa em geral. O formato da notícia é o mesmo dos exemplos anteriores, exceto por esta em específico não ter imagens que a acompanham. Mas o *site* também costuma ilustrar suas matérias com imagens e/ou vídeos.

Kochikame ganha live action

Por: Anime Pró - 28/05/2009

Responda rápido, qual é o mangá publicado há mais tempo nas páginas da Shonen Jump? One Piece? Naruto? Bleach? Errou! Kochikame (ou então Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo) é publicado na revista desde 1976, totalizando 163 volumes até o momento. A história do policial monocelha de 33 anos e sua luta para cuidar de uma pequena base policial é um patrimônio japonês. E agora vai ganhar um live-action!

Shingo Katori, humorista da banda SMAP, interpretará o policial, segundo a Shonen Jump. Alguém duvida que será um sucesso por lá? (ANIME PRÓ, 2009).

Três fontes distintas e um formato semelhante na construção de notícias. É desprezioso afirmar que tal modelo representa a forma como a grande maioria dos *websites* informativos, sejam sobre HQs ou não, expõem notícias. Trata-se de uma situação que, como dito, vem sendo encontrada por pesquisadores ao estudarem a situação das novas mídias.

Quando se examina a maneira como os veículos tradicionais de comunicação usam a nova mídia, seja para entreter, informar ou fazer

publicidade, uma das conclusões possíveis é que, para a grande maioria deles, a nova mídia é apenas um receptáculo dos diversos conteúdos da velha mídia. Quando um produto da mídia tradicional é transposto para a nova, acontece exatamente isso: ele é simplesmente transposto, automaticamente replicado. O texto permanece o mesmo, a imagem também, o som idem, o vídeo ibidem. E o internauta acaba lendo o mesmo velho e bom jornal numa tela de computador ou de celular, deparando-se com a mesma foto da revista e assistindo ao mesmo vídeo da TV. Assim também muitas iniciativas online, sem correspondência na mídia tradicional, acabam replicando o modelo tradicional. O ambiente de interação e de inter-relacionamento é desprezado, e a nova mídia é usada para prosseguir no caminho da unilateralidade e unidirecionalidade. A produção de entretenimento ou de jornalismo é despejada no internauta da mesma forma como é derramada pelo veículo impressos [...]. Podem ganhar também uma ferramenta de busca, como no caso de sites de anúncios de classificados (a maioria desenvolvida por jornais), transpostos como se, para tornarem-se versão digital, o material publicado necessitasse tão somente de tal ferramenta (TÚLIO, 2006, p.19-20).

Voltando ao Universo HQ é possível perceber que a repetição do formato das notícias com base em uma das primeiras posta no *site* e buscando comparar com uma mais recente. Mas tal fato é proposital, pois o próprio *site* se autodenomina jornalístico e segue uma postura semelhante à de *sites* de notícias “gerais” como o Folha Online. O que ocorre então é uma reflexão a respeito de que forma a informação jornalística, sobre HQs ou não, deve seguir na Internet. Esse pensamento será retomado nas considerações finais do trabalho. No momento, demonstra-se a semelhança na forma das notícias do Universo HQ comparando uma das primeiras disponíveis no arquivo do *site* com uma recente.

X-Men de cara nova

(03/03/2001)

Enquanto o Universo HQ ficou sem atualizações, devido à sua reformulação, várias novidades sobre os X-Men foram anunciadas pela Marvel. A partir da edição número 116 da revista X-Force, Peter Milligan (argumentos) e Mike Allred (desenhos) serão os novos responsáveis pelas aventuras da equipe. A primeira capa foi divulgada pela editora, e o título estará nas lojas em maio.

Mas essa não foi a única capa divulgada. A de New X-Men #114, com a estréia de Grant Morrison e Frank Quitely (argumentos e desenhos, respectivamente), chegou ao público causando uma enorme

onda de comentários e críticas, afirmando que iriam destruir os personagens, esquecer o passado etc...[...] (UNIVERSO HQ, 2001).

Os elementos encontrados nessa notícia são os mesmos encontrados em todas as demais notícias do site: imagens e *links*. A diferença, nesse caso, está no fato dessa em específico não ter creditado o autor da nota. Há também a ausência de alguns elementos, como os *banners* comerciais, devido à data.

A notícia mais recente do *site* segue o mesmo padrão em seu formato e elementos constituintes.

Cory Walker volta a desenhar Invencível
Por André Sollitto (27/05/09)

Depois de passar um bom tempo afastado do título que ajudou a criar, o desenhista Cory Walker volta a Invencível para desenhar duas edições, #66 e #67.

A trama está centrada em um prelúdio à Guerra Viltrumiana, um grande conflito que deve se estender pelas edições seguintes.

Em entrevista ao site Newsarama, o desenhista revelou que está ansioso para voltar à série. "Eu amo Allen e Nolan. Tenho um lugar especial em meu coração para esses caras", revelou o desenhista sobre os protagonistas. Walker foi afastado na oitava edição, devido à dificuldade em cumprir os prazos estabelecidos. [...] (SOLLITO, 2009).

As diferenças entre as notícias são básicas: o assunto, os elementos presentes ou ausentes devido à diferença de datas e o *layout* do *site*. Por fim, a figura abaixo mostra na íntegra a notícia escrita pelo editor chefe do Universo HQ, Sidney Gusman, apresentando o novo *layout* do *site* e mudanças.

O Universo HQ de cara nova

Por [Sidney Gusman](#) (29/03/2003)

Com certeza, você levou um susto quando acessou hoje o **Universo HQ**. Afinal, o visual da página de entrada e das novas notícias foi todo modificado.

Como acreditamos que o site está sempre em constante evolução, promovemos essa mudança de "cara", com o objetivo de torná-lo mais leve e arejado, visualmente falando.

Assim, alteramos a cor do fundo e, principalmente, a disposição dos elementos na página inicial. Daqui pra frente, tudo entra no ar com esse novo leiaute.

As notícias, matérias, entrevistas, colunas, reviews e outras seções antigas permanecem com o visual anterior. No entanto, é importante frisar que **tudo continuará online**, para consultas dos nossos leitores.

E nossa busca por novidades não parará na mudança do visual. Vem mais por aí!

Nesses mais de três anos no ar, nós, do **Universo HQ**, criamos um "compromisso" com você: oferecer sempre, de maneira isenta e com enfoque jornalístico, tudo que de melhor acontece no fantástico mundo dos quadrinhos, sejam eles americanos, japoneses, europeus ou brasileiros.

O **UHQ** é um site sobre **quadrinhos**, e não sobre este ou aquele gênero da nona arte. E continuaremos nesse caminho, sempre contando com o seu apoio e a sua audiência, que é o que nos motiva a continuar esse trabalho.



Ilustração 26. Universo HQ. Novo Layout. 11/2008.

Nessa notícia, Gusman fala que as mudanças não se limitariam ao “visual” do *site*. Porém, foi a mudança mais relevante a ser constatada. O próprio *blog* do *site*, espaço que permite uma interatividade com o leitor foi criado somente três anos depois. Antes disso, o Universo HQ criou uma comunidade no *Orkut*, mas apenas um ano após essa notícia. E como a forma mais recente de ferramenta interativa, o Universo HQ agora também participa da rede de *microblogs twitter* desde abril deste ano.

Afirmar que o Universo HQ não possui um mínimo de linguagem híbrida ou recursos hipermediáticos seria um erro, visto a análise até agora. As próprias notícias ainda que, semelhantes ao modo tradicional nos impressos, caracterizam-se como hipertextos em razão dos *links* e outros elementos.

O hipertexto é um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas. Essas informações são amarradas por meio de elos associativos, os links. Os links permitem que o usuário avance em sua leitura na ordem que desejar. Além do modelo hipertextual baseado no binômio “elos & blocos de textos”, existem sistemas com outros tipos de estruturas interativas (relações, séries, série de Petri, etc.). Através dessas estruturas interativas, o leitor percorre a trama textual de uma forma única, pessoal. Um dos recursos que o usuário pode utilizar é o search (busca). Este recurso rastreia um extenso volume de informações em questão de segundos. (LEÃO, 2005, p. 15-16).

Mas, os recursos hipermediáticos do *site* têm aqui um ponto. De pausa, não final, pois tudo na Internet, assim como a mesma, é mutável. Entretanto, a mudança aqui não se faz, aparentemente, necessária. Está mais para um risco mudar uma forma de comunicar já pré-condicionada devido a séculos de tradição. A Internet e as novas mídias podem ser revolucionárias, porém, não possuem ainda o peso dos anos da palavra impressa, tão presente e tão viva em meio à cibercultura. Mas, o que começou há pouco mais de duas décadas não pode ser interrompido. O tráfego de informações no meio virtual aumenta a cada segundo e estas começam a exigir novos meios e novas formas de serem utilizadas, propagadas e assimiladas. Portanto, já há uma grande modificação nos meios comunicativos.

A informação jornalística que circula na Internet assume matizes diferenciadas da informação jornalística que trafega pelos meios tradicionais de comunicação de massa. Por ser um ambiente simultâneo de produção e difusão de informações, a Internet possibilita o intercâmbio de papéis entre emissores e receptores, deslocando funções e técnicas jornalísticas de informações concebidas no âmbito da comunicação de massa. (Alzamora, 2004. p. 101).

É exatamente esse fato da informação na *web* permitir tais possibilidades, o motivo pelo qual pesquisadores vêm criticando o modo como os *websites* informativos constroem suas notícias. Em meio a essa situação insere-se o Universo HQ com a fantástica temática dos quadrinhos, porém, com utilização mínima de recursos hipermediáticos.

Difícil descrever todas as possibilidades oferecidas por esses recursos e mesmo os motivos para fazê-lo. Entretanto, amostras, em menor e maior grau, da capacidade das ferramentas hipermediáticas podem ser encontradas para apreciação. Aqui, destaca-se o

website do jornal argentino Clarín.com como grande expoente da utilização dos recursos hipermidiáticos. Não há uma análise do site neste trabalho, o que iria requerer um maior aprofundamento da temática hipermidiática e de outras. Porém, o especial produzido pelo jornal, intitulado *Borges en Clarín* que fala da história de Jorge Luis Borges e sua colaboração com o suplemento *Cultura e Nação* do Clarín está entre as mais bem produzidas peças hipermidiáticas já construídas. Apesar de não haver uma interatividade que permita a alteração dos textos, pois o objetivo é uma reconstrução histórica, a forma de transmissão da informação é completamente original.

[...] o jornal Clarin.com da Argentina vem se destacando pela utilização criativa de recursos da linguagem da Internet. Fotos, animações de imagem em pequenas entrevistas, infografias, reportagens especiais, espaços para fotojornalismo, *links*, uso de hipertexto fazem desse webjornal um “caso” de discurso jornalístico inteligente e participativo. [...] Há inclusive matérias “históricas”, como uma entrevista exclusiva de quase duas horas de Fidel Castro em que se ouve a gravação sonora, ilustrada por fotos que deslizam pela tela. [...] Trata-se de “Borgens en Clarín” um produto que viabiliza uma série de promessas anunciadas pelos analistas das mídias digitais. Fotografias comuns, retratos 3x4 e fotos de arquivo ganham relevância, articulam-se em narrativas, sugerem poesia, decorrências, comparações, memórias. Fotos dos entrevistados servem para identificar quem está falando, sem que haja uma frase ou legenda específica. Hipertexto, interatividade, leitura personalizada em tempo e maneira, fruição estética estão nessa reportagem/ ensaio visual animado/ colagem de entrevistas orais (BUITONI, 2007, p. 13; 15; 17).



Ilustração 27. Borges en Clarín. 2009.

Há praticamente uma década, o *site* Universo HQ vem preenchendo uma importante lacuna na área das HQs: a da informação. Mesmo com milhares de publicações que se espalharam não apenas pelo meio impresso, mas agora também estão por toda a rede, as HQs ainda sofrem críticas e censuras por todo o planeta. Logo, o combate à desinformação está longe do fim e muito há o que se discutir antes das HQs deixarem a alcunha de “produto de tribos” ou expressões piores.

Portanto, é imprescindível que as HQs acompanhem o desenvolvimento tecnológico, sobretudo, as novas mídias, pois afinal, é um produto originado da velha mídia. A hipermídia vem mostrando suas possibilidades com frequência e valorizando o trabalho daqueles que a utilizam-na. O Universo HQ cumpre com excelência sua função informativa sobre os quadrinhos no meio virtual. Entretanto, a utilização da hipermídia é mínima, ainda que atenda às necessidades do site. Novamente afirma-se que não se trata de um erro, mas provavelmente de uma escolha, calçada na segurança de se conhecer os caminhos e as técnicas necessárias.

A hipermídia, embora inovadora, ainda requer alta capacitação para ser dominada, se é que é possível. Logo, uma idéia pode tomar grandes proporções ou definhar no primeiro esboço dependendo do programa, do usuário, dos recursos, enfim, do domínio do conhecimento requerido. Mas, embora o terreno da hipermídia possa ainda parecer tortuoso, a temática das HQs também nunca foi plana, sempre oferecendo diferentes possibilidades para quem se interessa em conhecê-la.

Por isso, ao se colocar fortemente como propagador de informações sobre HQs no ambiente da nova mídia Internet, embora se mantenha mais atrelado aos moldes da velha mídia utilizando de forma tímida o contexto hipermidiático, o *site* Universo HQ pode está deixando escapar a possibilidade de unir duas fontes de criatividade infinita, as HQs e os recursos da hipermídia, para gerar algo totalmente inovador no campo da comunicação e do entretenimento atuais.

Considerações Finais

O que é possível concluir após a realização de uma pesquisa científica? Dentre as várias respostas existentes, uma se destaca: muito há ainda o que se pesquisar a respeito do assunto abordado pelo trabalho. Com as produções científicas sobre HQs não é diferente. Não se trata de uma ciência exata e sim de um mundo fantástico onde o impossível se torna possível e as leis naturais que regem a existência estão a serviço dessa forma de comunicação expressiva e única.

Porém, as ciências humanas não estão sendo desprezadas nessa afirmativa. Ao contrário, a psicologia, a sociologia, filosofia e outros campos reúnem grandes ferramentas do conhecimento para a compreensão e estudo das HQs. O que se pretende, portando, é tão somente destacar a característica mutável dos quadrinhos. É essa especificidade das HQs que as torna objeto de pesquisa de várias áreas de estudo, sob diferentes pontos de vistas e investigações a respeito de suas inúmeras formas de criação e produção.

Então, sempre há o que se pesquisar e sempre será preciso se aprofundar nas antigas e novas pesquisas. Porém, julgar tal tarefa simples por se tratar de HQs é um grande engano. Este trabalho, em sua introdução, relata o que considera difícil no campo de estudo das HQs. E reitera: apesar das infinitas possibilidades oferecidas pelas HQs, tudo parece já ter sido abordado e os grandes nomes da pesquisa sobre quadrinhos parecem não mudar. Porém, é sabido que em se tratando das histórias em quadrinhos sempre haverá mil possibilidades, ou mesmo um milhão. É preciso saber o que e como aproveitar ao menos uma dessas possibilidades.

As HQs nunca foram tão pesquisadas como agora. A ampliação e modernização dos cursos de graduação também oferecem novos olhares para o estudo dos quadrinhos. O desenvolvimento da tecnologia favorece não apenas a evolução das HQs, mas gera possibilidades de novas pesquisas. Enfim, pesquisar HQs não é fácil e muito há o que ser escrito antes que novos nomes superem àqueles que acompanharam toda essa evolução. Mas o campo existe e nunca foi tão fértil.

Quando se pesquisa HQs é difícil não começar do princípio, ou seja, relatar, ainda que minimamente, teorias sobre origem e conceitos básicos. Na verdade. Isso se aplica a praticamente qualquer temática de estudo. Talvez as normas de produções científicas

precisassem de modificações, talvez as pessoas conheçam mais do assunto do que o pesquisador pensa ou simplesmente os capítulos históricos desempenhem a importante função de nortear o autor e revelar no que ele considera verdadeiro a respeito de sua pesquisa.

Cada caso possui suas especificidades, porém, ao tratar das HQs sempre se tem um caminho histórico parecido e linear. As pinturas rupestres, a Antiguidade, a imprensa, a massificação, as tiras nos diários, os suplementos dominicais, os *comics books* e agora, o suporte digital. A linha temporal das HQs está em constante crescimento horizontal. Porém, quando começa a era digital e suas influências na produção de quadrinhos, alteram-se conceitos, meios e modos. Então, inicia-se um novo marco para as HQs. Uma linha vertical, talvez. E tal pensamento é convidativo a “pensar sobre HQs”.

Muito se conhece de seus elementos constituintes e muito tem se descoberto sobre como utilizar as HQs. Mas, será que as HQs atualmente são exatamente iguais ao que foram há, por exemplo, vinte anos? Obviamente que não, pois do contrário não teria sido necessário que as HQs se adaptassem à evolução tecnológica. Portanto, se as HQs de hoje não são o que foram há vinte anos, então, o que são as HQs atuais? Até onde vai a definição de arte sequencial e o que está além dela? A hipermídia passará a integrar um novo conceito, considerando sua relação com as HQs digitais? Perguntas e mais perguntas, gerando pesquisas e mais pesquisas.

Com o aparecimento do computador e da Internet tudo o que se conhece em relação à comunicação foi transformado. A influência tecnológica é tamanha que passar algum tempo sem utilizá-la, como verificar a caixa de *e-mails*, leva à desinformação, embora proposital às vezes para os que já a associam-na com a vida rotineira e buscam descanso da constante onda de informações trazidas pela rede. Isso reforça o pensamento exposto por este trabalho a respeito da utilização da hipermídia nos meios de comunicação, em especial no *site* Universo HQ. A Internet é a máxima da comunicação global, logo, tudo que nela se encontra tem a capacidade de propagar a informação, seja de boa ou má qualidade.

Porém, o desafio da utilização dos recursos hipermediáticos frente ao tradicionalismo da velha mídia é uma questão de escolha, ao menos por enquanto. Como foi dito, é preferível trabalhar com ferramentas consolidadas e conhecidas do que com o novo e imprevisível. O Universo HQ, como também dito, cumpre seu papel informativo com excelência, não por menos é o único veículo informativo sobre HQs a ganhar sucessivamente o prêmio de reconhecimento, o Troféu HQMIX, por oito vezes. Mas tal feito também leva a reflexão da repetição, abordada anteriormente. As informações costumam se repetir entre os meios, o que é esperado até certo ponto, mas quando os mesmos tornam-se moldes uns dos

outros, então, há uma questão a se considerar. O mérito existe, obviamente, mas a falta de inovação dos demais *sites* informativos pode ser considerada uma forte aliada na conquista do oitavo prêmio.

É importante frisar que as análises e considerações realizadas neste trabalho não objetivam, nem nunca se propuseram, a serem finais e absolutas a respeito das HQs, das *webcomics* e, especialmente, sobre o *site* Universo HQ. Não houve pesquisa que demonstrasse a participação de algum representante do website, nem mesmo de outro leitor do Universo HQ. Logo, a pesquisa baseou-se em observações particulares que buscaram apoio no referencial teórico para serem relatadas. E tais observações foram sobre o *site* Universo HQ na quase totalidade da pesquisa. Como dito, outros sites foram citados de forma secundária e ilustrativa, o que incluiu o próprio *blog* do Universo HQ, utilizado de forma complementar, mas não totalmente. Portanto, o conteúdo do presente trabalho é livre para ser questionado, contra-argumentando ou mesmo negado por pesquisas posteriores. Da mesma forma, a temática abordada nesta pesquisa poderá e deverá ser complementada e ampliada dentro do meio acadêmico.

Por fim, este trabalho espera contribuir para o estudo das HQs frente às novas tecnologias. Também espera colaborar para a reflexão sobre o aproveitamento do espaço na Internet pelos quadrinhos e na utilização de recursos hipermediáticos como ferramentas inovadoras da comunicação contemporânea. Espera ainda ter acrescentado uma nova reflexão no desempenho profissional do *site* Universo HQ e ter a oportunidade de retomar as idéias aqui expostas a respeito do *website* com novas observações, advindas de debates com os editores, colaboradores e demais espectadores do trabalho realizado pelo Universo HQ.

Utilizando-se da frase mais conhecida do maior super-herói dos quadrinhos, este trabalho ilustra o sentimento de sempre buscar o aprimoramento, a excelência e o domínio sobre tudo o que envolve as HQs, sem nunca deixar-se abater pelos desafios postos àqueles que procuram compreender a nona arte.

“*Para o alto e avante!*” (Superman)

.....pois o céu é o limite.



Referências Bibliográficas

ALZAMORA, Geane. “A Semiose da Informação Webjornalística” in BRASIL, André (Org.); FALCI, Carlos Henrique (Org.); JESUS, Eduardo de (Org.); ALZAMORA, Geane (Org.). **Cultura em Fluxo. Novas mediações em rede**. Belo Horizonte: Pucminas, 2004.

ANIMEPRO. **Kochikame ganha live action** [2009]. Disponível em: <<http://www.animepro.com.br/noticias.php?IdNoticia=91&Data=052009>>. Acessado em 28 maio. 2009.

BBC. **Escândalo pressiona presidente do Parlamento britânico a renunciar**. [2009]. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u567230.shtml>>. Acessado em: 17 maio. 2009.

BENJAMIM, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol.1

BUITONI, Dulcília H. S. Imagens semoventes: fotografia e multimídia no webjornalismo. **Animus**, n 12, p. 09-23, 2007 – 2.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

COSTA, Caio Túlio. Por que a nova mídia é revolucionária. **Libero**, n 18, p. 19-39, dez 2006.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FEDEL, Agnelo. **Os Iconográficos**. Teorias, Colecionismo e Quadrinhos. São Paulo: LCTE Editora, 2007.

FRANCO, Edgar Silveira Franco. **HQTRÔNICAS. Do suporte papel à rede Internet**. 2ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GOSCIOLA, Vicente. **ROTEIRO PARA AS NOVAS MÍDIAS: DO GAME A TV INTERATIVA**. [2003]. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=DFBPVQRUUhMC&pg=PA4&lpg=PA4&dq=Gosciola,+Vicente.+Roteiro+para+as+novas+m%C3%ADdias,+do+game+%C3%A0+TV+interativa.+S%C3%A3o+Paulo,+Senac,+2003.&source=bl&ots=_N5GWvFtlR&sig=PCAkopfUp2uiecsRkj3Mzv80Y8E&hl=pt-BR&ei=Qr7ASo3NKcGnuAeXpNDPDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1#v=onepage&q=&f=false>. Acesso em: 15 set. 2009.

GUSMAN, Sidney. **Como funciona o Universo HQ**. [2007]. Disponível em: <http://universohq.blogspot.com/2007_03_01_archive.html>. Acessado em: 20 maio. 2009.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis. A formação do mercado editorial brasileira e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ed. São Paulo: Hedra, 2001.

MAGALHÃES, Henrique. **A Mutação Radical dos Fanzines**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005.

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

MEDINA, Mariana. **Hipermídia...o que é isso?**. [2007]. Disponível em: <<http://hipermidias.wordpress.com/2007/10/05/hipermidia-o-que-e-isso/>>. Acessado em: 15 maio.2009.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. Traça Traço Quadro a Quadro. **A produção de histórias em quadrinhos no ensino da Arte**. Belo Horizonte: C/Arte, 2008.

MOYA, Álvaro de. **SHAZAM!**. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. 2ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NASI, Eduardo. **Novidades da linha DC são anunciadas em Superman # 78**. [2009].

Disponível em: < http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/n18052009_06.cfm>.

Acessado em 18 maio. 2009.

REBOUÇAS, Fernando. **Angelo Agostini**. [2008]. Disponível em:

<<http://www.infoescola.com/desenho/angelo-agostini/>>. Acesso em: 10 ago. 2009.

SOLLITTO, André. **Cory Walker volta a desenhar Invencível**. [2009]. Disponível em:

<http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/n27052009_08.cfm>. Acessado em: 27 maio.

2009.

UNIVERSO HQ. **X-Men de cara nova**. [2001]. Disponível em:

<http://www.universohq.com/quadrinhos/n03032001_17.cfm>. Acessado em 11 nov. 2008.

Websites Consultados

- **Anime Pró** <www.animepro.com.br>
- **Anime Blade** <www.animeblade.com.br>
- **Bigorna** <www.bigorna.net>
- **Blog do Universo HQ** <universohq.blogspot.com>
- **Borgens en Clarín**
<<http://www.clarin.com/diario/2006/08/24/conexiones/home.html>>
- **Combo Rangers Angels** <comborangersangels.wordpress.com>
- **HQMIX** <ww.hqmix.com.br>
- **Folha Online** <www.folha.com.br>
- **Internet World Stats** <www.internetworldstats.com>
- **Quarto Mundo, coletivo de quadrinistas independentes** <
4mundo.com>
- **Scott McCloud Journal** <scottmccloud.com>
- **SITO** <www.sito.org>
- **Sinkha** <www.sinkha.com>
- **Universo HQ** <www.universohq.com>

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)