

**Faculdades Integradas Coração de Jesus**  
**Faculdade de Biblioteconomia**

ALESSANDRO MAUÁ GIACOMELLI  
ALEXANDRE DOS SANTOS  
CARLOS EDUARDO ELIDIO  
ELVER VERÍSSIMO DA SILVA

**E-COMICS e WEBCOMICS:**  
**novos recursos informacionais para a biblioteca digital**

SANTO ANDRÉ, 2013

ALESSANDRO MAUÁ GIACOMELLI

ALEXANDRE DOS SANTOS

CARLOS EDUARDO ELIDIO

ELVER VERÍSSIMO DA SILVA

**E-COMICS e WEBCOMICS:  
novos recursos informacionais para a biblioteca digital**

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia à Faculdade de Biblioteconomia das Faculdades Integradas Coração de Jesus – FAINC.

Orientador: Prof. Vitor Hugo Moraes.

SANTO ANDRÉ, 2013

Autorizamos a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

025.277415 E-comics e webcomics : novos recursos informacionais para a  
EC73 biblioteca digital / Alessandro Mauá Giacomelli... [et al.]. –  
Santo André : FAINC, 2013.  
106 f. : il. color. ; 30 cm

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Faculdades  
Integradas Coração de Jesus, Faculdade de Biblioteconomia, 2013.  
Orientador: Prof. Vitor Hugo Moraes.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Formatos eletrônicos. 3. Bibliotecas digitais.  
I. Giacomelli, Alessandro Mauá. II. Santos, Alexandre dos. III. Elidio, Carlos  
Eduardo. IV. Silva, Elver Veríssimo da. V. Faculdades Integradas Coração  
de Jesus. VI. Título.

CDD – 025.277415

ALESSANDRO MAUÁ GIACOMELLI

ALEXANDRE DOS SANTOS

CARLOS EDUARDO ELIDIO

ELVER VERÍSSIMO DA SILVA

**E-COMICS e WEBCOMICS:  
novos recursos informacionais para a biblioteca digital**

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia à Faculdade de Biblioteconomia das Faculdades Integradas Coração de Jesus – FAINC.

Orientador: Prof. Vitor Hugo Moraes.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Vitor Hugo Moraes  
(Orientador)

---

Prof. João Bosco Rodrigues de Oliveira  
(Examinador)

SANTO ANDRÉ, 2013

Alessandro dedica à sua avó paterna, Sra. Edith Accioly, que mesmo na "melhor idade" carregava a pé pelas ruas sua pesada sacola do Circulo do Livro, entregando livros aos sócios: esses pequenos (e às vezes muito grandes) objetos mágicos, capazes de desvendar os segredos do Universo e de nos transportar a outros mundos. Sempre que podia, ela o dava algum de presente, foi também quem o deu seu primeiro gibi. Sua paixão pela leitura começou ali.  
E assim ela lhe deu tudo!

Alexandre dedica esta obra, à rainha maior de seu universo: Dona Glória, sua mãe, a grande responsável por todas as vezes que visitou o pódio. Aos seus irmãos Alex e Daiana, que o fortalecem muito, aos sobrinhos e afilhados, às suas avós, à Posse Hausa, em memória de Sr. Severino, seu avô, e Carlos Henrique (o Carlão), seu cunhado.  
Que estejam em paz.

Carlos dedica à seu falecido avô Cardolino, rest in peace!

Elver dedica à sua avó materna Dona Beatriz e seu avô paterno Chicão.  
*In memoriam...*

## AGRADECIMENTOS

Alessandro agradece a todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para a pesquisa e confecção deste trabalho: cuja lista se inicia com os nomes descritos nas páginas de referências, passa pelos nomes descritos nos anexos e se estende aos professores. Aos parentes, amigos e à esposa Carolina, aos quais teve de justificar em muitas ocasiões a sua ausência:  
aqui está este trabalho finalizado.

Alexandre agradece a pessoa que mais ama, sua mãe, que lhe deu sabedoria e sempre foi a primeira a incentivar nessa busca de conhecimento, fazendo de seu coração o quadro negro que o guia; ao seu amado filho que se encontra no ventre e sua mãe, a linda mulher que o acompanha; à toda sua família, a seu pai, que apesar de estar longe o ama; aos seus verdadeiros amigos(as); Hip Hop (educação); Zumbi dos Palmares (referência); às namoradas que não tiveram paciência de o aguardar nessa conquista; aos colegas de classe, aos mestres, que com paciência o fizeram aprender; aos familiares que subestimaram; e por fim, aos de dentro e de fora que de certa forma tentaram atrapalhar o seu triunfo.  
A todas essas pessoas, seu muito obrigado!!!

Carlos agradece às expoentes pessoas que o apoiaram desde o início nessa longa jornada de três anos e meio de graduação e efetivamente agora, no Trabalho de Conclusão de Curso, durante sua ausência entre as mesmas.

Em especial a sua amada mãe que sempre esteve ao seu lado em todos os percalços da vida; seu pai que foi quem o ensinou o prazer de leitura, mesmo sem o saber; seu irmão Luiz; suas tias e tios; Sônia (madrinha); Regina; Zetti; sua família; seus amigos; em especial ao Laercio, que mostrou o valor de uma graduação.

Ao skate por lhe fazer homem,  
sem deixar de ser criança.

Elver agradece aos pais, Luiz Gustavo e Vilma, e a todos os familiares que o acompanharam durante os longos anos de estudo.

Aos amigos, presentes ou já distantes; a todos os funcionários da Biblioteca Nair Lacerda, onde descobriu sua vocação e que o apoiaram durante todo o curso, especialmente a Mariza Martins, pela paciência por tantas perguntas.

À música, ao cinema e à literatura, simplesmente por existirem.

A todos os professores de Biblioteconomia e funcionários da FAINC ao longo do curso, que prestaram inestimável serviço como profissionais, especialmente ao Professor Vitor Hugo Moraes, muito mais que um orientador.

Ao Waldomiro Vergueiro, Marcus Vinicius, Luciana, Marcelo, Sueli e a todos que colaboraram direta e indiretamente com o trabalho, especialmente à Valéria dos Santos Gouveia Martins, à Maria Helena Segnorelli e a todos que gentilmente acolheram a equipe na UNICAMP.

*“Alguns homens veem as coisas como são e dizem ‘por quê?’.  
Eu sonho com as coisas que nunca foram e digo ‘por que não?’”.*

*- George Bernard Shaw*

## RESUMO

GIACOMELLI, Alessandro Maua et al. *E-comics e webcomics: novos recursos informacionais para a biblioteca digital*. 2013. 106 f. (Monografia — Bacharel em Biblioteconomia) Faculdade de Biblioteconomia, Faculdades Integradas Coração de Jesus, Santo André, 2013.

Durante os últimos anos, aumentou-se exponencialmente a procura por Revistas em Quadrinhos em formatos eletrônicos (chamados de *e-comics* e *webcomics*). O mercado externo já possui um vasto campo voltado a esse novo formato, especialmente, mas não apenas, comercializado pela internet. Entretanto, no Brasil, trata-se ainda de matéria inexplorada. Neste trabalho, pretende-se abordar em linhas introdutórias questões importantes sobre o tema: como o Brasil está se preparando para este novo e promissor mercado, quais as perspectivas para o uso destas tecnologias em um ambiente de biblioteca, ou ainda, se há possibilidade de aplicação destas publicações em formatos digitais nas bibliotecas do Brasil.

Ressaltando sempre a importância que as histórias em quadrinhos têm na formação de leitores, hoje em dia cada vez mais voltados para um ambiente virtual e dinâmico de internet, qual será o papel que estas novas tecnologias terão no futuro de nossas Bibliotecas e a relação que mantêm com seus usuários?

**Palavras-chave:** histórias em quadrinhos. formatos eletrônicos. bibliotecas digitais. HQ digital. recursos informacionais eletrônicos.

## ABSTRACT

GIACOMELLI, Alessandro Maua et al. *E-comics e webcomics: new information resources for the digital library*. 2013. 106 f. (Monografia — Bacharel em Biblioteconomia) Faculdade de Biblioteconomia, Faculdades Integradas Coração de Jesus, Santo André, 2013.

During the last years, has increased exponentially the demand for Comics in electronic formats (also known as e-comics or webcomics). The international market already has a vast field facing this new format, especially, but not only, marketed by internet sales. In Brazil, however, it is still an unexplored matter. In this work, we intend to address important issues in introductory lines on the theme: how Brazil is preparing for this promising new market, what are the prospects for the use of these technologies in a library environment, or if there is possibility of applying these publications in digital formats in the libraries of Brazil.

Always emphasizing the importance that Comic Books have in shaping readers, nowadays with increasingly attention turned to a virtual and dynamic internet environment, what role these new technologies will have in the future of our libraries and its relationship with their users?

**Keywords:** comic books. electronic format. digital comics. webcomics. digital libraries. electronic information resources.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Página de quadrinhos em <i>mangá</i> .....	<b>15</b>
<b>Figura 2</b> – ‘ <i>A Turma da Mônica</i> ’, frequentemente retrata a amizade .....	<b>16</b>
<b>Figura 3</b> – ‘ <i>História do Brasil em Quadrinhos</i> ’, exemplo de aplicação da HQ no ensino .....	<b>17</b>
<b>Figura 4</b> – ‘ <i>Maus</i> ’, de Art Spiegelman.....	<b>18</b>
<b>Figura 5</b> – ‘ <i>Caçada até a Última Bala</i> ’, <i>webcomic</i> de Marcus Vinícius .....	<b>21</b>
<b>Figura 6</b> – Vertigo, linha destinada ao público adulto .....	<b>22</b>
<b>Figura 7</b> – Desenhos da pré-história nas cavernas de Lascaux, França .....	<b>24</b>
<b>Figura 8</b> – ‘ <i>Cantigas de Santa Maria</i> ’, século XIII.....	<b>25</b>
<b>Figura 9</b> – <i>The Yellow Kid</i> , 1894.....	<b>26</b>
<b>Figura 10</b> – Almanaque ‘ <i>O Tico-Tico</i> ’, 1928 .....	<b>27</b>
<b>Figura 11</b> – ‘ <i>Krazy Kat</i> ’, criado em 1913.....	<b>28</b>
<b>Figura 12</b> – <i>Superman</i> , criado em 1938. ....	<b>29</b>
<b>Figura 13</b> – <i>Capitão América</i> contra Hitler.....	<b>30</b>
<b>Figura 14</b> – ‘ <i>Peanuts</i> ’, criado em 1950 .....	<b>30</b>
<b>Figura 15</b> – Heróis da Marvel Comics, criados na “Era de Prata” .....	<b>31</b>
<b>Figura 16</b> – ‘ <i>Sandman</i> ’, de Neil Gaiman .....	<b>32</b>
<b>Figura 17</b> – ‘ <i>Crash</i> ’, gerada inteiramente por computação gráfica .....	<b>34</b>
<b>Figura 18</b> – Primórdios da computação em quadrinhos .....	<b>35</b>
<b>Figura 19</b> – Capa de ‘ <i>Batman: Digital Justice</i> ’ .....	<b>36</b>
<b>Figura 20</b> – Arte digital da obra de Pepe Moreno .....	<b>36</b>
<b>Figura 21</b> – Exemplo de possibilidades trazidas pelas Mídias Sociais .....	<b>37</b>
<b>Figura 22</b> – Quadrinhos para download gratuito em <i>comicsall.org</i> .....	<b>38</b>
<b>Figura 23</b> – Quadrinhos para <i>download</i> em formato <i>cbr</i> .....	<b>39</b>
<b>Figura 24</b> – Aplicativo CoView, próprio para a leitura de quadrinhos digitais .....	<b>39</b>
<b>Figura 25</b> – Editoras norte-americanas oferecem HQ’s em versões digitais. ....	<b>41</b>
<b>Figura 26</b> – Acesso ilimitado ao acervo de quadrinhos digitais .....	<b>41</b>
<b>Figura 27</b> – Aplicativo do videogame Playstation para HQ’s digitais .....	<b>42</b>

<b>Figura 28</b> – A <i>webcomic</i> ‘Um Sábado Qualquer’ .....	<b>43</b>
<b>Figura 29</b> – ‘10 Pãezinhos’, por Fábio Moon e Gabriel Bá .....	<b>44</b>
<b>Figura 30</b> – ‘Cyanide & Happiness’, utiliza de recursos minimalistas .....	<b>44</b>
<b>Figura 31</b> – Robin Brenner, da Brookline Public Library .....	<b>50</b>
<b>Figura 32</b> – Diferentes plataformas que permitem a leitura de HQ’s digitais .....	<b>52</b>
<b>Figura 33</b> – Madefire, que promete revolucionar com os <i>motion books</i> .....	<b>53</b>
<b>Figura 34</b> – Diferença entre formato impresso e digital .....	<b>54</b>
<b>Figura 35</b> – ComicsPlus: Library Edition, assinatura diferenciada às bibliotecas .....	<b>56</b>
<b>Figura 36</b> – Aplicativo infantil da Archie Comics para <i>tablet</i> .....	<b>57</b>
<b>Figura 37</b> – Laboratórios de informática democratiza acesso à informação .....	<b>60</b>
<b>Figura 38</b> – Tempo de uso de redes sociais e blogs em porcentagem por países...	<b>61</b>
<b>Figura 39</b> – <i>Tablet</i> em comparação ao <i>notebook</i> , ao fundo .....	<b>63</b>
<b>Figura 40</b> – iPod modelo <i>touch</i> , da Apple.....	<b>64</b>
<b>Figura 41</b> – Ambiente de criação de HQ’s da ferramenta ‘Make Beliefs Comix’ .....	<b>67</b>
<b>Figura 42</b> – Paciente recebe quimioterapia em cápsula do herói <i>Lanterna Verde</i> ...	<b>68</b>
<b>Figura 43</b> – Equipe da DC Comics trabalha em história que Batman usa a "superfórmula" para combater o mal .....	<b>68</b>
<b>Figura 44</b> – Tela principal da Biblioteca Digital da Unesp.....	<b>69</b>
<b>Figura 45</b> – Internet Archive disponibiliza quadrinhos digitais de domínio público ...	<b>70</b>
<b>Figura 46</b> – Loja virtual no site da Panini: vendas apenas no formato impresso .....	<b>72</b>
<b>Figura 47</b> – iPads disponíveis aos alunos em mesas de estudo na Unicamp .....	<b>74</b>
<b>Figura 48</b> – A primeira HQ, com a história ‘ <i>A Biblioteca do Horror!</i> ’ .....	<b>75</b>
<b>Figura 49</b> – Gráfico da questão sobre HQ’s impressas e digitais .....	<b>78</b>
<b>Figura 50</b> – Gráfico da questão do aparelho ideal para leitura de HQ’s digitais .....	<b>78</b>
<b>Figura 51</b> – ‘ <i>Não Olhe para Trás</i> ’, por Cadu Simões e Angelo Ron .....	<b>88</b>

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Ensino Fundamental.....	<b>80</b>
<b>Quadro 2</b> – Ensino Médio.....	<b>81</b>
<b>Quadro 3</b> – Ensino Superior incompleto.....	<b>81</b>
<b>Quadro 4</b> – Ensino Superior completo.....	<b>82</b>
<b>Quadro 5</b> – Porcentagem geral por questões.....	<b>83</b>

## SUMÁRIO

<b>1 Introdução</b> .....	<b>13</b>
<b>2 A importância das HQ's na formação de leitores</b> .....	<b>15</b>
<b>3 Breve Histórico da evolução dos quadrinhos</b> .....	<b>24</b>
<b>4 Os quadrinhos na atualidade: formatos eletrônicos</b> .....	<b>34</b>
<b>5 As HQ's no exterior e o mercado digital</b> .....	<b>48</b>
5.1 O mercado editorial .....	50
5.2 Novas propostas de desenvolvimento de coleções de HQ's digitais .....	54
<b>6 Informatização no Brasil e adaptação da leitura de HQ's digitais à realidade Brasileira</b> .....	<b>59</b>
6.1 Uso das <i>e-comics</i> nas escolas, hospitais e bibliotecas .....	64
6.2 Opinião de profissionais da área .....	71
6.3 Opinião dos atuais e potenciais usuários .....	77
6.3.1 Ensino fundamental .....	80
6.3.2 Ensino médio .....	80
6.3.3 Ensino superior incompleto .....	81
6.3.4 Ensino superior completo .....	82
6.3.5 Quadro geral da pesquisa .....	83
<b>7 Conclusão</b> .....	<b>85</b>
<b>Referências</b> .....	<b>89</b>
<b>APÊNDICE A – Questionário a Biblioteca São Paulo</b> .....	<b>96</b>
<b>APÊNDICE B – Questionário à editora Panini Brasil Ltda</b> .....	<b>98</b>
<b>APÊNDICE C – Questionário a Waldomiro Vergueiro</b> .....	<b>100</b>
<b>APÊNDICE D – Questionário à Unicamp</b> .....	<b>102</b>
<b>APÊNDICE E – Questionário a Marcus Vinicius</b> .....	<b>104</b>
<b>APÊNDICE F – Modelo de questionário a usuários</b> .....	<b>106</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os quadrinhos sempre foram fonte de incentivo à leitura a pessoas de diversas idades, em especial ao público infanto-juvenil, despertando o prazer pela aventura, conhecimento e imaginação, servindo como degrau para a literatura diversa. Entretanto, as gerações atuais estão voltadas ao interesse cada vez maior pela tecnologia que domina nosso mercado de consumo. A cada dia surgem novas ferramentas que rapidamente tornam a anterior obsoleta e o interesse pelos meios convencionais já não são tão atraentes como outrora. À medida que a tecnologia se desenvolve, assim também caminha o interesse por novos meios de acesso a essas mídias e formatos compatíveis.

As revistas em quadrinhos seguiram também essa evolução e não existem mais apenas em formato impresso. Elas estão sendo comercializadas também em versões digitais, o que poderia eliminar o uso do papel e a logística de entrega, traduzindo-se tanto em custo mais baixo como o fornecimento de uma maior variedade de títulos ao seu consumidor, preponderantemente nos Estados Unidos, onde a venda em formato digital cresce exponencialmente a cada ano, se aproximando rapidamente do número de exemplares físicos. Portanto, para manter os quadrinhos atrativos a esse público moderno, faz-se necessário trazer ao mercado brasileiro estas novas tecnologias.

Como as editoras brasileiras estão se preparando para este novo nicho de mercado? Quais as perspectivas do uso dessas tecnologias no ambiente de biblioteca? Quais as diferenças e características destes novos formatos e suas aplicações? São várias as questões ainda inexploradas sobre esse tema tão recente e amplo.

Neste trabalho pretende-se tratar das novas tecnologias e de como a biblioteca pode se adaptar com recursos informacionais a fim de manter-se sempre atualizada e ainda interessante aos olhos de seus usuários; pretende-se demonstrar como o tema é tratado no exterior e no Brasil, através de estudo de caso, e talvez abrir sugestões de como poderia ser implementado esse novo formato em nossas bibliotecas.

Tem como objetivo geral a intenção de demonstrar as possibilidades interativas de aprendizado e leitura através do uso de HQ's em formatos digitais,

discutindo questões como as diferenças de linguagem entre os quadrinhos impressos tradicionais e os novos formatos, comparando o trabalho já realizado e mostrando como pode ser aplicado em um ambiente de biblioteca que ainda não possua este novo formato.

Dessa forma, poder-se-ia alcançar usuários em potencial e trazê-los de maneira efetiva para dentro da biblioteca, contribuindo com a empatia entre estes e o profissional bibliotecário, tornando a biblioteca compatível com as tecnologias atuais e fazendo com que continue atrativa para as gerações atuais e futuras.

## 2 A IMPORTÂNCIA DAS HQ'S NA FORMAÇÃO DE LEITORES

Uma forma de arte que agrega imagem e texto para contar uma história em uma sequência narrativa contínua (LUYTEN, 1985). Esta é a definição mais simples do que são as Histórias em Quadrinhos.

Porém, muito além dessa simples definição, as HQ's (abreviação pela qual são mais conhecidas) representam uma rica arte, cuja estruturação de forma, anatomia, estudo de perspectivas e cenários desenhados somados ao roteiro e narrativa de um argumento bem estruturado fazem delas verdadeiras obras de qualidade literária.

Denominada ainda como *arte sequencial* pelo renomado cartunista Will Eisner (1989), trata-se de uma forma de expressão visual oriunda do imaginário e do sonho em forma de desenho narrativo. Sua técnica de contar histórias por meio de sequências de imagens em quadros, que possibilita a leitura iconográfica de maneira simples, fez com que se firmasse como meio de comunicação.

Figura 1 – Página de quadrinhos em *mangá*.



Fonte: kanzenshuu.com (2010).

Seja qual for o estilo, as Histórias em Quadrinhos sempre foram um importante veículo de comunicação e não menos um agente formador de leitores. Isto porque, por suas características e peculiaridades, colaboram em muito com a alfabetização pelo simples fato de que as imagens nelas inseridas remontam a significados, mesmo sem o conhecimento da palavra escrita. Um exemplo claro desse argumento são as técnicas empregadas nos quadrinhos japoneses, os chamados *mangás*, que se utilizam de pouco diálogo em seu conteúdo e optam por expressões fortes e marcantes (Figura 1).

O uso frequente de onomatopeias permite o reconhecimento de sons e ainda das letras do alfabeto aos leitores iniciantes e é possível “ler” a história através das marcas destes sons e disposição dos balões, por exemplo.

Por frequentemente tratarem sobre temas corriqueiros e situações cotidianas, os quadrinhos ensinam valores a seus leitores. Temas como amor, amizade, dor, perda, questões políticas, preservação ambiental, igualdade e respeito às diferenças são alguns exemplos retratados pelas HQ's, que estimulam a criatividade de forma prazerosa aos leitores (Figura 2).

**Figura 2 – ‘A Turma da Mônica’, frequentemente retrata a amizade.**

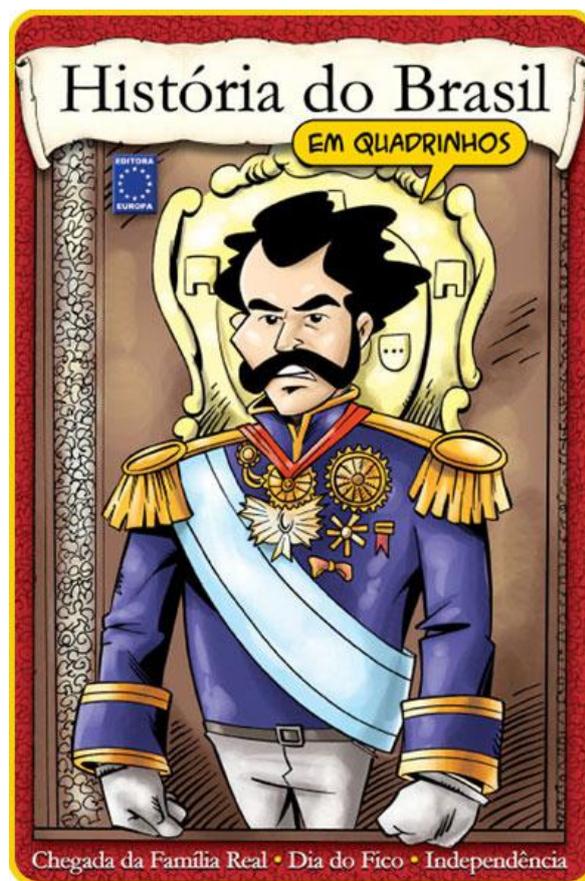


Fonte: [mysteryarelife.tumblr.com](http://mysteryarelife.tumblr.com) (2013).

Muito embora detenha todo esse valor cultural, em um passado não muito distante, as revistas em quadrinhos foram consideradas por alguns como prejudiciais ao processo educativo. Entretanto, restou comprovado por estudos científicos realizados, tais como o de Zilda Augusta Anselmo (1975) em sua Tese de Doutorado em Psicologia, que a leitura de HQ's em idade escolar em verdade estimula a criatividade dos alunos, influenciando para melhorar seu desempenho estudantil.

O preconceito em relação a essas obras já não é tão grande e alguns educadores passaram a se apropriar dos quadrinhos ao trabalhar os conteúdos didáticos devido ao poder que estes materiais exercem sobre a atenção dos alunos (Figura 3).

**Figura 3 – ‘História do Brasil em Quadrinhos’, exemplo de aplicação da HQ no ensino.**

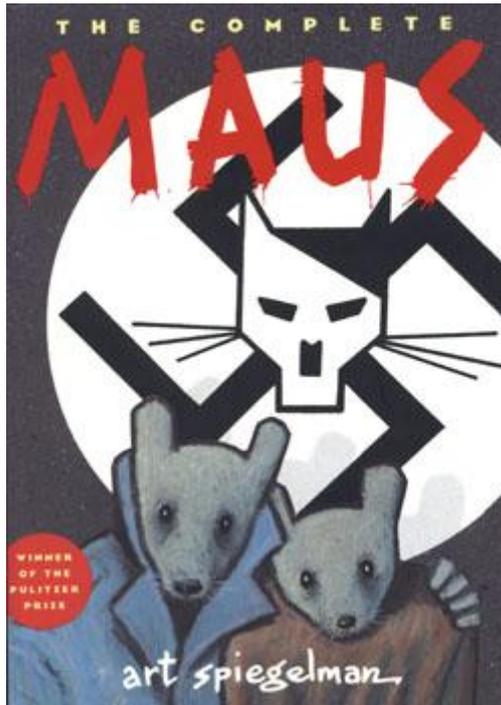


Fonte: [historianreldna.pbworks.com](http://historianreldna.pbworks.com) (2012).

As HQ's têm oferecido diversas possibilidades de uso nas escolas, apresentando os conteúdos disciplinares em uma linguagem mais agradável e próxima do universo cognitivo dos alunos. A forma como os autores representam os

acontecimentos históricos, por exemplo, pode servir como instrumento na transformação dos conceitos espontâneos em conceitos científicos. O uso das HQ's em aula pode facilitar a compreensão dos alunos pela empatia que estes desenvolvem em relação aos personagens retratados em diferentes contextos históricos.

Figura 4 – 'Maus', de Art Spiegelman.



Fonte: livrada.wordpress.com (2010).

Uma obra de inestimável valor histórico, e que deve aqui ser citada, trata-se de 'Maus, a História de um Sobrevivente' de Art Spiegelman (*maus* significa ratos na língua alemã), publicado atualmente no Brasil pela Editora Companhia das Letras, que nos traz um impressionante relato da trajetória de um Judeu em meio à guerra (Figura 4). O judeu em questão é o pai do autor, que é apresentado na história já como uma pessoa de idade, narrando ao filho sua passagem pela guerra. Portanto, o livro é baseado em fatos reais, um relato assaz minucioso que nos apresenta ricos detalhes, inclusive a personalidade das pessoas envolvidas, tornando-o um dos mais marcantes e verdadeiros registros do que aconteceu durante o chamado holocausto: uma tragédia que teve início na Alemanha e foi apresentado ao mundo na forma de uma história em quadrinhos.

A caracterização dos personagens é um capítulo à parte: os judeus são retratados como ratos, os alemães como gatos, os americanos como cachorros e os poloneses como porcos. Porém, isso não diminui a grandeza da obra pela impressão caricata; pelo contrário, aumenta-a ainda mais por sua originalidade, o que torna a leitura ainda mais fluente e acessível à compreensão do leitor de um fato histórico e valores sociais, sem perder o mérito do humor, por muitas vezes ácido e corrosivo, mas sempre inteligente e reflexivo.

Entretanto, mesmo sendo inegável a influência e importância das HQ's, no Brasil dos dias atuais as histórias em quadrinhos ainda não são bem reconhecidas como literatura, muito embora gozem de larga apreciação do público, que em geral as encontra de forma muito mais acessível que os livros por se tratar de publicações de custo bem menor a estes. Mas, apesar de possuir uma linguagem muito popular, esta arte mantém-se marginalizada quando comparada com o apoio institucional que as demais artes recebem como ferramenta educacional e cultural e não atingiu ainda o status merecido.

Em termos pedagógicos e em um sentido abrangente, a leitura pode ser feita em diferentes suportes, o que significa dizer que

[...] o acesso de alunos a práticas culturais e sociais como cinema, teatro, música, pintura, fotografia, além da literatura, é, não somente desejável, mas indispensável para o domínio da complexidade de linguagens que circulam na sociedade contemporânea. Para isso, há que incentivar e respeitar a opção do aluno por determinada forma de manifestação artística, sem impor aquelas que, equivocadamente, são consideradas de maior prestígio (BERENBLUM, 2006, p. 23).

O envolvimento imagem e texto dos quadrinhos que o classifica como veículo de comunicação de massa, e ainda uma forma organizada de informação, cultura e literatura de massa o capacita como um dos melhores métodos de comunicação (ECO, 1970; EISNER, 1989).

Nesta perspectiva, as histórias em quadrinhos há tempos ultrapassaram o conceito de simples divertimento popular para influenciar os leitores em esferas mais psicológicas, críticas e sociais, como forma de leitura alternativa.

Muito embora nascida como uma simples literatura de comunicação visual da cultura de massa evoluiu junto à sociedade, e vários estudos e avaliações das HQ's feitos desde seu surgimento indicam que elas possuem um efeito positivo para a educação da leitura e da cultura da imagem.

De fato, o público adulto esclarecido, seduzido pelas qualidades formais dos quadrinhos como meio de expressão cultural e social, reconhece o seu papel na mídia e a importância destas imagens no contexto cultural, que vêm perdurando como ponto universal de interesse através da comunicação social.

Para Vergueiro,

[...] os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular. Nos quatro cantos do planeta, as publicações do gênero circulam com uma enorme variedade de títulos e tiragens de milhares ou às vezes, até mesmo milhões de exemplares, avidamente adquiridos e consumidos por um público fiel, sempre ansioso por novidades (VERGUEIRO, 2004, p.7).

Gradualmente as HQ's superaram os obstáculos do preconceito de serem desaconselháveis como material de estudo, de servirem apenas como forma de divertimento. Ou seja, como uma ludicidade para os jovens e crianças. Os críticos, às vezes impiedosos, viam os quadrinhos como prejudiciais para a juventude, podendo levar as crianças a se desinteressarem pelos estudos. Esta não é uma realidade coerente devido aos conteúdos educativos e moralistas encontrados em diversas revistas. Desta forma, Amelia Hamze afirma que

apesar das histórias em quadrinhos terem sofrido acirradas críticas, acabou suplantando a visão de alguns educadores e provando (sendo bem escolhida) que têm grande importância e eficácia nos trabalhos escolares. [...] As histórias em quadrinhos possuem potencialidade pedagógica especial e podem dar suporte a novas modalidades educativas, podendo ser aproveitadas nas aulas de Língua Portuguesa, História, Geografia, Matemática, Ciências, Arte, de maneira interdisciplinar, fazendo com que o aprendizado se torne ao mesmo tempo, mais reflexivo e prazeroso em nossas salas de aula. (HAMZE, 2008).

É de conhecimento público a relevância das HQ's em todo o mundo e do sucesso inerente às histórias, o que demonstra ser um meio de comunicação poderoso e influente. Apesar do surgimento e propagação da internet e de outros meios de comunicação, as HQ's não param de conquistar fãs e nem de se sair do topo de vendas de revistas.

Essas novas ferramentas apenas ajudam a propagar um mercado cada vez mais crescente, auxiliando na divulgação da produção de quadrinhos independentes, como é o caso do título *'Caçada até a Última Bala'*, uma *webcomic* do publicitário carioca Marcus Vinícius Alves Rodrigues (Figura 5), que tem

alcançado um bom reconhecimento do público, inclusive na comercialização de quadrinhos em formato eletrônico, prática já comum no mercado norte-americano, que abordaremos mais à frente.

Figura 5 – ‘Caçada até a Última Bala’, webcomic de Marcus Vinícius.



Fonte: aultimabala.blogspot.com.br (2010).

As Histórias em Quadrinhos influenciam pela comunicabilidade, por serem dispostas em quadros ou tiras, transformando-se num meio rápido de informações, num mundo cada vez mais dinâmico, globalizado e exigente de notícias e entretenimento. Assim, revela-se como “um gênero textual que tem atraído muito a atenção do jovem e do adolescente [...] e, por isso, tem sido ponto de partida para a formação de muitos leitores.” (MARTINS, 2004, p. 93).

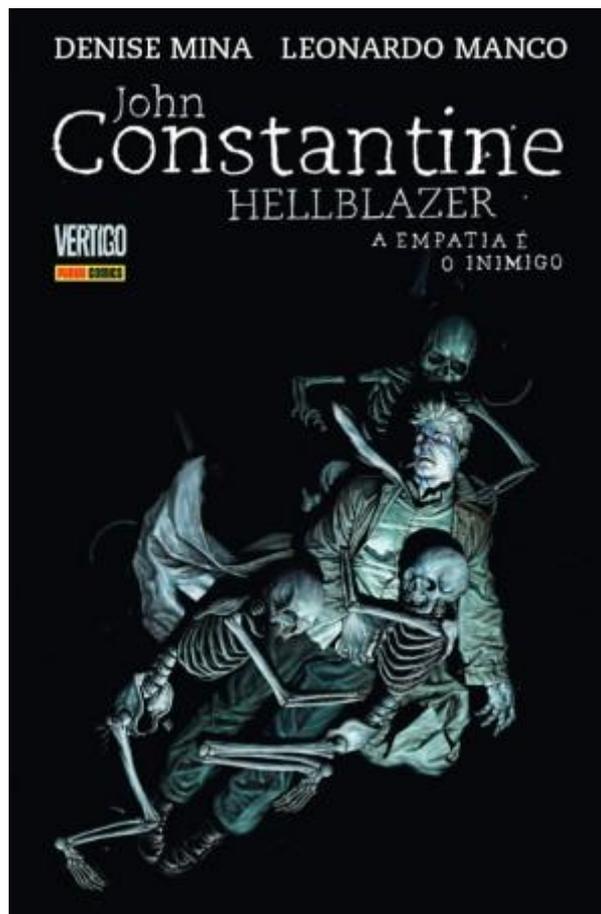
As HQ's são atraentes que atualmente figuram em diversas outras mídias, a começar pela adaptação de muitas histórias para jogos de videogames ou em franquias milionárias de filmes como ‘Os Vingadores’, ‘Homem-Aranha’, ‘X-Men’, ‘Batman’, ‘Watchmen’, ‘Hellboy’, ‘Sin City’, ‘300’ e tantos outros, constantemente adaptados e eventualmente readaptados, ajudando na perpetuação na cultura

popular. Esse crescimento tem popularizado a chamada *nona arte*, despertando um interesse cada vez maior por esse universo.

Por isso, as HQ's conquistam leitores que poderão ingressar também em outros gêneros. Formam-se leitores permanentes, uma vez que incentiva o hábito da leitura que, por sua vez, é necessário no desenvolvimento pessoal do indivíduo. Indiretamente, a periodicidade das publicações promove também este hábito, com muitas histórias continuadas pelas edições seguintes.

Assim, as revistas em quadrinhos contribuem muito para a formação inicial deste leitor, por serem visualmente estimulantes e conterem histórias que provocam a curiosidade e a imaginação da criança ou do adulto. Um dos exemplos mais populares de linha de Histórias em Quadrinhos destinadas ao público adulto é a Vertigo, selo da DC Comics (Figura 6), cujos temas atraem pelas histórias mais complexas e estimulam igualmente a leitura.

**Figura 6 – Vertigo, linha destinada ao público adulto.**



Fonte: znloja.blogspot.com.br (2011).

Alguns autores propõem uma visão ainda mais profunda dos quadrinhos, como Gazy Andraus (2006) que cita como objetivo demonstrar que a ficcionalidade e imagem nas Histórias em Quadrinhos são importantes para o resgate ontológico humano. Assim sugere que

a sua pan-visualidade, em que coexistem desenhos em sequência com literatura escrita, é até hoje, pouco estudada. Seu valor reside na mnemonização mais precisa, devido aos desenhos que são retidos no hemisfério direitos, e a sua estrutura quântica: cada página possui várias cenas que se complementam, em que o olhar do leitor perscruta todas ao mesmo tempo e, ainda que sua visão central focalize quadro a quadro, sua visão periférica acaba por visualizar involuntariamente o “passado” e “futuro” nos quadrinhos das páginas (ANDRAUS, 2006, p. 268).

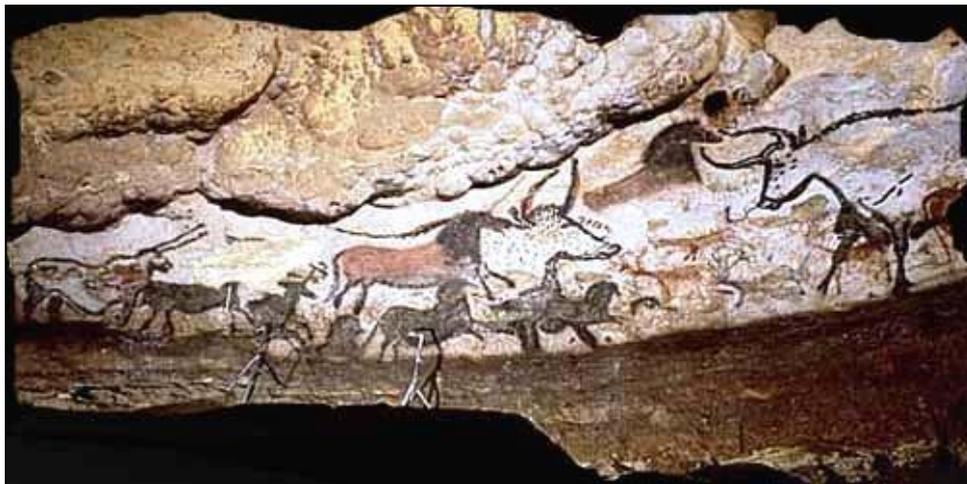
Entretanto, por todo o exposto, não se pretende sugerir que as HQ's devem substituir os livros, gerando um suposto conflito entre formas de se apresentar uma história, mas “ver a HQ como um meio pedagógico para despertar o interesse pela leitura” (MOLINA apud CUSTÓDIO, 1999), porém é preciso cautela para não utilizar este material apenas como primeiro passo para se chegar aos livros, mas como literatura capaz de veicular de forma dinâmica o processo pedagógico e o interesse pela leitura.

### 3 BREVE HISTÓRICO DA EVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS

A moderna história das Histórias em Quadrinhos teve início com a evolução dos meios de produção da imprensa, na medida em que as reproduções de textos e de imagens se propagaram através de métodos tipográficos que trouxeram a impressão de jornais e periódicos ao alcance de todos. Esse processo fez com que a leitura desse meio de comunicação se popularizasse gradativamente, mas a sua verdadeira origem é bem mais antiga e remonta ao período pré-histórico de pinturas rupestres e das inscrições que os antigos hominídeos deixaram nas cavernas (IANNONE, 1994). Desenhos desse tipo existem nas cavernas de Lascaux, na França, assim como em outros lugares do mundo, e são chamados de arte rupestre (Figura 7).

A própria evolução das Histórias em Quadrinhos está muito atrelada ao desenvolvimento de todas as outras formas de arte em suas várias formas (como a pintura, gravura, desenho, fotografia, escultura e arquitetura, entre tantas outras formas de expressão da natureza humana) através dos tempos e contextos sociais, das cavernas até as mais tenras tendências digitais.

**Figura 7 – Desenhos da pré-história nas cavernas de Lascaux, França.**



Fonte: lascaux.culture.fr (2012).

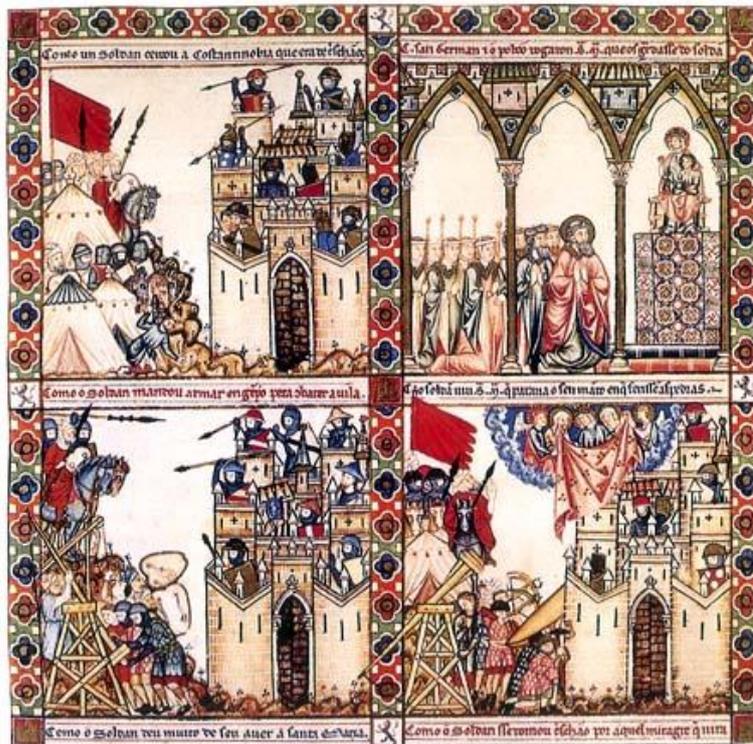
Desde os desenhos e hieróglifos que adornavam as paredes de pirâmides e monumentos no Egito antes de Cristo ou as porcelanas e objetos de decoração na Grécia e Roma antigas, as imagens sempre foram um meio importante para narrar o

rumo da história da humanidade. Seu uso é retratado em diferentes épocas por diversos povos e tribos de todos os continentes da Terra.

Um exemplo de história que lembra em muito os quadrinhos: a história do julgamento e crucificação de Jesus contada pela Igreja Católica é narrada em vários estilos de *arte sequencial* na Idade Média. Em algumas igrejas ela é feita de pedra, em outras apresentam pinturas, vitrais ou painéis artesanais.

Temos inúmeros exemplos de ilustrações com quadros em sequência, característica marcante de Histórias em Quadrinhos, feitas a partir do século XI, sempre de cunho religioso e retratando bem a cultura da época. Alguns exemplos são as '*Cantigas de Santa Maria*', um conjunto de quatrocentas e vinte e sete composições em galego-português, que no século XIII era a língua fundamental da lírica culta em Castelã (Figura 8).

**Figura 8 – '*Cantigas de Santa Maria*', século XIII.**



Fonte: [cantiga.co.nf/Cantigas\\_de\\_Santa\\_Maria.htm](http://cantiga.co.nf/Cantigas_de_Santa_Maria.htm) (2009).

Mas foi ao término do século XIX, através da massificação das novas publicações que surgiram após a criação dos processos de impressão de Gutenberg como meio de comunicação, que o método de narrativa através de imagens quadro a quadro teve sua disseminação acentuada. E aumentou sua popularização

claramente após o advento do cinema, quando alguns ilustradores resolvem usar a mesma idéia de transpor quadros sequenciais ao papel, e então algumas ilustrações começam a aparecer em sequência impressa, dando idéia de ação e movimento. Entretanto, os balões de diálogos só viriam a surgir alguns anos depois.

E foi ainda no final deste mesmo século que começaram a serem publicados os chamados cartuns, charges ou caricaturas, que depois se estabeleceriam como as populares “tiras”, que caíram rapidamente no gosto popular por adotar sempre um estilo cômico.

Esse estilo de humor gráfico fez muito sucesso no Brasil, a ponto de alguns especialistas considerarem que a primeira história em quadrinhos teria sido feita aqui quando Ângelo Agostini, um imigrante italiano radicado no país, lança em 1869 ‘*As Aventuras de Nhô Quim*’ (RIANI, 2002, p. 38).

Entretanto, foi com ‘*Hogan’s Alley*’, história publicada no jornal *The New York World*, que com seu personagem *The Yellow Kid* estreou-se o artifício de usar balões para mostrar a fala dos personagens (Figura 9), tornando-se pioneira na produção de histórias em quadrinhos, apesar de o garoto se comunicar mais através das mensagens escritas em sua roupa (OLSON, 2001).

Figura 9 – *The Yellow Kid*, 1894.

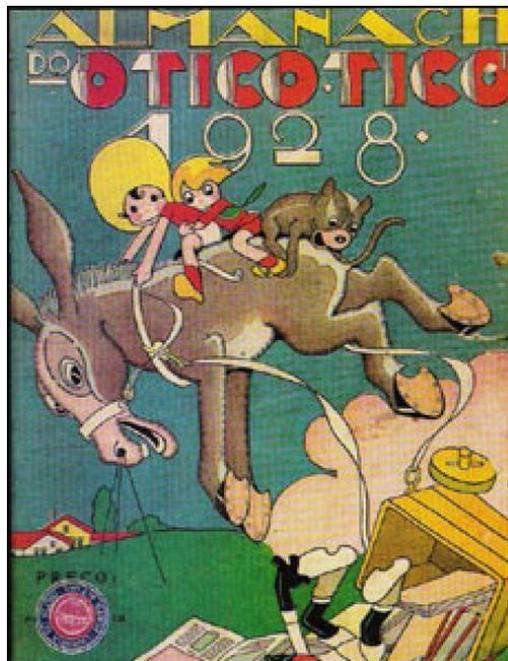


Fonte: [mediamythalert.wordpress.com](http://mediamythalert.wordpress.com) (2011).

Por essa razão é considerada pela grande maioria a primeira história em quadrinhos (MOYA, 2003, p. 95): *The Yellow Kid*, uma criança dentuça que estava sempre sorrindo e vestindo um pijama amarelo, foi ainda uma das primeiras HQ's a ser impressa em cores. Sua primeira tira, criada pelo artista Richard Felton Outcault, apareceu em 1894 no jornal nova-iorquino, com publicações esporádicas na revista Truth. Um tempo depois, o garoto passou a ser desenhado por George Luks e foi extinto em 1898, com um período de vida curto, mas muito marcante e inovador, pois a maioria de seus desenhos retratava o que acontecia no mundo e na política.

No Brasil, a primeira revista de quadrinhos que se tem notícia foi '*O Tico-Tico*', lançada em 1905 pela editora O Malho (Figura 10), que por muitos é considerada a primeira do mundo a apresentar histórias em quadrinhos de maneira completa (IANNONE, 1994). A publicação trazia textos informativos e outras curiosidades dedicadas essencialmente ao público infantil e chegou a ter a participação de Ângelo Agostini, que criou seu logotipo e até mesmo ilustrou algumas histórias. É estimado como marco inicial das publicações dedicadas às crianças em nosso país (MOYA, 1986) e serviu como iniciação literária de muitos.

Figura 10 – Almanaque '*O Tico-Tico*', 1928.



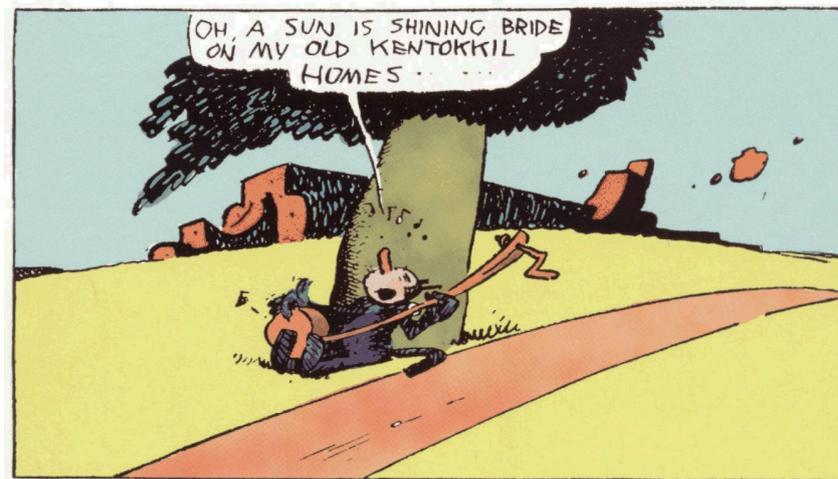
Fonte: oglobo.globo.com (2009).

Vale também a menção do clássico ‘*Gibi*’, título de uma revista em quadrinhos lançada em 1939 pelo grupo Globo de Roberto Marinho, com histórias de diversos personagens. Com tamanho sucesso que a publicação teve, o termo "gibi" virou sinônimo de revistas em quadrinhos (SANTOS, A., 2009). Nos Estados Unidos cunhou-se também uma sinonímia para as HQ's: por serem em grande maioria humorísticos, ficaram popularmente conhecidos como *comics* ou *comic books*.

Desde seu início, as histórias em quadrinhos chamaram muito a atenção e acabaram por ter seus direitos de publicação vinculados a grandes empresas e corporações. Estas empresas, tendo percebido uma enorme oportunidade em rentabilidade financeira no mercado que ali surgia, encarregaram de centralizar e distribuir as revistas mundo a fora.

Já nessa época, alguns autores tentam intelectualizar suas histórias e surgem nomes como ‘*Popeye*’ de E.C. Segar e ‘*Krazy Kat*’ de Georges Herriman, criado em 1913 (Figura 11). ‘*Gasoline Alley*’, criação de Frank King em 1919, inova ao mostrar personagens que crescem e envelhecem. Nos anos 20, os laços entre cinema e quadrinhos se estreitam e as HQ's passam a ter cortes rápidos, angulação variada e ação seriada dos seus episódios (OLIVEIRA, 2005). *Felix the Cat* (1923), de Pat Sullivan, e *Mickey Mouse* (1929), de Walt Disney, migram do desenho animado para os quadrinhos. Os personagens deixam de ser apenas destinados ao público infantil e passam a alcançar diversas faixas etárias.

Figura 11 – ‘*Krazy Kat*’, criado em 1913.



Fonte: [stevestiles.com/krazy.htm](http://stevestiles.com/krazy.htm) (2013).

Com a quebra da bolsa em 29 surgem os gêneros de aventura e com isso ‘*Flash Gordon*’, de Alex Raymond e ‘*Tarzan*’, de E.R. Borroughs e adaptado por Hal Foster. Esses quadrinhos marcam o início da “Era de Ouro”.

Na década de 30 surgem os heróis em publicações de aventura como ‘*Tintin*’ (1929) e o clássico ‘*Batman*’ (1939) de Bob Kane. Outros gêneros também ganham espaço, além do surgimento de protagonistas femininas como *Betty Boop* (1931), de Max Fleischer, e *Jane* (1932), de Norman Pett, que introduzem elementos eróticos nas histórias.

Em 1938, *Superman* surge como o primeiro super-herói com identidade secreta, um alienígena que viria a ser o maior herói de todos, servindo de exemplo moral aos demais personagens dos quadrinhos de seu universo (Figura 12).

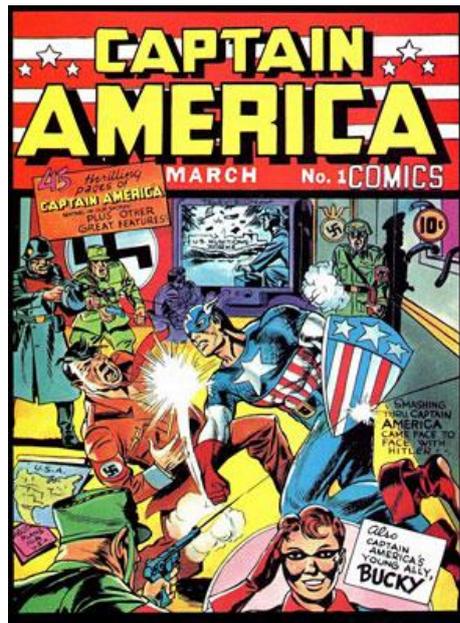
**Figura 12 – Superman, criado em 1938.**



Fonte: [dccomics.com/characters/superman](http://dccomics.com/characters/superman) (2013).

Entre 1939 e 1945 o mundo enfrenta a II Grande Guerra Mundial e o foco das histórias em quadrinhos sofre uma mudança para ajustar a sociedade da qual é reflexo. Surgem mais de quatrocentos super-heróis, muitos deles exaltando o sentimento patriótico, dos quais apenas alguns sobreviveram até os dias atuais (REICHERT, 2011). Os super-heróis tornam-se então armas ideológicas para elevar a moral dos soldados e do povo. Um exemplo disto é ‘*Capitão America*’ em 1941, de Jack Kirby e Joe Simon, que logo na capa da primeira publicação trazia o herói combatendo Hitler (Figura 13).

Figura 13 – *Capitão América contra Hitler*.



Fonte: dangerousuniverse.com (2011).

Após a guerra, a indústria de quadrinhos entra em crise e os EUA que foram “o berço da indústria dos quadrinhos” (OLIVEIRA, 2005, p. 18) sofrem rigorosa censura pelo governo. Durante este período conservador, um psiquiatra chamado Frederic Wertham escreve um livro chamado ‘*A Sedução do Inocente*’ onde considerou “subversivas as histórias em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência” (GUERRA, 2011, p. 15).

Figura 14 – ‘*Peanuts*’, criado em 1950.



Fonte: peanuts.wikia.com (2012).

Em 1945 foi criado então o Código de Ética para dizer o que se podia e o que não nas HQ's, que abriu espaço para a popularização de quadrinhos como '*Peanuts*', conhecido também como '*Snoopy*' ou especificamente no Brasil como '*Minduim*', marcando o começo da era intelectual dos quadrinhos com uma maior valorização do texto (Figura 14).

A indústria de quadrinhos é revitalizada em definitivo na década de 60, quando se tem início a chamada "Era de Prata", com o ressurgimento de antigos heróis em nova roupagem e com novas origens, como *The Flash* da DC Comics. Com personalidades e histórias remodeladas para atender o público de então: menos inocentes e preocupados com as questões que estavam em moda na época, tais como viagens espaciais, poluição, radiação e mutação.

Em meados de 60, Jack Kirby e Stan Lee são contratados pela Atlas Comics para criar super-heróis que concorressem com a bem sucedida '*Liga da Justiça da América*' da DC Comics. Com a ajuda de quadrinistas Steve Ditko, Don Heck, Gene Colan, John Buscema e John Romita, trouxeram ao público personagens icônicos como o *Homem Aranha*, *Quarteto Fantástico*, *Hulk*, *Homem de Ferro*, *Thor*, *X-Men* entre outros tantos personagens para a editora que se tornaria conhecida hoje como a Marvel Comics (Figura 15).

Figura 15 – Heróis da Marvel Comics, criados na "Era de Prata".



Fonte: [marvel.com/characters/avengers](http://marvel.com/characters/avengers) (2013).

Surgem também nesse período muitas revistas *undergrounds*, que misturam sexo, drogas e política, ao lado de Gilbert Shelton, de *'Freak Brothers'* (1967).

A era seguinte, conhecida como “Era de Bronze”, começa no início da década de 70 tendo como fato importante uma menor censura do código de ética americano dos quadrinhos que após a sua revisão em 1971 permitiu o surgimento da uma série de terror *'Blade'*, por exemplo. Personagens e cenários focados em temas reais como a Guerra do Vietnã, questões de direitos civis, movimento negro e feminista, rebeldia juvenil, drogas, alcoolismo e racismo também eram comuns.

Nos anos 80 surgem as *graphic novels*, direcionadas para o público adulto e destacam-se autores como Frank Miller, Alan Moore, Grant Morrison e Neil Gaiman, iniciando a “Era Moderna”, trazendo personagens violentos e sombrios: os *anti-heróis*, muitas vezes amargurados que satisfazem seus próprios interesses de maneira pouco altruísta, em obras já consideradas clássicas, como *'Elektra Assassina'*, *'Watchmen'* e o cultuado *'Sandman'* (Figura 16), com muita violência, sensualidade e insanidade presente em seu enredo, trabalhando com o psicológico (SANTOS, J., 2011).

Figura 16 – *'Sandman'*, de Neil Gaiman.



Fonte: scifinow.co.uk (2012).

Por fim, chegamos ao início do século XXI, e com ele o surgimento diário e constante de novas mídias. Há quem diga que estamos vivendo a “Era Pós-Moderna” dos quadrinhos, onde vigora uma safra de autores mais preocupados com a qualidade visual dos quadrinhos do que com sua narrativa. Os personagens de

quadrinhos não estão somente nas revistas, mas invadem o cinema e vídeo-game. Apesar das publicações decaírem, o licenciamento dos personagens para novos mercados, como os dos jogos eletrônicos e os filmes, perpetuaram a imagem dos mesmos no público em geral.

Para que esse novo público não perdesse o interesse na leitura, esses personagens tiveram de ser transpostos ao formato digital, e assim surgiu um novo formato para a HQ, a *digital comic*.

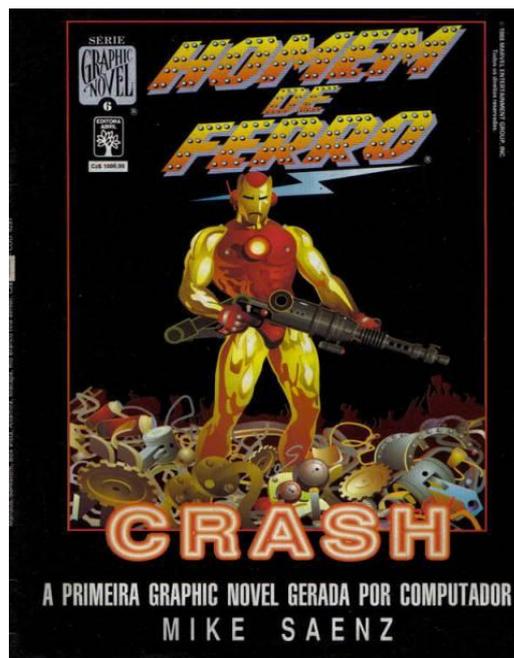
O mercado de quadrinhos muda completamente com o avanço da internet: é a era digital que nos possibilita a ter a acesso a materiais lançados do outro lado do mundo em tempo real. Não se sabe ainda que nome essa mudança tenha no contexto histórico dos quadrinhos, mas a certeza é de que não importa seu formato, as HQ's continuarão por muito tempo a influenciar leitores com suas imagens e boas histórias.

#### 4 OS QUADRINHOS NA ATUALIDADE: FORMATOS ELETRÔNICOS

Finalmente chegamos ao século XXI. Depois das “Eras de Ouro”, “Prata” e “Bronze”, os quadrinhos se encontram em uma nova: a “Era Digital”. Com a grande expansão da Internet no início da década de 90, surgiram várias questões a respeito do futuro das outras mídias. O mercado dos quadrinhos passa então por reformulações visando atender o interesse do público pelas novidades e conceitos tecnológicos que surgem a cada dia. Assim, novas características aparecem em suas versões, desde a simples transposição do conteúdo impresso por meio da digitalização de imagens até a criação de novas histórias com a utilização de recursos de computação gráfica.

Essas alterações tiveram início, a princípio, no próprio meio impresso, mas depois se estenderam ainda mais para os suportes digitais. A partir do uso efetivo do computador no processo produtivo dos quadrinhos, no lugar dos pincéis entraram em cena as canetas digitalizadoras e os pigmentos foram trocados pela paleta disponível nos computadores, dando as imagens e histórias um tom mais futurista condizente com a demanda da época.

**Figura 17 – ‘Crash’, gerada inteiramente por computação gráfica.**



Fonte: [quadrinheiros.wordpress.com](http://quadrinheiros.wordpress.com) (2013).

Bem diferente das revistas atuais e totalmente inovadora para a época, em 1988 chegava às bancas nacionais uma *graphic novel* intitulada ‘Homem de Ferro – Crash’. A publicação tinha a premissa de ser “a primeira *graphic novel* gerada por computador” (Figura 17). Numa década em que raríssimas pessoas tinham um computador em casa, ‘Crash’ virou o símbolo do que um computador podia produzir nas mãos de artistas arrojados. Ela manteve uma posição de ícone dos quadrinhos por uns 5 ou 10 anos.

Os desenhos da revista são muito parecidos com antigos jogos de *cd-rom*, que eram muito populares naquele período, como ‘Doom’, ‘King’s Quest’ e ‘Full Throttle’. Paisagens, personagens e objetos esculpidos em pixels imensos, mas que na época eram revolucionários (Figura 18).

Figura 18 – Primórdios da computação em quadrinhos.

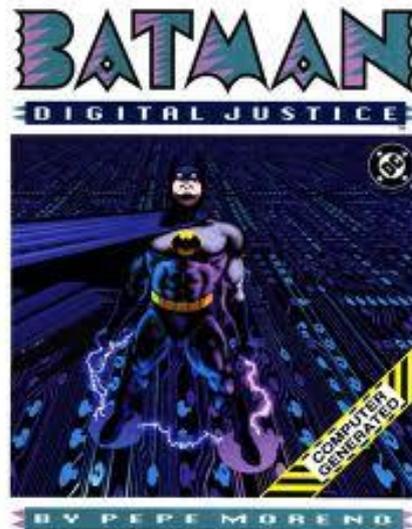


Fonte: [quadrinheiros.wordpress.com](http://quadrinheiros.wordpress.com) (2013).

Seguindo a nova onda digital em ascendência, em 1990 foi escrita e ilustrada por Pepe Moreno a ‘Batman: Digital Justice’, uma *graphic novel* feita inteiramente com uso exclusivo de *hardware*, *software* e técnicas de computação

gráfica (Figuras 19 e 20). A história se passa em uma *Gotham City* do futuro, dominada pela alta tecnologia do final do século XXI, especialmente as redes de computadores e seus controladores humanos, muito tempo depois do *Batman* original ter morrido.

Figura 19 – Capa de ‘*Batman: Digital Justice*’.



Fonte: [flashbackuniverse.blogspot.com.br](http://flashbackuniverse.blogspot.com.br) (2010).

Figura 20 – Arte digital da obra de Pepe Moreno.



Fonte: [tradereadingorder.com](http://tradereadingorder.com) (2010).

Oficialmente inaugurada a era dos quadrinhos digitais, cada vez mais os recursos eletrônicos de editoração foram sendo assimilados à estrutura tradicional dos quadrinhos e passaram a ser elementos constantes nas ferramentas de colorização e arte final, o que trouxe um “acabamento” muito mais moderno à visualização das obras e muito mais atraente aos olhos dos leitores da *nona arte*.

Naturalmente, com o passar do tempo as HQ's em suas mais diversas nomenclaturas, modalidades e gêneros passaram a habitar um espaço cada vez maior dentro do ambiente informático em rede. Com o uso frequente dessa ferramenta, passou-se a armazenar e propagar todo tipo de arquivo pela internet, facilitando a interação, a troca e intercâmbio entre os usuários, seja de fotos, vídeos, música ou texto, estabelecendo em definitivo o conceito de Mídias Sociais e gerando uma produção ainda maior de conteúdo descentralizado e sem controle, uma vez que a internet é território livre de exploração para que qualquer pessoa publique o que for de sua criação ou interesse (Figura 21).

Figura 21 – Exemplo de possibilidades trazidas pelas Mídias Sociais.



Fonte: implantandomarketing.com (2012).

Por meio dessas chamadas Mídias Sociais, as pessoas interagem entre si, compartilham, trocam e comentam conteúdos que possuem ou criam em comunidades e redes virtuais, disseminando cada vez mais seu conteúdo. De acordo com Kietzmann,

mídias sociais empregam tecnologias móveis e de internet para criar plataformas altamente interativas por meio das quais indivíduos e comunidades compartilham, co-criam, discutem e modificam conteúdos gerados por usuários. Mídias sociais introduzem mudanças substanciais e permanentes na forma como organizações, comunidades e indivíduos se comunicam” (KIETZMANN et al, 2011, p. 241).

Valendo-se desta facilidade, com o uso de uma simples máquina de scanner, muitos entusiastas dos quadrinhos passaram a copiar o conteúdo de suas revistas de papel impressas transpondo-as ao formato digital, e disponibilizando-as em rede para que pudessem ser “baixadas” diretamente de seus blogs a qualquer usuário com acesso à internet.

**Figura 22 – Quadrinhos para download gratuito em *comicsall.org*.**



Fonte: captura de tela, comicsall.org (maio 2013).

Sites como o Arquivo HQ Digital (*arquivohqdigital.blogspot.com.br*), só pra mencionar um simples exemplo, disponibilizam quadrinhos digitalizados aos seus leitores. Entre tantos sites semelhantes podemos citar o Actions & Comics

(*actionsecomics.net*), DCMarvel (*dcmarvel.com*), ComicsAll.org (*comicsall.org*), SuperScans (*superscans.net*) e outros (figura 22).

Os arquivos digitalizados são disponibilizados geralmente em formato de imagem *pdf*, *zip*, *rar*, *cbz* ou *cbr* (Figura 23) e podem ser acessados através de programas próprios para a finalidade de visualização de quadrinhos, tais como os aplicativos ComicRack e o CoView Portable, também encontrados para *download* gratuito na *web* (Figura 24).

Figura 23 – Quadrinhos para *download* em formato *cbr*.

The screenshot shows a web browser window displaying a MediaFire download page. The URL is [www.mediafire.com/download/ahktp24a3grv88/Turma\\_da\\_Mônica\\_-\\_Ed.\\_Panini\\_068.cbr](http://www.mediafire.com/download/ahktp24a3grv88/Turma_da_Mônica_-_Ed._Panini_068.cbr). The page features a large green 'Download' button with a white arrow icon, indicating a file size of 23.82 MB. Below this, there are two more buttons: 'Download' and 'Play Now'. The page also includes a table with estimated download times for different connection types.

CONNECTION	DOWNLOAD TIME
Broadband	24s
DSL	33s
Dial-up	49s
Mobile	1m 38s

Fonte: captura de tela, [mediafire.com](http://mediafire.com) (maio 2013).

Figura 24 – Aplicativo CoView, próprio para a leitura de quadrinhos digitais.

The screenshot shows the Softonic website for CoView Portable. The page features a green 'Download grátis' button with a white download icon and the text 'Download seguro'. Below the button, there is a user rating section showing a score of 0,0 from 1 user and a Softonic rating of 6 from 1 user, with the word 'Razoável'. The page also includes a section titled 'Análise Softonic' with the text 'Aplicativo próprio para ler quadrinhos em qualquer lugar' and a small image of a comic book cover.

Fonte: captura de tela, [coview-portable.softonic.com.br](http://coview-portable.softonic.com.br) (maio 2013).

Desta forma, essas histórias em quadrinhos são comumente digitalizadas sem controle e muitas vezes traduzidas dos originais pelos próprios “blogueiros” e colaboradores. Por serem distribuídas de forma gratuita pela internet, também através de *downloads* diretos como BitTorrent ou IRC, e a falta de preocupação com as eventuais violações de direitos autorais de uso ou integridade dos arquivos, levaram as grandes editoras a tratarem o tema com extrema seriedade.

Preocupados com o impacto que essa prática poderia acarretar no comércio editorial e nas mudanças que poderia trazer para a indústria, as grandes editoras norte-americanas chegaram à conclusão de que a melhor decisão não seria tentar combater a pirataria, que pela experiência prévia da indústria de música e cinema já demonstrou ser árdua, mas aproveitar o conceito e a oportunidade para usar o formato digital em favor dos quadrinhos.

Em um recente artigo, Marcelo Soares de Lima assim aduz:

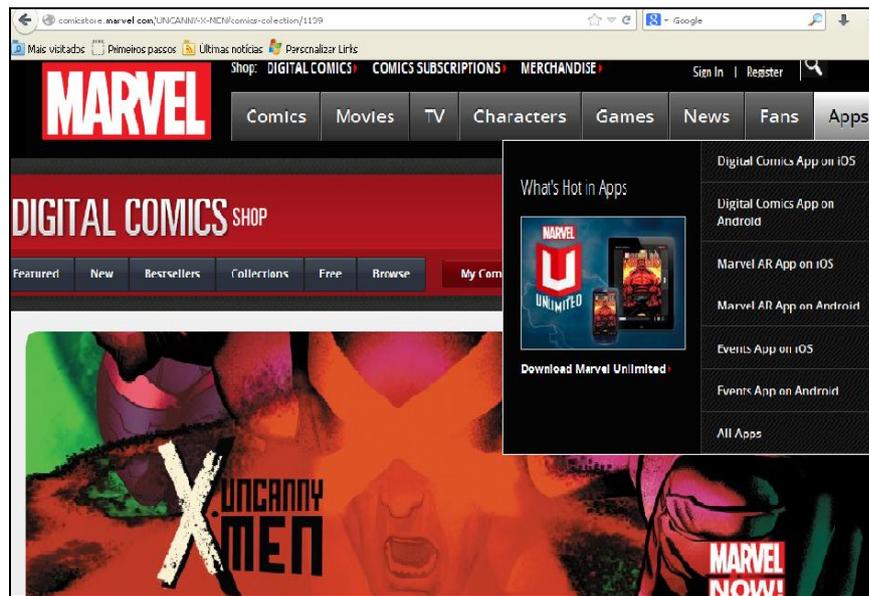
Empresas produtoras de quadrinhos de porte maior, na busca de enfrentar o problema, passaram a produzir seus próprios scans e vendê-los a preços menores do que as das edições em banca, com alguns diferenciais – não somente digitalizando as publicações, mas também as transformando em conteúdo multimídia (LIMA, 2011, p. 5).

Assim surgiram as *digital comics* (ou quadrinhos digitais), também conhecidas como *e-comics* (ou quadrinhos eletrônicos), sendo este último termo mais amplamente utilizado após diversas sugestões como *interactive comics* e *cyber comics*. De um modo amplo, todos estes termos definem as publicações em quadrinhos disponibilizados diretamente em formato eletrônico (FRANCO, 2004).

Para não perder público, além de manter as vendas das tradicionais revistas em papel, estas editoras passaram então a disponibilizar e comercializar diretamente através de seus respectivos sites na internet, as mesmas revistas também em formato digital (Figura 25).

Entretanto era preciso criar um diferencial. A Marvel Comics lançou a ‘*Marvel Motion Comics*’, com animações de movimento de quadros, narração e até mesmo música de fundo. Sua grande rival, a DC Comics, lançou ‘*Watchmen*’, um dos seus maiores sucessos editoriais da mesma forma no mundo digital. Antes mesmo, esta mesma editora lançara ‘*Superman: The Mysterious Mr. Myst*’ em *cd-rom* que “pode ser caracterizado como um trabalho experimental no que tange à união da linguagem das HQ’s com os recursos multimídia” (FRANCO, 2004, p. 98).

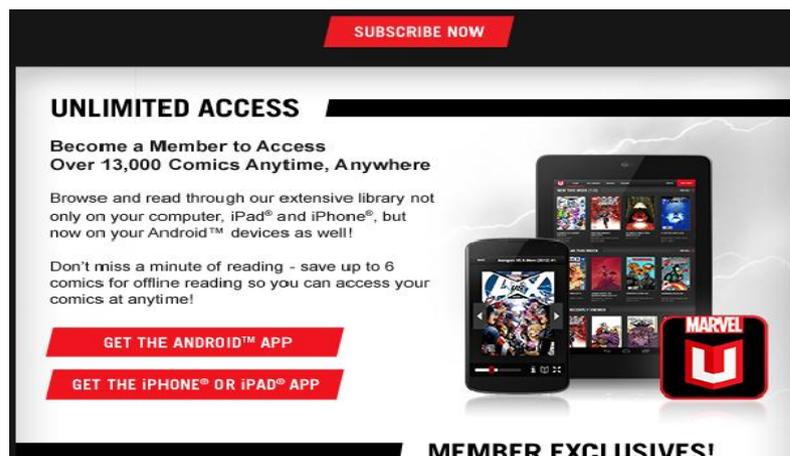
Figura 25 – Editoras norte-americanas oferecem HQ's em versões digitais.



Fonte: captura de tela, comicstore.marvel.com (maio 2013).

Desde então, várias histórias, até mesmo as mais antigas, foram adaptadas e transformaram-se em verdadeiras obras de arte digitais. Como cita McCloud (2006, p. 210), “A meta de fazer com que os quadrinhos ‘ganhem vida’ parece estar próxima em obras desse tipo, nas quais o som, os movimentos das imagens geram uma experiência imersiva”.

Figura 26 – Acesso ilimitado ao acervo de quadrinhos digitais.



Fonte: captura de tela, marvel.com (maio 2013).

De início, como uma estratégia de marketing e para conquistar o público, algumas poucas edições foram disponibilizadas de forma gratuita aos usuários. Após esse teste inicial, uma vez aprovada a funcionalidade de acesso e recursos e

demonstrada a qualidade da resolução da impressão na tela, todos os leitores queriam mais. Um exemplo é o programa da Marvel Comics que promete acesso ilimitado ao seu acervo de quadrinhos digitais mediante a assinatura de sócios (Figura 26).

O mercado não parou mais de diversificar e buscar outras estratégias para alcançar o seu público, oferecendo ao leitor cada vez mais possibilidades de acesso. Assim, além da tela do computador, hoje em dia é possível ler a maioria das Histórias em Quadrinhos utilizando um Kindle, um iPhone, um iPad ou até mesmo em um videogame (Figura 27). Faturalmente, o sucesso imediato levou outras empresas a entrarem no negócio.

**Figura 27 – Aplicativo do videogame Playstation para HQ's digitais.**



Fonte: captura de tela, manuals.playstation.net (maio 2013).

O aplicativo ComiXology, por exemplo, desde 2007 especializou-se em oferecer uma plataforma de quadrinhos digitais baseada em *cloud* (nuvem) que permite ao seu usuário, comprar, armazenar e ler quadrinhos através de uma tecnologia de leitura imersiva e cinematográfica, colocando-o entre o “top 10” na lista do iTunes em 2011 e 2012 para os aplicativos de iPad. Ele oferece ao usuário a mais ampla biblioteca de conteúdo de quadrinhos a partir das 75 melhores editoras, novos ou antigos, incluindo criadores independentes, diversos itens em promoção e até alguns quadrinhos gratuitos.

Várias são as vantagens desse novo modelo. Sendo a comercialização eletrônica realizada de forma *online*, pode-se evitar a etapa de impressão e distribuição do material e o custo associado a elas. As empresas do ramo podem oferecer ao consumidor um preço mais acessível em relação às revistas impressas, tornando-as ainda mais atraentes.

Ao contrário das editoras, que geralmente têm de escolher bem o material a ser impresso ao focar suas publicações num contexto de pura análise de mercado e retorno financeiro, a internet propicia a simples propagação e maior democracia de publicações, proporcionando a muitos autores a independência em relação ao monopólio editorial, pois permite que publiquem seus próprios conteúdos de forma independente. Muitos quadrinistas então passam a lançar conteúdo direto em rede, encontrando assim mais liberdade de produção e longe das regras impostas à maioria dos quadrinhos impressos (LIMA NETO, 2012).

A partir da comprovação dessa tendência liberal e aceitação do grande público consumidor de quadrinhos, especialmente fãs de obras alternativas e de conteúdo menos comercial, surgem as *webcomics*, cuja principal diferença prática em relação aos tradicionais *comics* e aos *e-comics* caracteriza-se por serem quadrinhos dispostos diretamente e somente na rede, quem independem da apresentação e do layout utilizado para contar a trama ou suas temáticas (SANTOS, R., 2012).

**Figura 28 – A *webcomic* ‘Um Sábado Qualquer’.**



Fonte: umsabadoqualquer.com (2010).

Então, vários autores desconhecidos, ou mesmo aqueles que não tinham muito espaço em razão da grande competitividade existente nas grandes editoras, passaram a se dedicar a criação de quadrinhos a um público fiel, diretamente na

internet. Divulgam seu trabalho e ganham fama valendo-se das inúmeras facilidades de disseminação da web. Como exemplo, pode-se citar Carlos Ruas, responsável pela popular *webcomic* 'Um Sábado Qualquer' (Figura 28), ou Fábio Moon e Gabriel Bá, que assinam a *webcomic* '10 Pãezinhos' (Figura 29).

Figura 29 – '10 Pãezinhos', por Fábio Moon e Gabriel Bá.



Fonte: 10paezinhos.blog.uol.com.br (2013).

Há diversos outros trabalhos na rede, de vários países e muitas vezes pouco conhecidos, aptos ao acesso em poucos minutos depois de publicadas em rede. Sites como The Webcomic List (*thewebcomiclist.com*) lista e monitora, segundo seus perfis, mais de 20 mil webcomics.

Figura 30 – 'Cyanide & Happiness', utiliza de recursos minimalistas.



Fonte: cyanidetraduzidos.com.br (2013).

Muitas das características das *webcomics*, que as tornam tão atraentes aos leitores, residem no fato de seus quadrinhos permitirem ao leitor capacidade de migrar de página em página, normalmente em um tempo pequeno o suficiente para que não haja dificuldade de compreensão ou desistência motivada pela impaciência. Ou seja, assim como nas famosas tirinhas de jornais, muitas trazem mensagens curtas em traços simples, limpos e inteligíveis (Figura 30).

Outro fato é a possibilidade de arquivamento, que permite ao leitor a faculdade de encontrar a tira lida anteriormente, minimizando o medo da perda do escrito, como salientado por Chartier (1999). Na maneira como os *websites* são articulados, o único receio do leitor é que este seja encerrado, ou seja, apagado da internet.

Ademais, como bem salienta o pesquisador Rodrigo Otávio dos Santos,

na maioria dos *webcomics* atuais há a capacidade de poder ler toda a obra a partir de um mesmo lugar (o *website*), transformando a maneira com que leitor e autor relacionam-se com a obra. Há, então, uma revolução no modo de produção dos quadrinhos, uma revolução graças ao acervo disponível (SANTOS, R., 2010, p. 3).

O artista acaba por ter maior liberdade graças a esta característica, uma vez que, segundo Campbell (2006), os arquivos online podem deixar o leitor a par do que aconteceu até então na história, fazendo com que o escritor não necessite de recordatórios ou *flashbacks* para orientar seu leitor acerca do que está ocorrendo.

Rodrigo Otávio dos Santos ainda afirma que

bastava um *hyperlink* indicando qual a tirinha que iniciava a história para que o leitor saciasse sua curiosidade e, mais importante, não abandonasse a leitura graças ao desconhecimento dos fatos acontecidos até então. Esta característica é importante também quando comparamos com as histórias em quadrinhos impressas, que também processam grandes arcos, mas que acabam por ficar incompreensíveis para alguém que não começou a ler no início da saga. (SANTOS, R., 2010, p. 3).

O tempo que o leitor passa no *website* se torna uma forma de arrecadação para o cartunista *online*, graças à propaganda efetuada ao longo das páginas que compõem seu trabalho, quanto mais popular sua *webcomic*, mais acesso terá e assim a possibilidade de grande visibilidade atrairá publicidade de seus investidores, revertendo em benefícios financeiros para seu escritor.

Para muitos quadrinistas é preferível publicar a si mesmo e alcançar novos públicos mundo afora com o uso de um simples computador, afinal as editoras se tornaram meras inconveniências entre os autores e seus leitores. Assim, cada vez mais o mercado independente se firma como uma alternativa de qualidade.

Talvez um empecilho para o artista que opte por esse tipo de trabalho reside no fato de que ao expressar-se através do meio virtual é preciso que, além dos conhecimentos e técnicas inerentes as HQ's, possua também um bom conhecimento das técnicas de construção de sites – de linguagem *html*, por exemplo – ou terá de trabalhar em conjunto com um profissional no assunto. A união entre a técnica de produção de sites e uma boa habilidade narrativa aumenta consideravelmente as possibilidades de criação neste meio. Isso sem falar de outros recursos como animação em *flash* e reprodução de arquivos *midi* como ferramenta de expressão.

Esta dificuldade aos poucos está sendo superada por uma geração que naturalmente une as habilidades artísticas com os recursos tecnológicos. Evidencia-se uma tendência que muitas ideias sejam realizadas por pessoas que, antes mesmo de terem apreciação pela *nona arte* e se tornarem artistas, já estejam habituadas com o meio eletrônico propiciado pelas novas tecnologias.

Como evidência, vale ressaltar uma afirmação de Edgar Silveira Franco redigida há uma década em que alegara que

a grande maioria dos artistas que até o presente momento têm experimentado fundir quadrinhos e hipermídia são egressos do suporte papel, ou seja, são quadrinhistas que experimentam a mudança para o novo suporte levando para ele tudo que aprenderam durante o período que fizeram HQs para serem impressas (FRANCO, 2003, p. 18).

Porém, uma visão positiva já é caracterizada por Franco recentemente em um artigo onde afirma que os quadrinhos em meio eletrônico estão em uma *terceira geração* e que as suas três fases “denotam claramente o seu amadurecimento enquanto linguagem intermídia e destacam as suas características atuais marcadas por um refinamento no uso dos códigos que as caracterizam” (FRANCO, 2012, p. 245).

Talvez as Histórias em Quadrinhos ainda não encontraram sua forma definitiva no meio virtual. Os artistas vivem atualmente um momento de experimentação em busca de novas soluções. Quando não, criam pelas tradicionais

formas de se compor as HQ's, seja se utilizando das novas tecnologias como os softwares apropriados para desenhos, ou mesmo digitalizam antigas publicações. Buscam também um repertório que venha a caracterizar futuramente essa nova forma intermídia de linguagem híbrida.

Em relação a esta instabilidade das HQ's e o papel de seus quadrinistas, Raimundo Clemente Lima Neto afirma em um artigo que

este esforço para pensar o quadrinho neste novo panorama criado pela rede de computadores mundial busca acima de tudo desconcertar, incomodar e instigar quadrinistas que prezam por uma base teórica para seus trabalhos práticos e a pensarem o seu papel como artistas. Papel este que, se por um lado não precisa mais ser afirmado como pertencendo aos criadores de histórias em quadrinhos, por outro deve ser assumido de forma consciente. Se a HQ já é uma arte distinta que nada deve a suas irmãs mais velhas, é preciso então que ela e seus criadores se engajem no fazer artístico (LIMA NETO, 2012, p. 307).

Enquanto os quadrinistas ainda buscam uma forma que defina os quadrinhos eletrônicos, há diversas Histórias em Quadrinhos que são produtos desta busca ou mesmo da digitalização, seja caseira ou pelas editoras. Independente de questões inerentes à qualidade destes materiais ou da legalidade de sua disponibilização, eles se fazem presentes.

## 5 AS HQ'S NO EXTERIOR E O MERCADO DIGITAL

Ao longo da última década nos Estados Unidos, país considerado o berço dos quadrinhos, com a ajuda de toda uma nova geração de bibliotecários, adotou-se a categoria das *graphic novels* como um meio para dinamizar as coleções e aumentar a circulação de revistas entre os leitores. O público de crianças e adolescentes está crescendo e o reconhecimento crítico e acadêmico confirmou o valor literário e artístico dos quadrinhos, que apenas aumentou com o advento do formato eletrônico, acompanhando os interesses e tendências da juventude.

Uma recente pesquisa da Editora Kaplan mostrou que um terço dos professores da ESL Teachers, que ensinam crianças em solo americano que não tem o inglês como língua mãe, usam os quadrinhos para o aprendizado do idioma inglês, principalmente os de não-ficção (MACDONALD, 2013). Robin Brenner, da Biblioteca Pública de Brookline em Massachusetts, cita em sua pesquisa que o desenvolvimento recente de coleções de HQ's infantis daquela instituição foi de 86,9% e de adultos foram de 64,2%. De todas as bibliotecas pesquisadas, 14,3% não apresentaram coleções alegando que o motivo estava na falta de interesse ou apoio da equipe. Muitos atribuem também às limitações de espaço ou corte de orçamento como causas desta ausência (MACDONALD, 2013). Ambas as atribuições podem ser facilmente revertidas quando o acervo é composto por HQ's digitais, que em geral possuem custo de aquisição mais barato que o formato impresso e não ocupam espaço físico nas prateleiras.

O coordenador adjunto de serviços para jovens e adultos da Biblioteca de Queens, em Nova York, Christian Zabriskie, evidencia como as histórias em quadrinhos podem se tornar uma arma secreta para as bibliotecas que possuem uma verba reduzida (MACDONALD, 2013). Ele cita um estudo de 2011 em que compara uma seleção aleatória de HQ's contra outra seleção aleatória de livros, que incluiu uma lista dos títulos atualmente mais populares como as séries '*Harry Potter*' e '*Crepúsculo*'. O resultado surpreendeu demonstrando não só como as *graphic novels* circulavam mais do que os livros *best-sellers*, como seu custo de compra era mais acessível para as bibliotecas.

Segundo os bibliotecários consultados para o artigo de MacDonald (2013), as Histórias em Quadrinhos estão entre as categorias que mais circularam em suas respectivas bibliotecas, cujos empréstimos figuram entre os romances e DVDs. Mike

Pawuk, da Cuyahoga County Public Library, em Ohio, relata que a circulação das *graphic novels* corresponde aos populares livros adolescentes. Ainda que elas constituíssem cerca de 10% da sua coleção, representavam 35% dos empréstimos em 2011. Já Esther Keller, especialista em mídia escolar em Marine Park, Brooklyn, NY, expõe que o padrão se mantém igualmente nas bibliotecas escolares. Em sua biblioteca, as Histórias em Quadrinhos constituem cerca de 3% de toda coleção, mas representa cerca de 30% da circulação. Mesmo em bibliotecas acadêmicas ocorre uma demanda das *graphic novels*. Segundo Karen Green, bibliotecária de história antiga e medieval da Universidade de Columbia, estes são os materiais mais solicitados no sistema da Ivy League, um grupo de oito universidades privadas do nordeste dos Estados Unidos. Estas pesquisas mostram como atualmente é ampla aceitação das Histórias em Quadrinhos no mundo das bibliotecas norte-americanas.

O crescimento do interesse pelas *graphic novels* nas bibliotecas americanas parte de aclamadas publicações como *'Maus'* de Art Spiegelman (1991) e *'Watchmen'* (1987), escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbon. Fato que estimulou inclusive o interesse acadêmico em quadrinhos. Os japoneses *mangás* também foram essenciais neste novo panorama, cujas publicações agradaram os leitores de imediato, abrindo novas portas e trazendo novos leitores.

Um grande avanço para o caminho das HQ's nas bibliotecas ocorreu durante a American Library Association (ALA), em 2002, onde artistas aclamados da indústria, como Neil Gaiman, Spiegelman, Jeff Smith, e Colleen Doran apresentaram-se para uma platéia extasiada de bibliotecários. O apoio da comunidade biblioteconômica foi uma enorme revelação. Resultado comprovado em 2007, quando grandes títulos de HQ's foram para a lista da Young Adult Library Association Services (YALSA), lançado todo ano em conjunto com o evento Midwinter ALA. Esta lista apresenta *graphic novels* e títulos de não-ficção ilustrados para idades de 12 a 18 anos (MACDONALD, 2013).

Uma recente campanha de marketing feita pelo editor Mark Siegel, utilizando-se de uma apresentação de slides explicando a história e vocabulário das HQ's, foi apresentada na Biblioteca do Congresso norte-americano e resultou em uma popular versão da palestra em DVD. Nesta, ele também descreve um dos métodos próprios desenvolvidos pela bibliotecária Robin Brenner para melhorar quanti e qualitativamente as coleções onde há uma constante luta para conseguir financiamento: colocando um carrinho na frente da biblioteca carregado com as

melhores *graphic novels* que pôde reunir (Figura 31). Segundo a própria Brenner, ao tentar este método a circulação tem um enorme salto, obtendo-se condições de pleitear aos superiores que forneçam o seu financiamento (MACDONALD, 2013).

Não apenas as Histórias em Quadrinhos impressas interessam os bibliotecários norte-americanos. As *e-comics*, ainda mais atraentes ao público informatizado que cresce a cada dia, trazem tantas vantagens que pessoas como Brenner e Siegel fizeram desse tema uma missão.

**Figura 31 – Robin Brenner, da Brookline Public Library.**



Fonte: looklikelibraryscience.com (2012).

## 5.1 O mercado editorial

Embora muitos bibliotecários queiram desenvolver coleções de quadrinhos em suas bibliotecas, algumas editoras ainda não oferecem a informação que os bibliotecários necessitam. Coleções de quadrinhos não têm crescido em muitas bibliotecas por falta de informações detalhadas sobre o conteúdo e os temas. Sem saber por onde começar, a falta de informação bibliográfica e de conteúdo de um editor pode ser extremamente frustrante, especialmente se o editor é novo e pouco conhecido. Assim, muitos bibliotecários ficam sem ação, sem saber com quem falar.

Mesmo algumas editoras, que já tinham programas de biblioteca robustos, têm dificuldade com essas questões. As duas maiores editoras de HQ's, a Marvel e a DC Comics, frequentemente citadas como as mais populares na produção de quadrinhos, possuem um especialista em marketing de biblioteca, entretanto não definem claramente seus programas.

Em contrapartida, alguns editores dizem que o mercado de biblioteca pode ser muito favorável, especialmente para os editores de quadrinhos, incluindo as editoras infantis Scholastic, Papercutz, Toon Books e First Second. Segundo o editor Mark Siegel, o mercado de biblioteca contribui com cerca de um terço das vendas destas editoras (MACDONALD, 2013).

O artigo de MacDonald ainda traz outros exemplos favoráveis. A Editora Fantagraphics Books também tem tido sucesso no mercado editorial das bibliotecas graças ao seu distribuidor, WW Norton, que já possuía um robusto programa de biblioteca instalado. Outra editora, a Dark Horse, se destaca como uma das únicas empresas que consistentemente tem o foco no mercado de bibliotecas, há mais de uma década, com apresentações *in loco* e trabalho em estreita colaboração com os distribuidores Baker & Taylor e Ingram para fornecer seus títulos em bibliotecas.

Tina Coleman, especialista membro da ALA (American Library Association) e organizadora da Artist Alley Comics, uma comunidade de criadores e fãs de quadrinhos, alega que os editores precisam ter seu próprio relacionamento com o mercado de bibliotecas em vez de depender apenas de seus distribuidores.

Enquanto a relação entre editoras de HQ's e bibliotecas se mostra ainda pequena, fato devido a muitos editores pensarem que as bibliotecas ainda têm preconceito contra os quadrinhos, a venda de HQ's aumentaram, especialmente em formato digital.

Em matéria publicada pela empresa de Consultoria ICv2, registra-se que nos EUA, o mercado de quadrinhos digitais cresceu de cerca de US\$ 1 milhão em 2009 para US\$ 25 milhões em 2011 e, no início de 2012, as vendas triplicaram. Atualmente, o formato digital deve responder por mais de 10% das vendas de quadrinhos, como um todo. Durante este período, o mercado de quadrinhos impressos se manteve relativamente estável, em um total de US\$ 640 milhões (MELO, 2013). Entretanto, de acordo com o site The Comics Chronicles, os quadrinhos impressos nos Estados Unidos cresceram 18% de 2011 até o primeiro semestre de 2012 (SALEM, 2012).

O que atrai tanto o público, segundo o site Good Ereader, é determinado por diversas razões. Entre elas, destacam-se uma maior quantidade de quadrinhos disponíveis para venda digital e em mais plataformas, incluindo a digitalização de HQ's clássicas. Um exemplo deste sucesso são as vendas digitais da série 'The Walking Dead', também uma popular série de TV, que aumentaram de 5% para 25-30% (ALVERSON, 2013).

**Figura 32 – Diferentes plataformas que permitem a leitura de HQ's digitais.**



Fonte: universohq.com (2011).

Recentemente, a loja de quadrinhos online ComiXology anunciou uma plataforma para autores e editoras colocarem quadrinhos diretamente à venda, no mesmo esquema de *self-publishing* já bastante disseminado para *e-books* (MELO, 2013). O ComiXology, aliás, é o líder entre aplicativos para distribuição e leitura de Histórias em Quadrinhos em *tablets* e *smartphones* no mundo (Figura 32). Dois anos depois de sua criação, em 2009, rendeu US\$ 1 milhão. Em 2011, o faturamento pulou para US\$ 25 milhões e em 2012 a previsão era de alcançar US\$ 70 milhões. Segundo o presidente da empresa, David Steinberger, "enquanto o impresso cresce um pouco, o digital cresce muito" (SALEM, 2012).

No final de 2012, ComiXology foi o aplicativo número 3 na loja do iTunes. Isso é um testemunho para a dimensão do mercado como um todo, demonstrando que muito mais pessoas estão lendo histórias em quadrinhos em formatos digitais nos dias de hoje (ALVERSON, 2013).

Esse sucesso dos quadrinhos para *tablets* está atraindo projetos que pretendem revolucionar ainda mais a mídia. O recém-lançado aplicativo Madefire esquece qualquer tradicionalismo em HQs batizadas de *motion books*, que possuem trilha sonora, onomatopeias sonorizadas e desenhos em 360°, mas ainda precisam do leitor para passar os quadros, os balões de diálogos e controlar a mudança de foco (Figura 33). Entretanto, segundo consta Dave Gibbons, ilustrador de ‘*Watchmen*’ e um dos gurus artísticos da Madefire, a interação ainda ocorre (SALEM, 2012).

**Figura 33 – Madefire, que promete revolucionar com os *motion books*.**



Fonte: captura de tela, madefire.com (maio 2013).

Elevar a arte ao futuro não é só iniciativa dos investidores independentes. A gigante Marvel, ao lançar ‘*Avengers vs. X-Men*’ aproveitou para estrear gratuitamente a linha digital Infinite. Nesta, a cada toque na tela do *tablet*, quadros se modificam e balões surgem. Segundo o editor da Marvel, Axel Alonso, foi a primeira publicação em quadrinhos para aparelhos portáteis (SALEM, 2012).

Isso tudo é apenas o começo. Enquanto no princípio as HQ's digitais levavam a experiência da leitura impressa para além do papel, essa novíssima tecnologia traz uma reinvenção do próprio formato das *comics*, pensadas para o meio digital, muito embora com a mesma proposta: aproveitar a nova mídia para aumentar o escopo da experiência de leitura das Histórias em Quadrinhos.

## 5.2 Novas propostas de desenvolvimento de coleções de HQ's digitais

Durante a realização da New York Comic-Con, evento especializado na indústria e artistas do meio de quadrinhos, que aconteceu entre os dias 14 e 16 de outubro de 2011, diversos especialistas debateram seriamente a respeito do tema dos quadrinhos digitais e o futuro das revistas tradicionais na versão impressa. Muitos temiam que o aumento da demanda eletrônica pudesse levar a extinção o formato tradicional em papel.

Para o consultor da Biblioteca Estadual de New Jersey e especialista em HQ's, David Lisa, chegou-se a um momento crucial na indústria em que se pode escolher ler uma revista física ou digitalmente (Figura 34). Segundo ele, muitas pessoas estão preferindo o meio digital pela qualidade e possibilidade em ler por demanda. Pois existe toda uma geração que cresceu cercada de tecnologia e que preferem ler em seus *tablets*.

O consultor ainda acredita que essa nova geração continuará preferindo ler digitalmente, entretanto não crê no fim do papel, citando a coexistência de ambos (NALIATO, 2011).

Figura 34 – Diferença entre formato impresso e digital.



Fonte: montagem, [elconfidencial.com](http://elconfidencial.com) (2010) e [revolucaoebook.com.br](http://revolucaoebook.com.br) (2013).

Já Michael Maziekien, que trabalha na Biblioteca Pública de Rockaway Township, em New Jersey, lembrou que as vendas de *graphic novels* caíram 20% em 2010, enquanto os quadrinhos digitais cresceram 1000%. Mesmo as bibliotecas dos Estados Unidos estão expandindo a oferta de *e-books* para as pessoas que não possuem acesso a tecnologias como as dos *tablets*. No ano de 2011, 66% das bibliotecas públicas estavam oferecendo acesso a *e-books*. O número, que não passava de 5% em 2001, deve crescer ainda mais (NALIATO, 2011).

Sobre a criação dos *smartphones* e *tablets*, Lisa ainda cita Steve Jobs como promotor no crescimento do interesse em ler Histórias em Quadrinhos nesses aparelhos e que o só o estado atual do meio digital poderá dar pistas do que pode ocorrer no futuro. Entretanto, sugere que o debate acerca da morte do formato impresso ainda continuará, apesar do rápido aumento da demanda e, com isto, trazer uma mudança definitiva na indústria das HQ's.

Enquanto HQ's digitais são disponibilizadas no site OverDrive, o maior fornecedor de empréstimos em formato digital, a maioria dos bibliotecários alegaram que ainda estão tentando descobrir como lidar com coleções digitais. O catálogo limitado da OverDrive e seu alto custo tornam-se problemáticas para bibliotecas com orçamento reduzido. Karen Green, bibliotecária da Universidade de Columbia, Nova Iorque, diz que a biblioteca está em processo de contratação de uma política para os *e-books*, o que conseqüentemente inclui as *e-comics*. Ainda completa que o Overdrive tem problemas com licenciamento e que, se uma editora começasse a oferecer pacotes para assinatura, seria espetacular (MACDONALD, 2013).

A bibliotecária Robin Brenner afirma que ela raramente recebe pedidos de quadrinhos digitais, o que para ela é um sinal de que eles estão sendo pirateados. No entanto, ela vê um mercado em expansão se mais títulos estivessem disponíveis, sendo seu maior anseio que a sua biblioteca obtivesse permissão para assinar a Comixology. Segundo a própria Brenner, esta é a maior distribuidora de quadrinhos digitais, entretanto não oferece assinaturas institucionais que permitiriam as bibliotecas emprestarem seus quadrinhos digitais (MACDONALD, 2013).

Atualmente se desenvolve um novo serviço que pode revolucionar a política de desenvolvimento de coleções digitais de quadrinhos nas bibliotecas americanas. A distribuidora de quadrinhos iVerse tem trabalhado em um programa de quadrinhos digitais para bibliotecas públicas e escolares há algum tempo e ele está para ser lançado em 2013. Denomina-se Comics Plus: Library Edition, um programa

alimentado por um fornecedor da iVerse Mídia e o tradicional distribuidor Brodart, através de uma parceria também anunciada no American Library Association Midwinter Conference 2013, em Seattle (HADRO; ENIS, 2013).

Esta é uma ideia de Josh Elder, já conhecido pesquisador e fundador da Leitura com Desenhos (Reading with Pictures), em que trabalha no desenvolvimento de um livro em forma de quadrinhos para uso escolar. Na recente Chicago Comic e Entertainment Expo (C2E2), anunciou a ComicsPlus: Library Edition, seu novo empreendimento (Figura 35).

**Figura 35 – ComicsPlus: Library Edition, assinatura diferenciada às bibliotecas.**



Fonte: captura de tela, iversemedia.com (maio 2013).

De acordo com Elder, Comics Plus, que lançará em versão beta a partir de 1º de abril de 2013, estará disponível para os usuários através de *tablets*, *desktops* e dispositivos moveis em mais de 250 bibliotecas públicas testando o serviço, que oferece cerca de 10 mil títulos de quadrinhos e *graphic novels*, incluindo 'Hora de Aventura', 'Doonesbury', 'Bone', 'Mouse Guard' e 'Vila Sésamo' (HADRO; ENIS, 2013).

A Comic Plus vai oferecer uma assinatura de base ampla para o modelo especificamente de bibliotecas gastarem certa quantia de dinheiro e são cobrados por cada *check-out*, um arquivo digital que se "auto-exclui" em duas semanas. Vantagens sobre impressão e a variedade de material tornam-se o diferencial. Elder

afirma que o número de títulos no catálogo aumenta rapidamente tanto quanto sua eficiência. Caso uma publicação eletrônica tenha boa circulação, a biblioteca poderá obter uma edição impressa também.

A pesquisa de Elder inclui cálculo numérico para mostrar que o sistema de empréstimo digital é rentável para todos. O custo é de cerca de 50 centavos de dólar por *check-out* para as *graphic novels* e 10 centavos de dólar para publicações periódicas (CORNOG, 2012). Comparável ao custo de impressão de quadrinhos, estes valores tornam-se rentáveis também aos editores.

Ainda assim, os empréstimos digitais continuam a ser uma área de debates entre os editores e as bibliotecas. Algumas editoras estão esperando para ver como se desenvolve essa questão, mas nem todos os editores de quadrinhos regulares se inscreveram no iVerse, supostamente pelas razões ainda pertinentes de se temer a pirataria de suas publicações.

Figura 36 – Aplicativo infantil da Archie Comics para *tablet*.



Fonte: newsok.com (2010).

Uma editora que está apostando no empréstimo digital é a Archaia, especializada em edições de capa dura de *graphic novels* de fantasia e ficção científica, como *'A Tale of Sand'* e *'Mouse Guard'*. O presidente da editora, Jack Cummins, acredita que os empréstimos digitais são uma forma dos títulos da Archaia serem mais visíveis (MACDONALD, 2013). Assim ela tem construído sua presença no atual mercado de biblioteca.

Entretanto, as publicações voltadas ao público infantil mostram-se problemáticas. Enquanto os quadrinhos digitais juvenis e adultos ganham campo cada vez maior, comercializá-las às crianças tem sido uma tarefa difícil. Tanto a ComiXology com a iVerse possuem aplicativos de quadrinhos para crianças, mas ambas não conseguem obter os mesmos resultados que as e-comics. Aplicativos com propriedades simples, tais como Pocket God e o da Archie Comics, mostram-se de qualidade, mas nas bibliotecas ainda não encontraram o espaço devido para crescimento entre o público infantil (Figura 36).

Alguns dos primeiros quadrinhos experimentais em formato digital são gratuitos e poderiam ser facilmente adicionados às coleções das bibliotecas. Alguns de seus criadores, como Mark Waid de *'Thrillbent'*, querem primeiramente definir o modelo de aplicação pública para então começar a descobrir maneiras de serem pagos pelo seu trabalho (ALVERSON, 2013).

Enfim, torna-se evidente que as *e-comics* continuarão a crescer em 2013. Ao passo que ano após ano surgem novas idéias em conjunto às novas tecnologias, estreitam-se os laços das editoras com as bibliotecas norte-americanas. Mesmo que se apresente um processo lento e dependa de investimento, a capacidade de crescimento exponencial mostra-se forte no exterior.

## 6 INFORMATIZAÇÃO NO BRASIL E ADAPTAÇÃO DA LEITURA DE HQ'S DIGITAIS À REALIDADE BRASILEIRA

Quando discorreremos sobre assuntos da atualidade como digitalização, aplicativos e internet, falamos de globalização, um processo intimamente ligado à evolução tecnológica trazida pela dependência exacerbada do uso contínuo da rede mundial. Para Muniz Sodré (2002), vivemos em um momento de mutação representado por uma

(...) maturação tecnológica do avanço científico, que resulta em hibridização e rotinização de processos de trabalho e recursos técnicos já existentes sob outras formas (telefonia, televisão, computação) há algum tempo. Hibridizam-se igualmente velhas formações discursivas (texto, som, imagem), dando margem ao aparecimento do que se tem chamado de hipertexto ou hiperídia (Sodré, 2002, p. 13).

Essa tendência é cada vez mais evidente nesse novo mundo globalizado e interligado, o que acontece em um canto do planeta repercute quase que imediatamente em todos os lugares. Para sermos parte efetiva desse todo é necessário que participemos ativamente desse processo social. Nos dias atuais não há verdadeira inclusão social sem tratarmos de inclusão digital.

Em verdade, o estímulo ao uso de tecnologia faz parte do programa do Governo Brasileiro. Em seu site oficial, assim está disposto:

A inclusão digital é um dos caminhos para atingir a inclusão social. Por meio dela, as camadas mais carentes da população podem se beneficiar com novas ferramentas para obter e disseminar conhecimento, além de ter acesso ao lazer, à cultura e melhores oportunidades no mercado de trabalho. Assim, os programas de inclusão digital são ações que ajudam a democratizar o acesso às novas tecnologias, levando computadores, conexão de internet e cursos de formação às populações mais necessitadas (BRASIL, 2010).

O Governo Federal, visando o incentivo ao uso das novas tecnologias por parte da população mais carente, criou o programa 'Computador para Todos', que oferece computadores a preços reduzidos, através da utilização de linhas de crédito especiais para a compra, com parcelas de até R\$ 50,00 por mês. Outro programa é o 'Telecentro', com mais de 5 mil unidades em áreas carentes, que dá acesso gratuito e rápido à internet.

Há ainda o programa 'Banda Larga nas Escolas', que leva a internet com conexão rápida a estudantes do ensino básico na rede pública (Figura 37). Estima-se que aproximadamente 37 milhões de estudantes sejam beneficiados até a sua completa implantação (BRASIL, 2010).

**Figura 37 – Laboratórios de informática democratiza acesso à informação.**



Fonte: brasil.gov.br (2010).

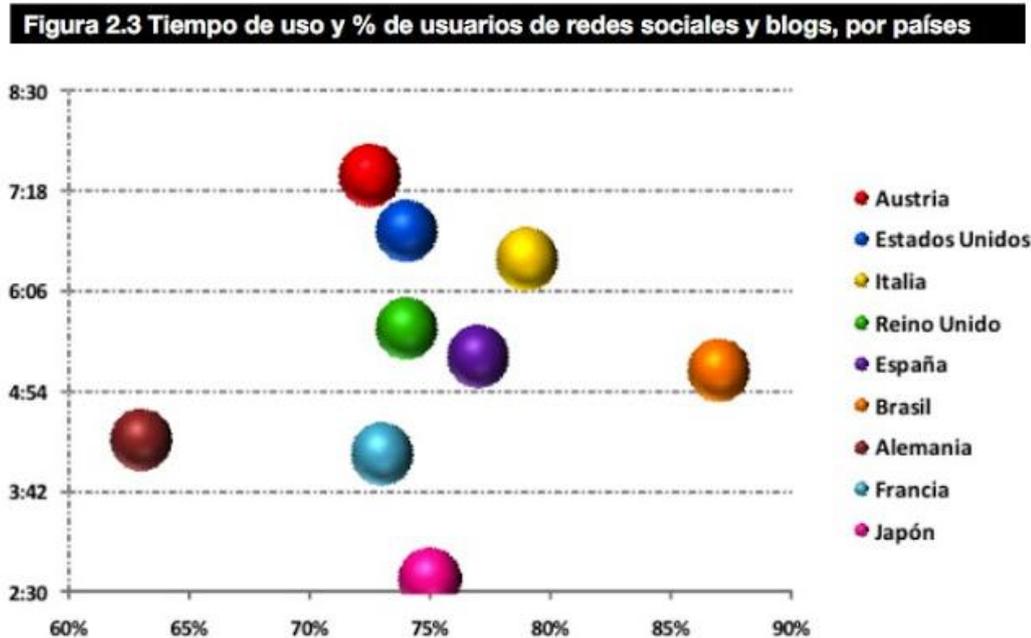
O leitor moderno não está mais restrito à leitura impressa, o aprendizado dos alunos de hoje passa obrigatoriamente pelo uso das ferramentas digitais e da internet. Esta se tornou a realidade.

O Brasil já figura entre os países que mais fazem uso de redes sociais e blogs. Isto é o que demonstrou um estudo recente intitulado '*El futuro del derecho de autor y los contenidos generados por los usuarios en la web 2.0*', estudo independente realizado e disponibilizado pela Rooter, sob encargo do Google (ROOTER, 2011).

Segundo o estudo, constatou-se um constante aumento no uso dessas ferramentas nos diversos países da Europa, América e Ásia. O Brasil é utilizado como parâmetro de comparação entre os países listados. O estudo afirma que entre 85% e 90% dos nossos usuários utilizam seu tempo de navegação em redes sociais e blogs. Itália, Espanha e Japão gastam entre 75% e 80% do tempo de uso em redes sociais e blogs. Outros países como Áustria, Estados Unidos, Reino Unido,

França e Alemanha estão com percentuais de navegação em redes sociais e blogs inferiores aos 75% do tempo de uso da rede. Pela figura comparativa a seguir, temos uma ilustração desse crescimento:

**Figura 38 – Tempo de uso de redes sociais e blogs em porcentagem por países.**



Fuente: Rooter a partir de Ofcom. 2010

Fonte: rooter.es (2010).

Estes dados mostram-se reveladores, pois demonstram uma grande quantidade de usuários de internet e as ferramentas digitais que possuímos, além de um forte potencial de utilização destes recursos no aprendizado. De fato, cada vez mais conteúdos são produzidos e lançados em rede, pressionando uma quebra dos direitos autorais existentes a fim de diminuir a restrição de seu alcance a todas as camadas da população.

Muitas empresas brasileiras já descobriram o uso corporativo das mídias sociais, já que estas representam um poderoso instrumento de comunicação, relacionamento, vendas e até atendimento aos seus consumidores. São muitos os exemplos, como o atendimento pelo Twitter que a Sky Brasil faz para os seus assinantes, a estratégia de relacionamento e divulgação utilizada pela Rede Globo e o aproveitamento de conteúdo de blogueiros pela Editora Abril (ANTONIO JUNIOR, 2012).

O mercado de e-commerce cresce exponencialmente e cada vez mais o consumidor brasileiro se vale da internet para efetuar suas compras. Se para um conceito básico de marketing o mercado representa o conjunto de compradores reais e potências de determinado produto, significa dizer que o mercado da internet é composto pelos internautas que já realizam compras ou que podem vir a fazê-lo, tendo em vista que possui, de alguma forma, acesso a internet.

No caso brasileiro isso significa cerca de 94,2 milhões de internautas, segundo afirma o Ibope Media em última atualização de dezembro de 2012 (AGUIARI, 2012), o que representa uma quantidade expressiva de consumidores, tornando o Brasil o 5º país mais conectado do mundo, atrás apenas do Japão, da Índia, dos Estados Unidos e da China (AGÊNCIA BRASIL, 2012), e na mesma quinta posição no mercado mundial de celulares, segundo afirmação da ONU em 2009 (CHADE, 2009). Segundo uma pesquisa realizada pela Agência Brasil (2011) no final de 2011, calculava-se que metade da população brasileira já possuía acesso à internet, seja através do seu domicílio, do trabalho, escolas, lan houses ou outros locais.

O fenômeno da globalização na verdade é um processo de criação e expansão de mercado consumidor. No que diz respeito ao que é considerado como novidade na era digital acaba se tornando “febre” entre os consumidores, pois muitos não querem ficar defasados no que é atualmente mais moderno sob a pena de se sentir excluído da sociedade contemporânea. Os aparelhos mais adiantados vão se sobrepondo aos anteriores, considerados obsoletos.

Um estudo divulgado pelo Gartner, grupo de pesquisas em tecnologia e mercado, publicado na revista Valor Econômico, revelou que as vendas globais de *tablets* apresentarão um crescimento de 69,8% até o final de 2013. Em números absolutos, esta projeção de venda aponta para um total de 197 milhões de unidades comercializadas, quando em 2012 foram 116 milhões. Em contrapartida, o segmento de PCs e *notebooks* devem continuar recuando lentamente. Este ano, haverá uma queda de 7,6% nas vendas destes aparelhos, para um total de 315,2 milhões (DRSKA, 2013).

De acordo com a análise do instituto essa intenção não é temporária, pois o comportamento do consumidor em relação aos *tablets* está mudando e influenciando diretamente a redução nas vendas de computadores de mesa e *notebooks*, tendência que se apresenta desde 2010. Segundo Ranjit Atwal, diretor de pesquisas

do Gartner, isto não se torna exclusividade apenas dos mercados desenvolvidos. Consumidores de países emergentes como o Brasil irão cada vez mais escolher o *tablet* como o dispositivo primário (Figura 39).

**Figura 39 – Tablet em comparação ao notebook, ao fundo.**



Fonte: [revolucaoebook.com.br](http://revolucaoebook.com.br) (2013).

Em outra notícia recente, divulgada no final de maio de 2013, a Apple anunciou que já vendera mais de 100 milhões de iPods *touch* em todo o mundo (O'MAHONY, 2013). Considerando que o primeiro modelo foi lançado em 5 de setembro de 2007, calcula-se uma média 48 mil aparelhos por dia, 2 mil por hora ou 33 unidades por minuto. Isso tudo só com um modelo *touch* (Figura 40).

Essa tendência deve influenciar diretamente o mercado de conteúdos digitais, inclusive *e-books*. Na verdade, põe em evidência que o futuro do mercado de livros e revistas digitais está nos dispositivos móveis.

O comércio eletrônico brasileiro está em expansão. Nosso consumidor é cada vez mais informado e exigente. Nossos leitores buscam toda amplitude que é permitido alcançar nos novos formatos hipertextuais, com uma leitura de interação mais ativa, mais rápida e dinâmica. Portanto, mais atraente.

**Figura 40 – iPod modelo *touch*, da Apple.**



Fonte: macmagazine.com.br (2013).

O mesmo ocorre em relação às histórias em quadrinhos com as *e-comics*, cuja produção depende cada vez mais do suporte digital, seja para a sua reprodução gráfica ou mesmo para a veiculação na internet. A interação se faz necessária unindo códigos tradicionais da linguagem das HQ's com as novas possibilidades abertas pela hipermídia. No Brasil, alguns convenciam chamar as *e-comics* de HQTrônicas, termo proposto por Edgar Silveira Franco (2004), ou ainda para outros de Eletrogibi, termo descrito durante a III Jornada de Romances Gráficos (LIMA NETO, 2013), que busca resgatar a já citada tradição brasileira do termo “gibi”, que se tornara sinônimo para as histórias em quadrinhos no Brasil.

Resta evidenciado um crescente interesse mercadológico e do leitor em histórias que utilizem as possibilidades dos meios digitais, sejam elas em computadores comuns ou aparelhos sofisticados de maior mobilidade.

### **6.1 Uso das *e-comics* nas escolas, hospitais e bibliotecas**

Os países considerados mais desenvolvidos consideram que, para que haja o pleno desenvolvimento do letramento da rede de ensino a leitura escolar deve ser diversificada em linguagens e suportes. Em entrevista a Valéria Aparecida Bari durante seu estágio na Espanha, Miguel Angel Marzal Garcia-Quizmondo afirma a esse entendimento que

[...] se tenha uma leitura semanticamente rica, que gere a partir da informação o conhecimento, mas, sobretudo que este conhecimento nos leitores que o estão assimilando produza o que se chamam os saberes no entorno digital. Por esta razão, para este grande objetivo, o novo leitor deve ter como o elemento inicial, uma competência lecto-escritora. A esta competência inicial devem juntar-se dois grandes objetivos, que são o que se chama de leitura digital e o que é leitura icônica (BARI, 2008, p. 155).

Tem-se constatado que a concentração de uso de livros didáticos no ensino, em linguagens escritas e orais formais, não é mais suficiente para a plena compreensão e expressão cultural dos estudantes. De modo que se faz mister a utilização de conteúdo didático em formato digital, mais atual e condizente com a realidade em que estão inseridos.

As novas gerações acostumadas a verem dia após dia o surgimento de novas ferramentas e aplicativos eletrônicos são formadas por leitores que navegam por caminhos que se constroem à medida que submergem na intrincada rede de informações que compõem a internet.

A esse respeito, Lucia Santaella, em sua obra “Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo” aduz que “um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeos, etc...” (SANTAELLA, 2004, p. 33). O conceito de interação é inerente ao conceito de ciberespaço e altera radicalmente o processo de leitura tradicional. “É, pois, uma leitura topográfica que se torna literalmente escritura, pois na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são acionados pelo leitor-produtor” (SANTAELLA, 2004, p. 175).

Dentro desse quadro, a leitura de HQ's em formato eletrônico, pelo seu conteúdo lúdico e dinâmico, se torna importante instrumento de incentivo a leitura e aprendizado, conforme já debatido anteriormente. Santaella chega a ser taxativa:

Graças à digitalização e à compreensão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador. Aliada à telecomunicação, a informática permite que esses dados cruzem oceanos, continentes, hemisférios, conectando numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso, potencialmente qualquer ser humano no globo. Tendo na multimídia seu suporte e na hipermídia sua linguagem, esses signos de todos os signos estão disponíveis ao mais leve dos toques no clique de um mouse (SANTAELLA, 2004, p. 31).

Afirma ainda que “não há mais tempo para a contemplação. A rede não é um ambiente para imagens fixas, mas para a animação. Não há mais lapsos entre a observação e a movimentação. Ambos se fundem em um todo dinâmico e complexo” (SANTAELLA, 2004, p. 182). Corrobora com esse pensamento a competitividade e consumo rápido que marca o período em que vivemos.

Nos últimos anos, graças às determinações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), houve um aumento significativo da presença dos quadrinhos para fins educacionais na escola brasileira, tanto como atividade de leitura quanto em práticas usadas em sala de aula. Após a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional (LDB), em 1996, foi finalmente reconhecida em nosso país a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas como meio de ensino na escola:

Art. 3º. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber;

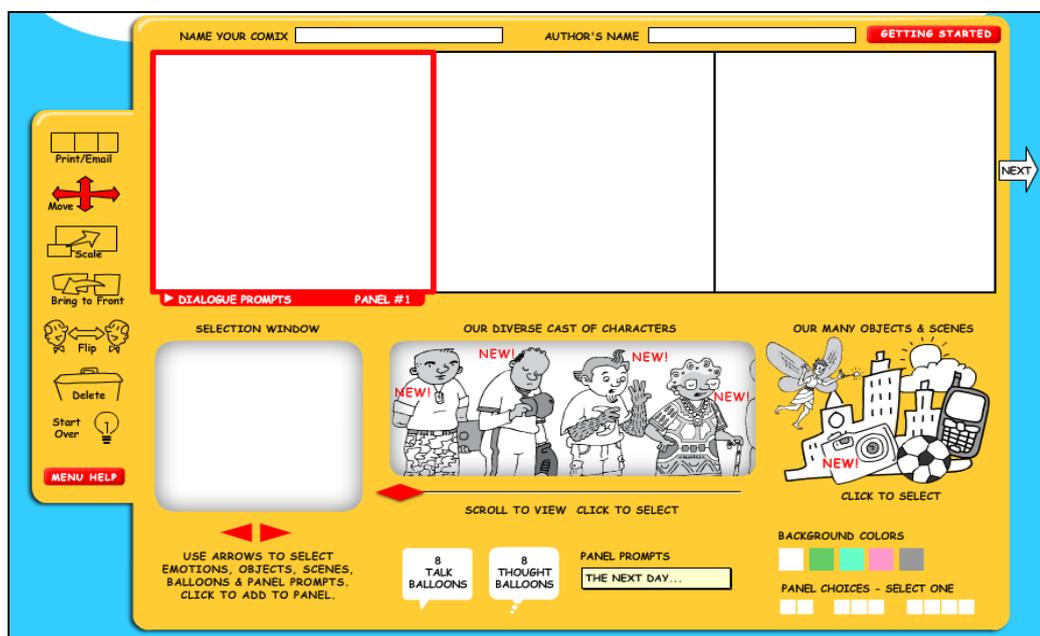
Art. 36º, § 1º. Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação serão organizados de tal forma que ao final do ensino médio o educando demonstre: II - conhecimento das formas contemporâneas de linguagem (BRASIL, 1996).

Mas muito embora exista no Brasil e no mundo uma ampla edição de HQ's com intencionalidade educativa, existe por parte de alguns educadores uma barreira cultural a ser vencida, principalmente por aqui, que entende que esta linguagem de mídia se trata de leitura puramente destinada ao entretenimento e lazer. Quando não, apenas um “objeto para estimular alunos em aulas de Língua Portuguesa” (FERRARESSO; VIEIRA, 2012, p. 12).

Na educação, professores atentos ao uso das tecnologias para fins pedagógicos também passaram a considerar esse recurso. Um desses casos é o da professora de línguas Maria de Fátima Franco, da Universidade Federal de Minas Gerais, que sempre utiliza as HQ's para construção de narrativas em sala de aula, mesmo quando as histórias existiam apenas em formato impresso. Ela defende que as HQs são um ótimo meio para trabalhar discursos, e que o recurso vale para todas as disciplinas, mas afirma que ainda hoje percebe que não é uma prática comum entre os educadores e que muitos professores não consideram que quadrinhos seja leitura, tendo de lidar muitas vezes contra este preconceito (FREIRE, 2011).

A professora Maria de Fátima é criadora do blog 'Quadrinhos na Escola' ([quadrinhos-escola.blogspot.com/](http://quadrinhos-escola.blogspot.com/)) e coordena uma oficina sobre o tema do uso dos quadrinhos para educadores como atividade da 'Taba Eletrônica', um projeto de ensino, pesquisa e extensão da faculdade de letras da instituição, que utiliza ferramentas da web, como 'Máquina dos Quadrinhos', 'Comic', ou a 'Make Beliefs Comix', para a criação de HQ's que servem de apoio para atividades pedagógicas (Figura 41).

**Figura 41 – Ambiente de criação de HQ's da ferramenta 'Make Beliefs Comix'.**



Fonte: captura de tela, [makebeliefscomix.com](http://makebeliefscomix.com) (jun. 2013).

Muitos estudos acadêmicos já demonstraram que seu uso em práticas pedagógicas é essencial ao desenvolvimento psíquico da criança, inclusive servindo de terapia auxiliar na superação emocional de realidades incompreensíveis que fazem parte de seu cotidiano. Um exemplo disso é um projeto da Oncologia Pediátrica do A.C. Camargo Cancer Center, executado em parceria entre o hospital, a DC Comics e a agência JWT, que tenta transformar o tratamento de câncer em um período menos sofrido para as crianças (LENHARO, 2013).

O hospital, que decorou todo o seu setor pediátrico com os temas dos super-heróis, usa dos quadrinhos e da imaginação das crianças para "transformar" a quimioterapia em uma "superfórmula", usada também pelo *Batman*, *Super-Homem*, *Lanterna Verde* e pela *Mulher Maravilha* para lutar contra o mal. As crianças

passaram a receber quimioterapia em cápsulas temáticas e a ganhar gibis com histórias nas quais os heróis dos quadrinhos enfrentam situações semelhantes às vividas pelos doentes no tratamento (Figuras 42 e 43).

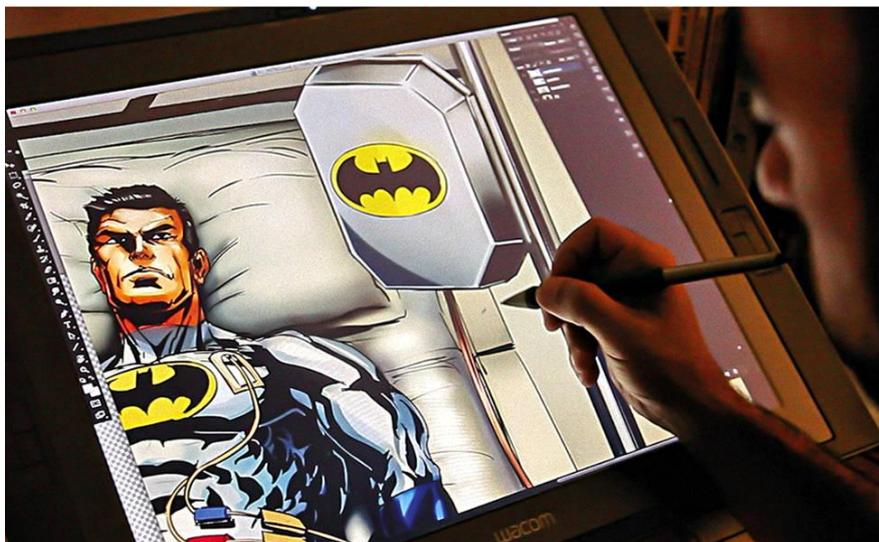
**Figura 42 – Paciente recebe quimioterapia em cápsula do herói *Lanterna Verde*.**



Fonte: folha.uol.com (2013).

Segundo a diretora de Oncologia Pediátrica do A.C. Camargo, Cecília Lima da Costa, o projeto tenta ajudar as crianças a entenderem melhor a doença e a ganharem forças para enfrentar a dor.

**Figura 43 – Equipe da DC Comics trabalha em história que Batman usa a "superfórmula" para combater o mal.**



Fonte: folha.uol.com (2013).

Assim como o belo exemplo de benefício social trazido pelo hospital A.C. Camargo, a Biblioteca Pública, que como formação tem a sua função apoiada na difusão dos princípios explicitados na Declaração dos Direitos do Homem, deve prioritariamente atender aos anseios sociais de seu povo. Portanto, diante desse preceito, a implantação de políticas públicas deve atender aos interesses informacionais mais modernos, condizentes com o cenário mundial atual, a fim de que cumpra sua real função social e assim atenda uma maior diversidade de usuários em suas dependências.

Isso implica em desenvolvimento de coleções com obras de todo gênero, entre os quais as revistas de histórias em quadrinhos em seus diversos formatos, mas que carece claro, de investimento dos órgãos públicos, que sabemos ser um problema de difícil solução. Fato é que a maioria de nossas bibliotecas sequer possui um setor para coleções de quadrinhos (gibitecas), quiçá recursos informatizados para disponibilizar *e-comics* aos seus usuários.

Figura 44 – Tela principal da Biblioteca Digital da Unesp.



Fonte: bibliotecadesaopaulo.org.br (2012).

Poucas bibliotecas no Brasil possuem ou trabalham com acervo digital. Um exemplo precursor é a Biblioteca Digital da Universidade Estadual Paulista (Unesp) que disponibiliza gratuitamente na *web* o acervo pertencente ao seu sistema de bibliotecas e centros de documentação (Figura 42). O material pode ser acessado

no próprio site da Biblioteca Digital e encontra-se distribuído nas categorias 'Hemeroteca', 'Livros', 'História de São Paulo' e 'Artes Visuais'. Conta também com materiais da Biblioteca Nacional, Arquivo Público do Estado de São Paulo e Biblioteca Mário de Andrade, que são parceiros da Unesp no projeto.

Dentre essas poucas bibliotecas, menos ainda são aquelas que oferecem conteúdo digital em quadrinhos. Em sua maioria, são bibliotecas digitais estrangeiras que as disponibilizam, porém com conteúdo em inglês ou outra língua, restritas àqueles que possuem um segundo idioma (Figura 45).

**Figura 45 – Internet Archive disponibiliza quadrinhos digitais de domínio público.**

The screenshot shows the Internet Archive website interface. At the top, there is a navigation menu with options like 'Web', 'Video', 'Texts', 'Audio', 'Projects', 'About', 'Account', 'TVNews', and 'OpenLibrary'. Below the menu, there is a search bar and a dropdown menu set to 'Community Texts'. The main content area displays the title 'Aquaman: A Martian Adventure' under the 'Community Texts' category. On the left, there is a 'View the book' section with a thumbnail of the comic book cover and a list of download options: 'Read Online', 'PDF (1.8 M)', 'PDF with text (553.9 K)', 'EPUB (527.3 K)', 'Kindle', 'Daisy', 'Full Text (8.0 K)', and 'Divu (213.8 K)'. On the right, there is a detailed view of the book with metadata: 'Author: National Comics', 'Keywords: Comics; Science Fiction; Sci-Fi; SF; Mars; Martians; Martian SF', 'Collection: opensource', 'Description: Adventure Comics #144 (September 1949, National)', and 'Creative Commons license: Public Domain Mark 1.0'. There is also a 'Reviews' section with a prompt to 'Be the first to write a review' and a 'Downloaded 157 times' indicator. At the bottom, there is a 'Selected metadata' section with fields for 'Identifier', 'Mediatype', 'Licenseurl', and 'Identifier-access'.

Fonte: captura de tela, archive.org (jun. 2013).

Uma listagem com um guia de acervos e bibliotecas digitais pode ser encontrada no site da Biblioteca Virtual do Governo do Estado de São Paulo, ([bibliotecavirtual.sp.gov.br/temasdiversos.php](http://bibliotecavirtual.sp.gov.br/temasdiversos.php)) no 'Guia dos Acervos e Bibliotecas Digitais'.

Fato é que ainda hoje a presença das HQ's nas nossas bibliotecas, ainda que em formato impresso, simplesmente também não garante a sua utilização pelos usuários. São necessários planejamento e tratamento adequados para este tipo de material e nesse momento é que o bibliotecário exerce seu papel. Segundo Maria Jaciara de Azeredo Oliveira,

para se ter um retorno junto ao usuário é necessário que o profissional da informação seja dinâmico e criativo, a dinamização das coleções representam a ação do bibliotecário que deseja exercer sua função social de transformar informação em conhecimento, ou seja fazer a diferença em benefício de toda a comunidade (OLIVEIRA, 2005, p. 41).

Porém, algumas bibliotecas que incorporam as HQ's ao seu acervo não têm este planejamento e nem o bibliotecário esta atitude diferenciada. Esta situação vem aos poucos se modificando no Brasil, “embora o número de bibliotecas que, atualmente, considera as HQs como materiais que mereçam atenção especial, ainda é bem menor do que o necessário para se atingir uma transformação em termos de mudança de postura” (VERGUEIRO, 2003). Faz parte do papel social do bibliotecário ter uma postura inovadora, sem resistência aos meios de comunicação de massa, às novas tecnologias e a todos os suportes em que a informação esteja inserida. Somente assim a biblioteca se integrará ao processo pedagógico e participará de uma proposta efetiva de aprendizado interdisciplinar.

Os bibliotecários devem compreender as distinções dos quadrinhos e estabelecer, dentro do possível, serviços que tenham condições de atender com eficiência seus leitores, “garantindo a satisfação de suas necessidades de informação” (VERGUEIRO, 2003).

Dessa maneira, quando se tem conhecimento das vantagens do recurso utilizado, pode-se trabalhar um conteúdo interdisciplinar em conjunto e em complementação ao aprendizado da escola, gerando resultados de melhor qualidade, além de impulsionar o prazer de seus usuários pela leitura.

Obviamente que para fazer a seleção do material utilizado, considerando a variedade de HQ's no mercado, seja em sala de aula, numa biblioteca ou mesmo em um hospital, devem-se levar em conta os objetivos educacionais e sociais que se deseja alcançar, identificando quais são os materiais mais adequados com relação à temática, linguagem utilizada e idade do público alvo (VERGUEIRO, 2004).

## **6.2 Opinião de profissionais da área**

Através de pesquisas, entrou-se em contato com a Biblioteca de São Paulo, situada no Parque da Juventude, antigo Carandiru, uma das mais modernas bibliotecas do Estado de São Paulo, voltada ao público jovem e moderno que trabalha bastante com conteúdos de HQ's. A bibliotecária Luciana Marques da Silva

foi questionada a respeito da importância dos quadrinhos na biblioteca pública (ver APÊNDICE A), manifestando que a biblioteca entende os quadrinhos muitas vezes como leituras introdutórias e de fomento a leitura. Como a Biblioteca de São Paulo é um espaço com foco em literatura e lazer, ela cita os quadrinhos como um ótimo meio de proporcionar os dois. Quanto ao uso dos quadrinhos em seu formato eletrônico, ela informa:

A Biblioteca disponibiliza algumas obras de Domínio Público no formato digital, em nossos equipamentos eletrônicos de leitura e também por meio do livro *clip*. Aquisições de quadrinhos e livros em geral ainda não são comercializados para disponibilizar em bibliotecas, por isso não temos esse tipo de acervo disponível nesses formatos.

Segundo ela, a Biblioteca de São Paulo busca estar atualizada com as tecnologias disponíveis no mercado, porém sua aquisição muitas vezes fica submetida ao modelo de negócios do setor editorial brasileiro, como por exemplo, empréstimos de *e-books* em bibliotecas.

Figura 46 – Loja virtual no site da Panini: vendas apenas no formato impresso.



Fonte: captura de tela, paninicomics.com.br (maio 2013).

Em relação às editoras, entrou-se em contato com um profissional da atual maior editora de quadrinhos no Brasil, Marcelo Adriano da Silva, Gerente de Marketing da Panini Brasil Ltda e docente das Faculdades Integradas Coração de

Jesus (ver APÊNDICE B). Quanto à possível introdução da comercialização de quadrinhos digitais no Brasil, informou que a editora possui

grandes perspectivas, pois acreditamos que as novas tecnologias ajudam a divulgar os títulos, resgatar e formar novos leitores pela fácil propagação. Hoje já trabalhamos algumas plataformas para fomentar e agregar valor nos produtos. A Panini conta com profissionais que estão focados em identificar e monitorar as novas tendências tecnológicas. É muito importante acompanhar as mudanças no hábito de consumo dos leitores e a tecnologia que apresentam cada vez novas plataformas.

Entretanto, confirma que essa implementação depende de vários fatores, como a liberação do modelo e histórias pelas licenças das empresas detentoras dos direitos. Mas procuram ainda realizar ações promocionais em que trabalham as ferramentas digitais que dão suporte para as vendas das HQ's impressas, que é ainda o foco principal da editora (Figura 46).

O ilustre Doutor em Ciência da Comunicação pela ECA-USP e Chefe do Departamento de Biblioteconomia e Documentação, Professor Waldomiro Vergueiro, atualmente uma referência essencial na temática dos quadrinhos (ver APÊNDICE C), cedeu sua opinião sobre o uso das novas ferramentas digitais:

Essas tecnologias têm ampliado consideravelmente as possibilidades de acesso à leitura em geral. Isso é muito positivo. Isso não quer dizer que, necessariamente, em curto prazo, as pessoas lerão mais livros, periódicos ou revistas em quadrinhos em formato digital. Mas o potencial para isso existe. O formato digital apresenta muitas facilidades e acredito que não há como fugir dele. As próximas gerações terão menos barreiras em relação a eles do que temos agora.

Quando questionado sobre as gibitecas e o uso destas ferramentas em rede pública, Vergueiro comenta que

as gibitecas podem utilizar as tecnologias para ampliação do acesso a seus serviços e produtos. Creio que cabe aos profissionais do setor dominar todas as formas como a tecnologia digital se manifesta – construção de sites, redes sociais, acervo digitalizado, etc. – e utilizá-las em seu benefício e em benefício de seus usuários. Mais que uma ameaça, a tecnologia pode ser uma aliada na atuação das gibitecas, aproximando leitores que não têm como estarem presentes fisicamente nas bibliotecas, criando um espaço institucional de diálogo permanente com os leitores, desenvolvendo serviços especiais com o uso da tecnologia. Acredito que o maior limite para o uso da tecnologia nas gibitecas é a imaginação dos responsáveis.

Vergueiro acredita ainda que as editoras nacionais ainda não estejam preparadas para trabalhar e comercializar esses novos formatos no Brasil, valendo-se de um modelo tradicional estabelecido e que ainda veem com um pouco de desconfiança esse novo mercado. Entretanto, imagina que com o tempo a procura pelo digital irá aumentar, mas não necessariamente levando à extinção o formato impresso.

**Figura 47 – iPads disponíveis aos alunos em mesas de estudo na Unicamp.**



Fonte: dos autores (maio 2013).

A Bibliotecária Valéria dos Santos Gouveia Martins, Coordenadora Associada do Sistema de Bibliotecas da Unicamp, junto a bibliotecária Maria Helena Segnorelli, Diretoria de Difusão da Informação da Unicamp, gentilmente nos receberam nas dependências da Biblioteca Central da Unicamp, em Campinas, onde se tratou sobre o importante acervo de Coleções Especiais e Obras Raras (ver APÊNDICE D).

Sobre os projetos com trabalhos digitais e disponibilizações de títulos *online*, se manifestaram que sempre pensam em alinhar o nosso acervo físico com o digital. Nos catálogos da Biblioteca o usuário tem a opção de levar o material requerido

emprestado, visualizá-lo e ler na forma digital. A biblioteca possui também alguns iPads para o uso dos alunos (Figura 47).

Em relação às HQ's, possuem um acervo com obras raras, doado por um ex-aluno, que segundo contam

começou a ler quadrinhos pela dificuldade de ler que ele tinha, isso o ajudou nesse sentido, melhorando sua leitura e conseqüentemente seu aprendizado. A HQ não é instrumento apenas de lazer, pode sim ser um instrumento de educação, independente de sua idade. A HQ traz um contexto histórico, político e social muito forte. Isto é muito importante para a formação do leitor.

Valéria Martins apresentou também uma HQ impressa intitulada '*Desvendando os Mistérios da Pesquisa Escolar*', feita pelos próprios alunos que ainda não estão na Universidade, tratando o tema da pesquisa científica, pertinente ao campus acadêmico. Segundo ela, a mesma HQ está em um blog para a visualização de qualquer pessoa, onde está o roteiro e todos os trabalhos que eles fizeram, transmitidos para o formato eletrônico, tornando-se uma ainda mais atrativa para os jovens (Figura 48).

**Figura 48 – A primeira HQ, com a história 'A Biblioteca do Horror!'.**



Fonte: dos autores (maio 2013).

A Unicamp possui um grande acervo de *e-books* com mais de 250.000 títulos e estudam um projeto para que no futuro possam emprestar os *tablets* já com os *e-books* ou periódicos eletrônicos aos alunos. Bastando um *login* e senha cadastrados em seu banco de dados, permitirá a eles acesso a esses conteúdos digitais diretamente em sua casa e em toda universidade.

O publicitário carioca Marcus Vinicius Rodrigues, criador da aclamada HQ ‘*Caçada até a Última Bala*’, por sua vez relatou um pouco sobre as peculiaridades e dificuldades enfrentadas para publicar e manter uma *webcomic* no Brasil (ver APÊNDICE E). Segundo ele, publicar basicamente não há problemas, pois

basta você ter uma boa ideia, tempo para se dedicar e a plataforma. Mas para manter é outra história, temos duas dificuldades, por ser WEB e por ser COMIC. Por ser *web* a dificuldade vem da forma que o brasileiro comum e consumidor ainda encaram a internet e o consumo literário e artístico através dela. A ideia de uma *webcomic* ainda é nova por aqui e as novas plataformas como *tablets* e *kindles*, apesar da acessibilidade, ainda não tem suas possibilidades editoriais exploradas como no exterior, mas isso é apenas uma questão de tempo e costume. E por ser *comic*, o mercado de quadrinhos independentes nacionais ainda é um mercado mal explorado, mas muito promissor, é um seguimento que carece de incentivo cultural e mercadológico, com algumas exceções isoladas. Mas de qualquer forma tenho uma visão bem otimista disso tudo, com o aumento do interesse na cultura pop e a modernização do *nerd/geek*, além do investimento cinematográfico vindo do exterior (Marvel e DC), tem criado uma massa nova de consumo, um novo público consumidor tem surgido nos últimos anos e o momento é mais que propício para nós. Temos que segurar firme e acompanhar as novidades. Tanto os autores quanto os leitores precisam acreditar no quadrinho nacional.

A *fanpage* de sua série semanal no Facebook possui mais de “500 likes”, e seu público fiel abrange leitores de vários países como Austrália, EUA, Canadá, México e alguns países africanos de língua portuguesa. “A ideia é sempre buscar atingir mais pessoas”, diz ele.

Em relação ao que imagina ser o futuro para a indústria de HQ’s, se haverá disputa entre os formatos impressos e digitais, Marcus Vinicius afirma que os diferentes formatos

ainda se complementam, mas apesar de ainda ser muito forte principalmente aqui no Brasil o impresso vem perdendo força para dar lugar a algo muito mais multimídia e interativo, vide a quantidade de possibilidades que vem surgindo nos últimos tempos como o motion comic e interactive comic. Não tenho ao certo essa projeção no futuro, mas tudo indica que as publicações impressas estão fadadas ao mesmo destino do CD substituído pelo MP3.

Dadas as opiniões dos mais proeminentes profissionais que trabalham de alguma forma com as HQ's, faz-se necessária uma compreensão da opinião dos leitores de quadrinhos digitais e o que pensam os usuários de bibliotecas sobre o assunto.

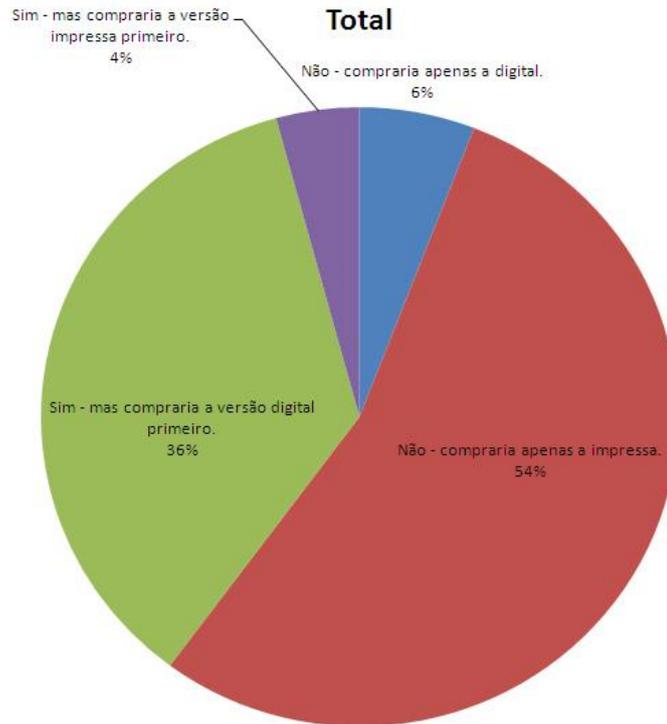
### 6.3 Opinião dos atuais e potenciais usuários

Quando o iPad fora lançado em 2010 pela Apple, a mídia especializada em quadrinhos não demorou muito para começar a explorar o potencial deste *gadget* (dispositivo eletrônico portátil). As principais editoras do mercado estadunidense, Marvel e DC Comics, tomaram a dianteira da situação. Apesar do preço vantajoso da leitura digital, mais econômico em relação à versão impressa, em grande parte pela ausência de custos gráficos e logísticos que diminui o seu preço final, muitas questões permanecem em aberto e alguns ainda veem com desconfiança o uso desta tecnologia.

A seu favor pesa o fato de que o formato da leitura digital nos permite a facilidade de acesso a uma vasta biblioteca de títulos, sem que exista a necessidade de procurar em muitas e diferentes lojas virtuais, além de que a capacidade de armazenamento da coleção fica limitada apenas pelo tamanho da memória do dispositivo. A leitura confortável e interativa, de fácil manuseio, também é um grande atrativo do produto.

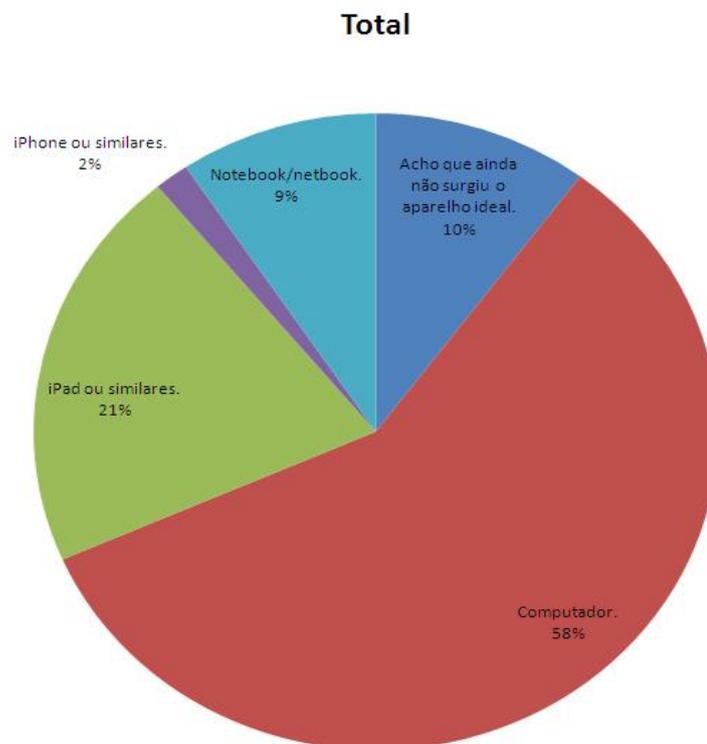
Para entender o perfil do leitor nacional de quadrinhos, em 2011 foi realizada uma enquête intitulada 'Pesquisa de Mercado de Quadrinhos', feita pelo blog Zap! HQ, com 735 leitores internautas (PESQUISA..., 2011). O resultado traçou um raio-x esclarecedor do nosso público consumidor. Em relação às perguntas que trataram especificamente sobre os quadrinhos em formatos digitais, o resultado foi bastante interessante: a grande maioria dos entrevistados (94%) conhecia o formato digital, 57% afirmaram ler HQ's digitais e metade (50%) afirmou pagar pelo formato, enquanto a outra metade confessou baixá-los de forma gratuita em *downloads* piratas. Dentre as outras questões, destacam-se a questão 43, que trata sobre as preferências na compra entre HQ's impressas e digitais (Figura 49), e a questão 45, em que os internautas relataram qual seria o suporte ideal para leitura dos formatos digitais (Figura 50).

**Figura 49 – Gráfico da questão sobre HQ's impressas e digitais.**



Fonte: zaphq.wordpress.com (2011).

**Figura 50 – Gráfico da questão do aparelho ideal para leitura de HQ's digitais.**



Fonte: zaphq.wordpress.com (2011).

Diante desse quadro, buscando atualizar o perfil de nossos usuários, realizou-se uma pesquisa de campo aplicando um questionário com seis questões, sendo cinco questões dicotômicas e uma aberta para possíveis sugestões pertinentes (ver APÊNDICE F), utilizando como amostragem 40 usuários da Biblioteca Monteiro Lobato, antiga Biblioteca Infantil Municipal, situada a Rua General Jardim, 485, Vila Buarque, cidade de São Paulo.

Esta instituição foi criada em 14 de abril de 1936, como parte de um amplo projeto de incentivo à cultura, elaborado por um grupo de intelectuais liderado por Mário de Andrade, então diretor do Departamento Municipal de Cultura. É a mais antiga biblioteca infantil em funcionamento no Brasil e precursora de outras similares, tanto no município como no interior do estado de São Paulo. Em 1955, passou a ser denominada Biblioteca Monteiro Lobato em homenagem ao escritor que tanto encanta crianças, jovens e adultos (SÃO PAULO, 2005). Entre os seus acervos há uma gibiteca que reúne aproximadamente 3.500 exemplares de álbuns, HQ's e mangás.

O questionário teve como foco apurar o entendimento dos usuários quanto às *e-comics* e sua possível inserção na biblioteca pública. A pesquisa consistiu das seguintes questões:

1. *Você conhece os quadrinhos em formato digital?*
2. *Você possui acesso à leitura desses formatos eletrônicos?*
3. *Considerando que o formato digital pode diminuir (baratear) o valor do produto final (assim como o e-book) por economizar papel e transporte, você consumiria este formato?*
4. *Uma biblioteca que trabalha recursos tecnológicos é mais atraente?*
5. *Se a biblioteca disponibilizasse HQs digitais você teria interesse?*
6. *Espaço livre para comentários e sugestões a respeito do formato eletrônico.*

A análise do questionário aplicado a usuários de diferentes idades restou significativa e representativa o suficiente para apoiar as conclusões seguintes, categorizadas em quatro grupos distintos e distribuídos por classes de ensino: fundamental, médio, superior incompleto ou cursando e ensino superior completo.

### 6.3.1 Ensino fundamental

Entre a faixa etária de 10 a 17 anos, obteve-se resposta de 12 (doze) usuários, jovens estudantes do ensino fundamental, cujas respostas estão organizadas abaixo:

**Quadro 1 – Ensino Fundamental.**

<b>GRUPO 01 – Ensino Fundamental</b>		
<b>Questões</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1</b>	10	2
<b>2</b>	7	5
<b>3</b>	12	-
<b>4</b>	10	2
<b>5</b>	12	-

Fonte: dados da pesquisa.

O público adolescente, mais acostumado com os recentes avanços da área tecnológica, respondeu na totalidade de seus entrevistados que possuem interesse na disponibilização de HQ's digitais nas gibitecas públicas. Conforme apurado pelo resultado demonstrado pela questão dois, cinco pessoas (40%) não possuem o acesso a esses formatos, portanto para elas seria de grande utilidade que a biblioteca disponibiliza-se esse serviço. Como observou F. A. Barbosa, de 17 anos, “as bibliotecas teriam que ter mais recursos e com mais velocidade de acesso a essas tecnologias”.

### 6.3.2 Ensino médio

Entre a faixa etária de 20 a 30 anos, obteve-se respostas de 8 (oito) usuários, estudantes de ensino médio.

Foi observado que mais da metade dos entrevistados não conhecem as peculiaridades das HQ's digitais (70%), mas em contra partida, a totalidade respondeu que recursos tecnológicos são de extrema importância para atrair o interesse de usuários para a frequência da gibiteca (100% das pessoas). Como disse L. Brito, 25 anos, “hoje em dia tudo está movido pela internet”.

Os dados completos seguem na tabela abaixo:

**Quadro 2 – Ensino Médio.**

<b>GRUPO 02 – Ensino Médio</b>		
<b>Questões</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1</b>	3	5
<b>2</b>	2	6
<b>3</b>	8	-
<b>4</b>	8	-
<b>5</b>	8	-

Fonte: dados da pesquisa.

### 6.3.3 Ensino superior incompleto

Entre a faixa etária de 25 a 50 anos, foram obtidas respostas de 8 (oito) usuários, estudantes de ensino superior incompleto ou em curso:

**Quadro 3 – Ensino Superior incompleto.**

<b>GRUPO 03 – Ensino Superior incompleto</b>		
<b>Questões</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1</b>	5	3
<b>2</b>	4	4
<b>3</b>	6	2
<b>4</b>	7	1
<b>5</b>	5	3

Fonte: dados da pesquisa.

Este grupo demonstrou maior divisão entre as questões sobre a inserção das HQ's digitais nas gibitecas públicas, mas observando as respostas da questão quatro, 90% dos entrevistados prezam por um ambiente com mais recursos tecnológicos dentro de uma biblioteca pública, cadenciando seu diferencial. Como disse C. Nunes, 31 anos, “já deveria existir o formato disponível”, ou T. Anastácio, 25 anos, “deveria existir mais acesso para as pessoas terem contato”.

### 6.3.4 Ensino superior completo

Entre a também ampla faixa etária de 28 a 53 anos, obtive-se respostas de 12 (doze) usuários já graduados em alguma área do ensino superior. Organizou-se as respostas da seguinte forma:

**Quadro 4 – Ensino Superior completo.**

<b>GRUPO 04 – Ensino Superior completo</b>		
<b>Questões</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1</b>	9	3
<b>2</b>	7	5
<b>3</b>	11	1
<b>4</b>	11	1
<b>5</b>	10	2

Fonte: dados da pesquisa.

Por fim, este grupo também demonstrou ter grande interesse na disponibilização das HQ's digitais. 80% dos entrevistados são a favor da inserção desse formato nas gibitecas e da disponibilização do formato pelo poder público, visto que quase a metade dos pesquisados alegou não ter acesso privado a esse formato, demonstrando um grande interesse nesse novo serviço.

Neste grupo houve diversos relatos dos questionados: E. Felix, 53 anos, “tendo em vista o interesse da juventude na área digital e também nos quadrinhos será mais atraente, despertando curiosidade”; A. C. C. Rodrigues, 41 anos, diz que “esse novo formato facilita o acesso a obras raras da linha HQ's”; já E. Rosa, 30 anos, diz “acho extremamente atraente a leitura em formato digital, até mesmo pela praticidade, a disseminação de informação é válida de qualquer maneira, seja ela eletrônica ou não”; A. G. Julião, 28 anos, faz a observação que “isso facilita ter acesso um acervo bem maior com milhares de itens”; D. Ribeiro, 47 anos, faz a seguinte análise: “seria relevante o conteúdo das histórias em quadrinhos fossem sobre a moral e cívica do Brasil, os jovens estão precisando disso”; H. Ananias, 41 anos, diz ser “importante que houvesse automatização da leitura na biblioteca

pública”; para finalizar, A. F. Alves, 52 anos, termina o seu questionário com a seguinte resposta, “a nova geração não quer perder mais tempo, eles vão direto para o computador ler”.

### 6.3.5 Quadro geral da pesquisa

Da totalidade de usuários questionados, a maioria mostrou-se interessada nos quadrinhos digitais e na disponibilização destes na biblioteca, mesmo que metade ainda não possui acesso em meios eletrônicos. Alguns pesquisados, embora não conhecessem as *e-comics*, mostraram-se curiosos com os novos formatos digitais.

Abaixo, um quadro geral da pesquisa de campo com as porcentagens das questões dicotômicas:

**Quadro 5 – Porcentagem geral por questões.**

<b>QUADRO GERAL</b>		
<b>Questões</b>	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>1</b>	67,5%	32,5%
<b>2</b>	50%	50%
<b>3</b>	92,5%	7,5%
<b>4</b>	90%	10%
<b>5</b>	87,5%	12,5%

Fonte: dados da pesquisa.

Por todo o exposto e apurado nestas entrevistas e questionários, pela opinião dos profissionais da área de informação, dos criadores e do público, restou comprovado que a tecnologia das HQ's digitais, os chamados *e-comics*, vieram para ficar. Afinal, trata-se de um produto de fácil assimilação para o público de qualquer idade e todos demonstram enorme interesse de que o formato esteja disponível em qualquer lugar, em especial na rede pública para que possa suprir as necessidades dos mais carentes, que não possuem condições ainda de adquirir os caros aparelhos para a reprodução desse formato.

Conclui-se que o impasse para a popularização destes recursos e o uso efetivo das *e-comics* no país não trata do fato de diferentes gerações de leitores brigarem pelo formato mais tradicional ou o mais moderno, há campo e mercado para todos os gostos e públicos. O maior entrave para o uso do formato eletrônico reside na dificuldade de aquisição de um *tablet* no Brasil, que, como todo produto eletrônico, ainda se encontra sujeito a pesados impostos, bem como da falta de investimento e interesse do Poder Público, que deveria suprir as necessidades de seu povo. Tornando o formato físico dos quadrinhos, ainda que com todos os pesares da produção editorial nacional, a alternativa mais viável ao consumidor.

## 7 CONCLUSÃO

Os quadrinhos são uma linguagem muito boa para transmitir uma mensagem e devem estar ligados aos métodos de ensino no currículo escolar. Por sua ampla capacidade de abordar os mais variados temas e assuntos, seja de caráter histórico ou científico, possui um valor relevante no aprendizado e a experiência comprovou inúmeras vezes seu proveito, desde que bem aplicado. Existe ampla literatura científica sobre o tema e esta questão já se encontra pacificada e há um consenso geral quando a isso. Sua fácil transmissão faz com que sejam ideais ao ambiente estudantil, com finalidade educativa seja em formato impresso ou eletrônico, onde quer que sua linguagem e mídia sejam inseridas.

Os quadrinhos podem e devem ser um recurso de qualidade na escola, na biblioteca e em muitos outros lugares. É decisivo dizer que as HQ's não devem ser utilizadas de forma isolada, mas com a música, o teatro e as artes em geral, criando uma somatória de atividades bem elaboradas que geram bons resultados.

O hábito de leitura de HQ's forma e fomenta novos leitores que, em grande maioria, vêm a gostar de toda natureza de leituras, estimulando o leitor a migrar para obras mais extensas e complexas, como os livros.

Nessa concepção, os quadrinhos eletrônicos, as chamadas *e-comics* e *webcomics*, e sua propagação na internet desempenham um papel crucial de capacitação para o ambiente da leitura, pois sua inserção na rede mundial vai exatamente de encontro ao perfil dos usuários. O maior tempo de conexão e familiaridade com a tecnologia, características das tendências atuais, facilitam ainda mais esse encontro. Graças à enorme interatividade apresentada pelas ferramentas utilizadas em sua leitura e também seu caráter lúdico, provocam maior atenção e preferência do público alvo.

Justamente por esse caráter multimidiático possibilita maior inserção em seu conteúdo, trazendo maior dinamicidade às tramas. Em alguns sites os personagens possuem movimento, os ambientes são sonoros e os quadrinhos surgem conforme avança a história. Estas inovações garantem ao leitor uma interatividade cuja leitura é mais rápida e divertida.

Um novo e promissor mercado se abriu para os quadrinhos digitais com a popularização dos leitores digitais, *tablets* e *smartphones*, itens preferidos nos desejos dos consumidores. Sem mencionar as inúmeras vantagens que o novo

formato digital proporciona como, por exemplo, a facilidade de acesso. Uma leitura digital pode ser feita em qualquer computador do mundo com acesso à internet.

Muitas questões relativas ao seu arquivamento, armazenamento ou disponibilização na *web*, a capacidade do leitor acessar todos os arquivos de um determinado autor, obra ou tira são facilitadas no formato eletrônico. Em relação ao comércio de quadrinhos, hoje é possível ter acesso do Brasil aos materiais lançados na hora por alguma editora americana com o simples clicar de um mouse. Além disto, ainda pode levar uma coleção inteira para onde desejar em um simples aparelho, sem ter de carregar um peso excessivo.

O preço das HQ's também tende a ser menor que o das versões impressas, pois não há os custos de impressão e logística para colocá-los nas prateleiras. Você pode comprar *online* e fazer o *download* direto no PC ou mesmo no leitor. O que representa ainda uma vantagem ao ambiente ecológico, pois não existe a necessidade de papel.

Diante de tantas conveniências, as editoras têm investido muito nesta vertente, mas ainda são poucos os leitores tradicionais, especialmente no Brasil, que realmente abriram mão dos quadrinhos em formato físicos. Afinal, não se trata aqui de “abandonar” os quadrinhos impressos, mas de valorizar e explorar o potencial dos quadrinhos digitais. Como conclui Márcia Varonezi (2010), as histórias em quadrinhos modificam-se em relação ao seu formato, mesmo que essas mudanças mostrem-se como uma continuação das experiências estéticas que já vinham sendo realizadas pelos artistas de quadrinhos. Trata-se, portanto, de uma evolução.

O mercado digital é um novo nicho a ser explorado, mas não é um substituto do mercado impresso, como temem muitos. Também o CD evoluiu a experiência musical, mas ainda há quem prefira e consuma o velho disco de vinil.

As pessoas parecem consumir textos impressos em determinadas ocasiões e textos digitais em outras, quando ambos estão disponíveis. O conforto de ler um livro em papel, manuseá-lo e sentir sua textura não é o mesmo que um livro ou quadrinho digital, porém as obras digitais oferecem uma praticidade e interatividade muito maior e de forma mais rápida. A rapidez não é inerente aos livros, mas agrada em cheio a geração nascida na era da internet.

No Brasil, como de costume, as inovações tecnológicas e de linguagem ainda são tímidas e seu avanço é lento e tardio em relação ao exterior. As grandes lojas virtuais nacionais ainda não comercializam esse tipo de quadrinhos, mas assim

como já acontecera com os *e-books* hoje presentes por aqui, surge um grande indício de que haverá em breve *e-comics* nas prateleiras digitais.

É preciso admitir ainda que os quadrinhos digitais sejam um novo e quase inexplorado universo para a Biblioteconomia. Cabe aos profissionais da área a tarefa de fazer bom uso do meio digital para manter a biblioteca, além dos quadrinhos impressos, interessantes para toda uma nova geração que já nasce conectada e com diversos recursos informacionais.

À medida que as *webcomics* e as *e-comics* mostram-se cada vez mais populares, as nossas bibliotecas nacionais, públicas ou privadas ainda engatinham na preparação para receber este material.

As novas tecnologias estão presentes em toda a nossa rotina e impactam no cumprimento da responsabilidade social da Biblioteconomia. A esse aspecto procurou-se abordar ao longo deste trabalho. Dadas às atribuições profissionais neste novo contexto social, os novos bibliotecários poderão colaborar em muito na organização, catalogação, classificação e disseminação deste novo material, quiçá influenciar os caminhos que a biblioteca do futuro trilhará junto a seus usuários.

Figura 51 – ‘Não Olhe para Trás’, por Cadu Simões e Angelo Ron.



## REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Brasil é o quinto país mais conectado do mundo. *INFO Online*, São Paulo: Ed. Abril, 22 abr. 2012. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/brasil-e-o-quinto-pais-mais-conectado-do-mundo-22042012-7.shl>>. Acesso em: 30 maio 2013.

\_\_\_\_\_. Metade da população possui acesso à internet. *INFO Online*, São Paulo: Ed. Abril, 8 nov. 2011. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/metade-da-populacao-possui-acesso-a-internet-08112011-46.shl>>. Acesso em: 30 maio 2013.

AGUIARI, Vinicius. Brasil atinge 94,2 milhões de usuários de internet. *INFO Online*, São Paulo: Ed. Abril, 14 dez. 2012. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/noticias/internet/brasil-atinge-94-2-milhoes-de-pessoas-conectadas-14122012-32.shl>>. Acesso em: 30 maio 2013.

ALVERSON, Brigid. The digital comics surprise: sales are up, while print stays stable. *Good E-Reader*, 1 jan. 2013. Disponível em: <<http://goodereader.com/blog/digital-comic-news/the-digital-comics-surprise-sales-are-up-while-print-stays-stable/>>. Acesso em: 18 maio 2013.

ANDRAUS, Gazy. *As Histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. 2006. 321 f. (Tese — Doutorado em Ciências da Comunicação) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <[http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/file/bdt/2006/2006-do-andraus\\_gazy.pdf](http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/file/bdt/2006/2006-do-andraus_gazy.pdf)>. Acesso em: 21 abr. 2013.

ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes. 1975.

ANTONIO JUNIOR, Wagner. *O novo perfil de aluno: novas gerações e o poder das mídias sociais*. Bauru, 2012. Disponível em: <<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/25/Apostila%20Semana%203.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2013.

BARI, Valéria Aparecida. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu*. 2008. 420 p. (Tese — Doutorado em Ciências da Informação) Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>>. Acesso em: 20 maio 2013.

BERENBLUM, Andréa. *Por uma política de formação de leitores*. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2006.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

\_\_\_\_\_. *Mundo digital*: programa de inclusão digital. Brasília, DF, 2010. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/sobre/educacao/acesso-a-bibliotecas-publicas-na-rede>>. Acesso em: 01 jun. 2013.

CAMPBELL, T. A history of webcomics: the golden age: 1993-2005. San Antonio: Antarctic Press, 2006.

CHADE, Jamil. Brasil é o 5º maior mercado para celular e internet no mundo. O *Estado de S. Paulo*, São Paulo, 22 out. 2009. Economia & Negócios. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/economia,brasil-e-o-5-maior-mercado-para-celular-e-internet-no-mundo,454912,0.htm>>. Acesso em: 30 maio 2013.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp, 1999.

CORNOG, Martha. Digital comics in libraries: Q&A on Library Edition from ComicsPlus, and keeping tabs on cost per circ. *The Digital Shift*, New York, 23 abr. 2012. Library Journal. Disponível em: <<http://www.thedigitalshift.com/2012/04/media/digital-comics-in-libraries-qa-on-library-edition-from-comicsplus-and-keeping-tabs-on-cost-per-circ/>>. Acesso em: 26 maio 2013.

CUSTÓDIO, José de Arimathéia Cordeiro. *Educação? Este é um trabalho para o Super-Homem*. Londrina: UEL, 1999.

DRSKA, Moacir. Vendas de pcs, tablets e celulares vão crescer 9% no ano, diz Gartner. *Valor Econômico*, São Paulo, 4 abr. 2013. Disponível em: <<http://www.valor.com.br/empresas/3073154/vendas-de-pcs-tablets-e-celulares-vaocrescer-9-no-ano-diz-gartner>>. Acesso em: 30 maio 2013.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

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

FERRARESSO, Henrique Luiz Perroni; VIEIRA, Renan Milanez. HQs eletrônicas como elemento comunicacional de estímulo à leitura para a geração z. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DA ESCOLA LATINO-AMERICANA DE COMUNICAÇÃO, 16., 2012, Bauru. *Anais...* São Paulo: UNESP, 2012. Disponível em: <<http://www2.faac.unesp.br/celacom/?p=anais>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em quadrinhos na internet: linguagem híbrida em gestação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP16\\_franco.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_franco.pdf)>. Acesso em: 17 abr. 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Annablume, FAPESP, 2004.

\_\_\_\_\_. As HQtrônicas de terceira geração. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 21., 2012, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em: <[http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar\\_franco.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar_franco.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2013

FREIRE, Raphael. HQs digitais como recursos para dinamizar a construção de narrativas. *Instituto Claro*, 2011. Disponível em: <<https://www.institutoclaro.org.br/ferramentas/hqs-digitais-como-recursos-para-dinamizar-a-construcao-de-narrativas/>>. Acesso em 1 jun. 2013.

GUERRA, Fábio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. 2011. 243 f. (Dissertação — Mestrado em História Social) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011. Disponível em: <[http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011\\_Fabio\\_Vieira\\_Guerra](http://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011_Fabio_Vieira_Guerra)>. Acesso em: 21 abr. 2013.

HAMZE, Amelia. *História em quadrinhos e os Parâmetros Curriculares Nacionais*. São Paulo. Disponível em: <<http://educador.brasilescola.com/trabalho-docente/historia-quadrinhos.htm>> Acesso em: 31 mar. 2013.

HADRO, Josh; ENIS, Matt. Comics in libraries: iVerse, Brodart set date for Comics Plus: Library Edition; OverDrive in talks with manga publishers. *The Digital Shift*, New York, 30 jan. 2013. Library Journal. Disponível em: <<http://www.thedigitalshift.com/2013/01/ebooks/comics-in-libraries-iverse-brodart-set-date-for-comics-plus-library-edition-overdrive-in-talks-with-manga-publishers/>>. Acesso em: 21 maio 2013.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

KIETZMANN, Jan H. et al. Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, v. 54, n. 3, p. 241-251, maio/jun. 2011. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/IanMcCarthy/2011-social-mediabh>>. Acesso em: 21 abr. 2013.

LENHARO, Mariana. Hospital usa heróis para ajudar crianças a enfrentar a quimioterapia. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 1 jun. 2013. Folha Equilíbrio e Saúde. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2013/06/1288130-hospital-usa-herois-para-ajudar-criancas-a-enfrentar-a-quimioterapia.shtml>>. Acesso em: 2 jun. 2013.

LIMA, Marcelo Soares de. A corporação e as possibilidades dos quadrinhos brasileiros nos novos meios digitais de informação. *Revista Temática*, João Pessoa, ano 7, n. 7, jul. 2011. Disponível em: <[http://www.insite.pro.br/2011/Julho/quadrinhos\\_meio\\_digital.pdf](http://www.insite.pro.br/2011/Julho/quadrinhos_meio_digital.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2013.

LIMA NETO, Raimundo Clemente. E-comics: linguagens, estratégias e perspectivas. In: JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCES GRÁFICOS, 3., 2012, Brasília. *Anais...* Brasília: UnB, 2012. p. 286-309. Disponível em: <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2012/jornada\\_2012\\_13.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2012/jornada_2012_13.pdf)>. Acesso em: 21 abr. 2013.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos).

MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas. Histórias em quadrinhos: um convite para a iniciação do leitor. In: SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. *Anais...* Paranaíba: UEMS, 2004.

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

MACDONALD, Heidi. How graphic novels became the hottest section in the library. *Publishers Weekly*, New York, 3 maio 2013. Disponível em: <<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/libraries/article/57093-how-graphic-novels-became-the-hottest-section-in-the-library.html>>. Acesso em: 16 maio 2013.

MELO, Eduardo. Vendas de quadrinhos aumentam no formato digital, ficam estáveis no impresso. *Revolução eBook*, Porto Alegre, 9 jan. 2013. Disponível em: <<http://revolucaoebook.com.br/auto-draft/>>. Acesso em: 16 maio 2013.

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

\_\_\_\_\_. *Vapt-vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani, 2003.

NALIATO, Samir. Especialistas discutem quadrinhos digitais e futuro da versão impressa. *Universo HQ*, 24 out. 2010. Disponível em: <[http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/n24102011\\_07.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/n24102011_07.cfm)>. Acesso em: 20 maio 2013.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. *A dinamização de coleções de histórias em quadrinhos nas bibliotecas populares do Rio de Janeiro*. 2005. 64 f. (Trabalho de Conclusão de Curso — Bacharel em Biblioteconomia e Documentação) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005. Disponível em: <<http://rabci.org/rabci/sites/default/files/Quadrinhos.pdf>>. Acesso em: 17 abr. 2013.

OLSON, Richard D. *R. F. Outcault, the father of the american sunday comics, and the truth about the creation of the Yellow Kid*. 2001. Disponível em: <<http://www.neponset.com/yellowkid/history>>. Acesso em: 2 abr. 2013.

O'MAHONY, Jennifer. iPod touch sales reach 100 million. *The Telegraph*, Londres, 31 maio 2013. Technology. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/apple/10091059/iPod-touch-sales-reach-100-million.html>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

PESQUISA de Mercado de Quadrinhos. *ZAP! HQ*, 15 dez. 2011. Disponível em: <<http://zaphq.wordpress.com/2011/12/15/pesquisa-de-mercado-de-quadrinhos-resultado-parte-1/>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

REICHERT, Emmanuel Henrich. A nona arte entre dois mundos: influências e diferenças entre quadrinhos ocidentais e mangás japoneses. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. *Anais...* São Paulo: ANPUH-SP, 2011. Disponível em: <[http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300670613\\_ARQUIVO\\_Anona\\_arteentredoismundos-Copy.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300670613_ARQUIVO_Anona_arteentredoismundos-Copy.pdf)>. Acesso em: 17 abr. 2013.

RIANI, Camilo. *Tá rindo do quê?* Um mergulho nos salões de humor de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2002.

ROOTER. *El futuro del derecho de autor y los contenidos generados por los usuarios en la web 2.0*. Madrid: Rooter, 2011. Disponível em: <[http://rooter.es/documents/futuro\\_derechos\\_autor\\_contenidos\\_generados\\_usuarios\\_web\\_2.0.pdf](http://rooter.es/documents/futuro_derechos_autor_contenidos_generados_usuarios_web_2.0.pdf)>. Acesso em: 30 maio 2013.

SALEM, Rodrigo. Empresas apostam na evolução de quadrinhos digitais para tablet. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 23 jul. 2012. Folha Ilustrada. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/55986-empresas-apostam-na-evolucao-de-quadrinhos-digitais-para-tablet.shtml>>. Acesso em: 17 maio 2013.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Andrey Correa. *A identidade das histórias em quadrinhos brasileiras*. 2009. 60 f. (Trabalho de Conclusão de Curso — Bacharel em Artes Visuais) Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, 2009. Disponível em: <<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00003E/00003EE9.pdf>>. Acesso em: 18 abr. 2013.

SANTOS, James Machado dos. *O imaginário nas imagens de Sandman*. 2011. 123 f. (Dissertação — Mestrado em Comunicação Social) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <[http://tede.pucrs.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=3369](http://tede.pucrs.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3369)>. Acesso em: 21 abr. 2013.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. Leitura de webcomics. In: CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS, 2., 2012, Buenos Aires. *Atas...* Disponível em: <<http://www.vinetasserias.com.ar/actas2012.html>>. Acesso em: 15 maio 2013.

\_\_\_\_\_. Webcomics e o arquivamento digital: a revolução do acervo disponível. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIETAS VIÑETAS SERIAS, 2010, Buenos Aires. *Atas...* Disponível em: <<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/mesas.html>>. Acesso em: 10 abr. 2013.

SÃO PAULO (Cidade). Prefeitura Municipal. Secretaria de Cultura. *Histórico da biblioteca Monteiro Lobato*. 2005. Disponível em: <[http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bibliotecas/monteiro\\_lobato/index.php?p=3821](http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bibliotecas/monteiro_lobato/index.php?p=3821)>. Acesso em: 2 jun. 2013.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

VERONEZI, Márcia. *Quadrinhos na Internet: abordagens e perspectivas*. Porto Alegre: Asterisco, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos, bibliotecas e bibliotecários: uma relação de amor e ódio. *Infohome*, 2003. Disponível em: <[http://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=137](http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=137)>. Acesso em: 28 maio 2013.

\_\_\_\_\_. Uso das HQ no ensino. In: \_\_\_\_\_(Org). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

## **APÊNDICES**

## **APÊNDICE A – Questionário a Biblioteca São Paulo**

Questionário enviado a Biblioteca São Paulo e respondido por e-mail pela Bibliotecária Luciana Marques, da equipe BSP.

### **1. Qual a importância das HQ's na formação do leitor segundo a política da biblioteca?**

Entendemos os quadrinhos muitas vezes como leituras introdutórias e de fomento a leitura. Como a Biblioteca de São Paulo é um espaço com foco em literatura e lazer, pensamos os quadrinhos como um ótimo meio de proporcionar os dois.

### **2. A biblioteca trabalha com formatos digitais ou possui projetos de disponibilização *online* de títulos para uso em dispositivos eletrônicos, como já ocorre com os *e-books*?**

A Biblioteca disponibiliza algumas obras de Domínio Público no formato digital, em nossos equipamentos eletrônicos de leitura e também por meio do livro *clip*. Aquisições de quadrinhos e livros em geral ainda não são comercializados para disponibilizar em bibliotecas, por isso não temos esse tipo de acervo disponível nesses formatos.

### **3. Quais as perspectivas da biblioteca quanto às novas tecnologias em relação ao mercado brasileiro?**

A Biblioteca busca estar atualizada com as tecnologias disponíveis no mercado porém a aquisição das mesmas muitas vezes fica submetida ao modelo de negócios do setor editorial brasileiro, como por exemplo empréstimos de *e-books* em bibliotecas.

**4. A biblioteca credita os formatos digitais e as novas tecnologias como atrativos aos atuais e futuros leitores e usuários?**

A Biblioteca oferece os mais diversos formatos de suporte de informação, porém cada usuário/leitor acaba optando pelo formato que mais lhe atrai. Procuramos focar mais nos conteúdos do que nos formatos uma vez que já mencionamos o quanto o formato limita o empréstimo em bibliotecas.

**5. Existem planos ou projetos da biblioteca em relação às *webcomics* que ganham progressivamente espaço na internet?**

A Biblioteca de São Paulo está estudando a inserção desse recurso no acervo, a iniciativa de estudar o tema se dá porque esse formato pode atrair ainda mais público infanto-juvenil e adulto.

## **APÊNDICE B – Questionário à editora Panini Brasil Ltda.**

Questionário enviado a Marcelo Adriano da Silva, Gerente de Marketing da Panini Brasil Ltda. e professor das Faculdades Integradas Coração de Jesus (FAINC), respondido pelo mesmo por e-mail.

### **1. A editora trabalha com formatos digitais ou possui projetos de disponibilização online de títulos para uso em dispositivos eletrônicos, como já ocorre com os e-books?**

Já estamos avaliando as possibilidades no formato digital, mas depende de vários fatores, como a liberação do modelo e histórias pelas licenças. Mas fizemos algumas ações promocionais em que trabalhamos as ferramentas digitais que deu suporte para as vendas dos HQ's impressos, que é o nosso foco.

### **2. Há restrições das empresas licenciadoras quanto à disponibilização em formatos digitais?**

Temos grandes perspectivas, pois acreditamos que as novas tecnologias ajudam a divulgar os títulos, resgatar e formar novos leitores pela fácil propagação. Hoje já trabalhamos algumas plataformas para fomentar e agregar valor nos produtos.

### **3. Quais são as perspectivas da editora quanto às novas tecnologias em relação ao mercado brasileiro?**

A Panini conta com profissionais que estão focados em identificar e monitorar as novas tendências tecnológicas. É muito importante acompanhar as mudanças no hábito de consumo dos leitores e a tecnologia que apresentam cada vez novas plataformas.

#### **4. A editora credita formatos digitais e as novas tecnologias como atrativo aos atuais e futuros leitores?**

Hoje o mercado está descobrindo as novas tecnologias e empresas se especializando para dar suporte necessário. Observamos o aumento das plataformas digitais e a adesão do público mais novo pela tecnologia, mas mesmo assim o hábito e o prazer da leitura pela revista impressa são grandes. Outro ponto é que existe um processo demorado para estabelecer esta nova linguagem e produção, além da aprovação pelas empresas que licencia das revistas.

#### **5. Existem planos ou projetos da editora em relação às *webcomics* que ganham progressivamente espaço na internet?**

Esta é a grande discussão entre as editoras. Penso que pode diminuir as vendas dos HQ's impresso se as editoras não trabalharem bem as novas plataformas.

#### **6. Como é o relacionamento da editora com as bibliotecas? Ocorre diálogo ou parceria de ambas as partes?**

Para atender a grande demanda, hoje a Panini conta com o projeto GIBITECA, que funciona como uma assinatura para as instituições. São entregues mensalmente os títulos da Panini. Também avaliamos os projetos de cada biblioteca e disponibilizamos gratuitamente exemplares das nossas revistas.

## **APÊNDICE C – Questionário a Waldomiro Vergueiro**

Questionário enviado a Waldomiro Vergueiro, Professor e Doutor em Ciência da Comunicação pela ECA-USP, Chefe do Departamento de Biblioteconomia e Documentação, referência na temática dos quadrinhos, respondido pelo mesmo por e-mail.

### **1. Qual sua opinião sobre o advento das novas tecnologias eletrônicas que permitem acesso ao público geral a leituras de livros, periódicos ou revistas em quadrinhos, em formato digital?**

Essas tecnologias têm ampliado consideravelmente as possibilidades de acesso à leitura em geral. Isso é muito positivo. Isso não quer dizer que, necessariamente, em curto prazo, as pessoas lerão mais livros, periódicos ou revistas em quadrinhos em formato digital. Mas o potencial para isso existe. O formato digital apresenta muitas facilidades e acredito que não há como fugir dele. As próximas gerações terão menos barreiras em relação a eles do que temos agora.

### **2. O Sr. acredita que as editoras brasileiras atualmente estão preparadas para trabalhar e comercializar estes novos formatos digitais? Quais são, a seu ver, os maiores desafios a esse mercado no Brasil?**

Ainda não estão preparadas. O modelo tradicional está por demais arraigado e já tem um modelo de negócios firmado e bem dominado pelas editoras, o que faz com que muitas delas se portem de maneira tradicional em relação a sua produção. Acho que o maior desafio para o mercado dos formatos digitais é o desenvolvimento de um modelo de negócios suficientemente atrativo e confiável para os empresários do setor. Outros desafios dizem respeito às dificuldades dos clientes em se acostumar com os novos formatos. Mas acho que esta última dificuldade vai aos poucos ser contornada, na medida em que as gerações forem se sucedendo.

**3. O Sr. acredita que seja possível que estes novos formatos, incluindo as *webcomics*, venham a substituir em algum momento as tradicionais HQ's impressas?**

Eu tenderia a dizer que vai haver uma convivência entre os formatos. Mas, certamente, o espaço das *webcomics* só tende a aumentar.

**4. O Sr. conhece e/ou poderia citar alguma biblioteca, seja ela nacional ou em território estrangeiro, que possua aplicações do formato digital em relação às HQ's?**

Não conheço pessoalmente, mas ouvi falar de algumas no exterior que já oferecem, em seus *websites*, acesso a quadrinhos digitais.

**5. Como o Sr. enxerga a relação das novas tecnologias com as gibitecas no futuro? E o que poderia ser feito para ajudar no desenvolvimento deste processo?**

As gibitecas podem utilizar as tecnologias para ampliação do acesso a seus serviços e produtos. Creio que cabe aos profissionais do setor dominar todas as formas como a tecnologia digital se manifesta – construção de sites, redes sociais, acervo digitalizado, etc. – e utilizá-las em seu benefício e em benefício de seus usuários. Mais que uma ameaça, a tecnologia pode ser uma aliada na atuação das gibitecas, aproximando leitores que não têm como estarem presentes fisicamente nas bibliotecas, criando um espaço institucional de diálogo permanente com os leitores, desenvolvendo serviços especiais com o uso da tecnologia. Acredito que o maior limite para o uso da tecnologia nas gibitecas é a imaginação dos responsáveis.

## APÊNDICE D – Questionário à Unicamp

Questionário enviado à Unicamp e respondido pessoalmente em uma visita à Universidade pela Bibliotecária Valéria dos Santos Gouveia Martins, Coordenadora Associada do Sistema de Bibliotecas da Unicamp, e Maria Helena Segnorelli, Diretoria de Difusão da Informação da Unicamp.

### **1. Qual a importância das HQ's na formação do leitor segundo a política da biblioteca?**

Nós temos uma coleção de HQ's de um ex-aluno da universidade, ele começou a ler quadrinhos pela dificuldade de ler que ele tinha, isso o ajudou nesse sentido, melhorando sua leitura e conseqüentemente seu aprendizado. O HQ não é instrumento apenas de lazer, pode sim ser um instrumento de educação, independente de sua idade. O HQ traz um contexto histórico, político e social muito forte, isso é muito importante para a formação do leitor.

### **2. A biblioteca trabalha com formatos digitais ou possui projetos de disponibilização online de títulos para uso em dispositivos eletrônicos, como já ocorre com os *e-books*?**

Nós temos um programa da área de pesquisa que se chama Ciência e Artes nas Férias que pertence a Iniciação Científica Junior, ele visa trabalhar a entrada dos alunos do Ensino Fundamental e Médio na graduação e pesquisa. Foi-se criado uma HQ impressa feita pelos próprios alunos que ainda não estão na universidade com o apoio da Unicamp, tratando o tema da pesquisa científica, algo tão pertinente no campus acadêmico. O mesmo HQ está em um blog para a visualização de qualquer pessoa, onde está o roteiro que eles fizeram, todos os trabalhos que eles fizeram estão transmitidos para o formato eletrônico, se tornando uma ferramenta mais atrativa para os jovens.

Nós temos também um volume muito grande de *e-books*, mais de 250.000 volumes, no Sistema de Biblioteca da Unicamp estamos com um projeto em andamento para que no futuro nós possamos emprestar os *tablets* já com os *e-*

*books*, periódicos eletrônicos direto aos alunos. Se ele possuir um *login* e senha do nosso banco de dados, poderá acessar todos esses conteúdos digitais direto de sua casa e em toda universidade.

### **3. Quais as perspectivas da biblioteca quanto às novas tecnologias em relação ao mercado brasileiro?**

Infelizmente a forma como os editores trabalham com essas novas tecnologias é ainda de forma muito individualizada, o ideal seria para nós a biblioteca comprar e disponibilizar para toda a sua comunidade. Até o momento eu não conheço nenhuma editora especializada em HQ's que trabalhem com bibliotecas na venda de quadrinhos digitais.

### **4. A biblioteca credita os formatos digitais e as novas tecnologias como atrativos aos atuais e futuros leitores e usuários?**

Sim, nós estamos sempre pensando em alinhar o nosso acervo físico com o digital, em nossos catálogos o usuário tem a opção de levar o material requerido emprestado, ou visualiza-lo e ler na forma digital também. A biblioteca possui alguns iPads para o uso dos alunos também.

## APÊNDICE E – Questionário a Marcus Vinicius

Questionário enviado a Marcus Vinicius Rodrigues, publicitário e quadrinista, roteirista e ilustrador da *webcomic* ‘Caçada até a última bala’, respondido pelo mesmo por e-mail.

### **1. Como e quando surgiu a ideia de criar a sua *webcomic* ‘Caçada até a Última Bala’?**

A ideia surgiu no final de 2009 a partir de um curta que eu fiz na época de faculdade e a história de um western pós-apocalíptico tomou proporções e enredo que eu não teria recursos para reproduzir em audiovisual na época, por isso, como uma forma de continuar dando vida surgiu a ideia de produzir a HQ. A princípio foi um projeto despretensioso, mas cada vez mais foi criando um público de leitores e hoje já está na terceira edição em produção e o curta que deu origem a história se tornará o projeto piloto de uma *websérie*.

### **2. Como é o processo criativo e editorial de uma revista *online* como essa?**

Uma *webcomic* podem ter diversas maneiras de se produzir, tudo vai depender do objetivo e formato que você idealiza para o seu projeto. No meu caso, atualmente, é uma série semanal, página a página o objetivo é amarrar o público a cada postagem e incentivar o interesse e curiosidade na história.

### **3. Pela sua experiência pessoal, quais as maiores dificuldades um artista/quadrinista enfrenta para publicar e manter uma *webcomic* no Brasil?**

Para publicar, basicamente nenhuma, basta você ter uma boa ideia, tempo para se dedicar e a plataforma. Mas para manter é outra história, temos duas dificuldades, por ser WEB e por ser COMIC. Por ser *web* a dificuldade vem da forma que o Brasileiro comum e consumidor ainda encara a internet e o consume literário e artístico através dela, a ideia de uma *webcomic* ainda é nova por aqui e as novas plataformas como *tablets* e *kindles*, apesar da acessibilidade, ainda não tem suas

possibilidades editoriais exploradas como no exterior, mas isso é apenas uma questão de tempo e costume. E por ser *comic*, o Mercado de quadrinhos independentes nacionais ainda é um Mercado mal explorado, mas muito promissor, é um seguimento que carece de incentivo cultural e mercadológico, com algumas exceções isoladas. Mas de qualquer forma tenho uma visão bem otimista disso tudo, com o aumento do interesse na cultura pop e a modernização do *nerd/geek*, além do investimento cinematográfico vindo do exterior (Marvel e DC), tem criado uma massa nova de consume, um novo público consumidor tem surgido nos últimos anos e o momento é mais que propício para nós. Temos que segurar firme e acompanhar as novidades. Tanto os autores quanto os leitores precisam acreditar no quadrinho nacional.

#### **4. Qual o grau de aceitação do público e frequência de acesso da sua *webcomic*?**

Ainda tenho um público modesto porem fiel e admirador, a *fanpage* no Facebook possui mais de 500 *likes*, possuo leitores de vários países como Austrália, EUA, Canadá, México e alguns países africanos de língua portuguesa. A ideia é sempre buscar atingir mais pessoas.

#### **5. Como você vê a relação quadrinhos impressos vs quadrinhos digitais? E qual futuro você imagina para a indústria de HQ's?**

Eles ainda se complementam, mas apesar de ainda ser muito forte principalmente aqui no Brasil o impresso vem perdendo força para dar lugar a algo muito mais multimedia e interativo, vide a quantidade de possibilidades que vem surgindo nos últimos tempos como o *motion comic* e *interactive comic*. Não tenho ao certo essa projeção no futuro, mas tudo indica que as publicações impressas estão fadadas ao mesmo destino do CD substituído pelo MP3.

## APÊNDICE F – Modelo de questionário a usuários

Modelo de questionário destinado a usuários da Biblioteca Monteiro Lobato, antiga Biblioteca Infantil Municipal, em São Paulo, respondida *in loco*.

### Questionário TCC Quadrinhos digitais

Nome e idade:

Profissão e escolaridade:

1. Você conhece os quadrinhos em formato digital?

sim

não

2. Você possui acesso a leitura desses formatos eletrônicos?

sim

não

3. Considerando que o formato digital pode diminuir (baratear) o valor do produto final (assim como o e-book) por economizar papel e transporte, você consumiria este formato?

sim

não

4. Uma biblioteca que trabalha recursos tecnológicos é mais atraente?

sim

não

5. Se a biblioteca disponibilizasse HQs digitais você teria interesse?

sim

não

6. Espaço livre para comentários e sugestões a respeito do formato eletrônico.

---

---

---