

## DA FOLHA PARA A TELA IMPLICAÇÕES INTERMIDIAIS DOS QUADRINHOS IMPRESSOS PARA AS MÍDIAS DIGITAIS

### FROM PAPER TO SCREEN INTERMEDIAL IMPLICATIONS FROM PRINTED COMICS TO DIGITAL MEDIA

**JAIMESON MACHADO GARCIA<sup>1\*</sup>**  
jaimesonmachadogarcia@gmail.com

**JOSÉ ARLEI CARDOSO<sup>2\*</sup>**  
j.arlei.cardoso@gmail.com

As histórias em quadrinhos estiveram restritas, durante quase um século, às mídias técnicas de exposição impressas até o advento das tecnologias digitais, que vêm cada vez mais transformando as formas de produção, distribuição e consumo. Mas com essas mudanças também surgiram novas questões, como as dificuldades em transpor produtos desse tipo de mídia, geralmente pensados a partir do formato impresso, para os meios digitais, visto que cada aparelho eletrônico possui suas próprias características, como o tamanho da tela. Tomando como base teórica principal os estudos sobre Intermidialidade propostos por Lars Elleström (2021), no presente artigo, busca-se debater sobre as implicações presentes no processo de transposição de quadrinhos impressos para os suportes eletrônicos *tablet*, computador, Kindle e *smartphone*, averiguando as consequências dessas transformações. Tomando uma história em quadrinho digital como exemplo, pode-se averiguar a partir deste estudo que a leitura pelo computador está mais próxima à leitura da revista impressa, enquanto o *tablet*, o Kindle e o *smartphone* quebram com a principal característica desse tipo de mídia: a leitura tabular ou artrológica.

**Palavras-Chave:** história em quadrinho; leitura tabular; Intermidialidade.

Comic books were restricted, for almost a century, to the technical media of printing until the advent of digital technologies, which are increasingly transforming forms of production, distribution and consumption. However, with these changes, new issues also arose, such as the difficulties in transfer this type of media product, usually conceived in printed format, to digital media, since every electronic device presents distinct characteristics and affordances, such as screen size. Based mainly in the studies on Intermidiality proposed by Lars Elleström (2021), this paper seeks to discuss the implications of the process of transmediation from printed comics to tablet, computer, Kindle and smartphone electronic supports, investigating the consequences of these transformations. Taking a digital comic book as an example, we can verify from this study that computer reading is closer to reading a printed magazine, while tablets, Kindle and

---

\* Bolsista de Doutorado PROSUC/CAPES – Modalidade II do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3398-6828>.

\* Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0256-1568>.

smartphones present a disruption with the main affordance of this media type: tabular or arthrological reading.

**Keywords:** comics; tabular reading; Intermediality.

Data de recepção: 21-01-2022

Data de aceitação: 04-04-2022

DOI: 10.21814/2i.3779

## 1. Introdução<sup>3</sup>

As histórias em quadrinhos são um tipo de mídia que se originou nos jornais norte-americanos no final do século XIX como um atrativo visual, utilizado então para vender mais exemplares devido a sua capacidade gráfica de representar o cotidiano da época de uma maneira cômica, às vezes ultrapassando os limites entre o absurdo e o surreal. Antes considerados produtos de entretenimento descartáveis, as histórias em quadrinhos, hoje, movimentam um lucrativo mercado cultural que se estende aos cinemas, televisão, *games*, *audiobooks*, entre outros tipos de mídias.

Em seus primórdios, as histórias em quadrinhos ocupavam grandes dimensões de uma página de jornal *standard*<sup>4</sup>, mas logo passaram a ser produzidas em um formato reduzido de três a quatro quadros dispostos horizontalmente e em sequência, por questões comerciais, já que ocupavam o espaço deixado por anúncios publicitários que não haviam sido vendidos. Esse formato, conhecido como tira, acabou resultando em narrativas mais curtas, nas quais se desenvolveu a “tendência de criar um desfecho inesperado, como se fosse uma piada por dia” (Ramos, 2009, p. 6).

Posteriormente, as tiras passaram a ser produzidas de maneira episódica, obrigando os leitores interessados a comprar as edições diárias. Mas com a chegada da década de 1930 e a popularidade cada vez mais crescente, esse formato bastante restrito passou a não comportar mais esse tipo de estrutura narrativa. Ao perceberem que as chapas de impressão de dimensão em formato tabloide poderiam ser dobradas ao meio e grampeadas, as histórias em quadrinhos ganharam um suporte próprio: o dos *comic books*. Oportunizando a criação de narrativas mais completas e complexas, os *comic books* acabaram renunciando a criação das revistas em quadrinhos mensais, as quais foram convencionadas como o principal meio de distribuição desse tipo de mídia.

Durante quase um século, as histórias em quadrinhos estiveram restritas aos meios impressos, primeiro, com as tiras dos jornais sendo republicadas em revistas e, depois, com histórias inéditas lançadas diretamente nesse último suporte. Já nas últimas décadas, graças ao constante desenvolvimento dos parques gráficos, que possibilitaram o aumento das tiragens e melhores acabamentos, como capa dura, verniz e papel com gramaturas maiores, além de outros elementos utilizados para tornar os suportes materiais mais atrativos e resistentes ao manuseio e intempéries do tempo, como a umidade, alguns desses títulos e sagas de grandes editoras, como a Marvel e DC Comics, começaram a ganhar relançamentos em edições de luxo, pensadas para novos leitores e colecionadores de histórias em quadrinhos.

Mas, ao mesmo tempo em que os meios de impressão evoluíram, as formas de produção, os canais de distribuição e as maneiras de se consumir esse e outros tipos de mídias também acabaram sendo impactados por fatores como a popularização da

<sup>3</sup> Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cujo fomento viabilizou essa pesquisa.

<sup>4</sup> Na época, os quadrinhos ocupavam os espaços dos suplementos dominicais coloridos dos jornais americanos, sendo publicados em forma de painéis, ocupando meia ou uma página inteira do jornal (Chinen, 2011, p. 10), que normalmente adotava o formato de impressão *standard*, que tem as dimensões de 600 x 750 mm (23,5 pol x 29,5 pol). O formato *standard* foi muito popular nos jornais do início do século XIX, posteriormente perdendo popularidade para o tamanho tabloide - dimensões de 280 x 430 mm (11,0 pol x 16,9 pol) - que tem praticamente metade do seu tamanho de impressão.

internet e o desenvolvimento de aparelhos eletrônicos cada vez mais multimídiais, convergentes, ubíquos e portáteis. Se no passado o papel era o único meio de produção de um quadrinista, hoje, é possível criar uma história em quadrinhos diretamente em programas de edição de computadores ou aplicativos de *tablets*; se no passado os exemplares impressos eram a única forma de acesso a esses produtos de mídias, atualmente, é possível adquiri-los virtualmente, com uma variedade de opções muito maior do que os espaços físicos de uma banca ou livraria poderiam comportar.

No entanto, junto a essas novas facilidades, também emergiram novas questões. Entre as principais relacionadas a esse tipo de mídia está uma que atravessa justamente a sua forma de produção, impactando não somente os meios de distribuição como também de consumo: a transposição do impresso para o digital. Isso porque, apesar de hoje ser comum as histórias em quadrinhos já nascerem digitais, os títulos mensais são pensados a partir das dimensões das revistas impressas enquanto mídia técnica de exposição. No entanto, cada aparelho eletrônico por meio do qual uma história em quadrinhos pode ser midiada possui as suas próprias especificidades, como o tamanho e o tipo de tela, podendo ocasionar uma quebra na forma de leitura que elas requerem de seus leitores: a leitura tabular ou artrológica.

Tendo em vista esse novo cenário de constantes transformações, busca-se, no presente estudo, compreender as consequências da transposição das revistas em quadrinhos impressas para os meios digitais, tomando de exemplo o computador, o *tablet*, o Kindle e o *smartphone*, junto às singularidades na forma como cada um desses dispositivos digitais midiam um produto de mídia digital. Para isso, na primeira parte desse estudo, apresenta-se a forma como as histórias em quadrinhos são vistas pela perspectiva da Intermidialidade, para assim partir para as questões que envolvem a leitura tabular ou artrológica, que é o tipo de leitura que esse meio requer. Por fim, discorre-se sobre as especificidades da leitura de um mesmo produto de mídia em diferentes mídias técnicas de exposição.

## 2. Histórias em quadrinhos pela perspectiva da Intermidialidade

No ano de 1983, em meio a um contexto de transformação no mundo das Artes ocasionado pela poesia concreta, dos *happenings*, entre outros desdobramentos mais ou menos novos, Dick Higgins (1938-1998) escreveu um ensaio como forma de campanha para desmistificar o que antes era conhecido como “vanguarda: para especialistas apenas”. Ao se apropriar do termo “Intermídia”, originalmente utilizado pelo poeta Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), Higgins (2012 [1981]) buscava conceituar aquelas produções que não se encaixavam nas categorias escultura, pintura, teatro ou dança.

Para ele, essa ideia de separação entre as mídias, isto é, essa visão compartimentalizada e mecanicista que vinha se reverberando desde o Renascimento já não condizia com o momento atual. Um dos exemplos dado por Higgins (2012 [1981]) para fundamentar a sua visão estava na diferença artística entre a produção de Pablo Picasso (1881-1973) e Marcel Duchamp (1887-1969): enquanto as telas do primeiro são puramente classificáveis como ornamentos pintados, as do segundo estão *entre* a escultura e *algo a mais*. Por essa razão, a voz do pintor estaria sumindo, ao tempo em que as obras do artista francês continuavam fascinantes por se relacionarem com *outras coisas*.

Nas décadas subsequentes, o termo “Intermídia” acabou se expandindo para além do campo das Artes e passou a ser utilizado para descrever, de maneira geral, “qualquer fenômeno que – como o prefixo *inter* indica – ocorra num espaço entre uma mídia e

outra(s)”, como explica Irina Rajewsky (2010, p. 52). Mas tamanha amplitude para definir o cruzamento entre fronteiras passou a ser insípido, uma vez que se entendeu ser possível definir com mais clareza os limites entre as mídias. Por isso, a maneira encontrada para se observá-las foi considerar fatores como os “contextos históricos e discursivos pertinentes e do tópico ou sistema sob observação, além de levar em conta o progresso tecnológico e as relações entre mídias num panorama midiático global e num determinado momento no tempo” (Rajewsky, 2010, p. 56).

Para teóricos como Elleström (2021), essa observação somente é possível quando comparamos as semelhanças e diferenças entre os múltiplos recursos básicos que caracterizam as mídias quando relacionadas entre si. Partindo dessa perspectiva, o teórico define quatro recursos básicos que se encontram presentes em todas as mídias, os quais denomina de *modalidades*, responsáveis por agrupar diferentes maneiras ou formas de ser ou se fazer, os chamados *modos*.

A primeira dessas modalidades é a material, que tem por modos o orgânico ou o inorgânico, ou ainda o sólido, o líquido, o gasoso e, também, o plasmático para todas aquelas mídias que são realizadas por meio de telas, como programas de televisão ou filmes exibidos nas salas de cinema. Já a segunda modalidade diz respeito a espaço temporalidade das mídias, em que são consideradas a largura, a altura, a profundidade e o tempo, sendo este último monomodal para determinados produtos de mídias, enquanto, para outros, seja necessário ao menos duas dimensões espaciais para que possam ser percebidos, a exemplo dos que se encaixam nos tipos música e escultura, respectivamente. A terceira modalidade trata da sensorialidade e, por isso, engloba os cinco sentidos humanos, isto é, o tato, a visão, o paladar, o olfato e a audição.

Para Elleström (2021), essas três primeiras modalidades dizem respeito à mediação e são classificadas como pré-semióticas, uma vez que a quarta e última modalidade diz respeito à semioticidade das mídias, que “tem relação com a representação, ou, de forma mais ampla, a significação: se refere a como as configurações sensoriais midiadas vêm a significar um valor cognitivo na mente do perceptor e formar uma esfera virtual” (Elleström, 2021, p. 73). Ou seja, essa quarta modalidade se refere ao processo de transferência da mente de um produtor para o que é formado na mente de um perceptor durante o ato comunicacional.

Inspirado na tricotomia de Charles Peirce, Elleström (2021) define os modos da modalidade semiótica a partir da representação sígnica: a Ilustração para as representações icônicas, que guardam relações de semelhança com o que representam; a Indicação para as representações indiciais, que estabelecem a associação de fato com o que os objetos representam; a Descrição para as representações simbólicas, que designam relações puramente convencionais.

Quando essas quatro modalidades são suficientes para definir um produto ou tipo de mídia, Elleström as classifica como tipos de mídias básicas. Mas, quando não são, é preciso considerar ainda dois aspectos qualificadores: o *aspecto qualificador contextual* e o *aspecto qualificador operacional*, fazendo com que os produtos ou tipos de mídias sejam categorizados como tipos de mídias qualificadas. O primeiro diz respeito à “origem e delimitação das mídias em circunstâncias históricas, culturais e sociais específicas” (Elleström, 2021, p. 98). Ele envolve a formação de tipos de mídias baseadas em práticas, discursos e convenções geográficas e historicamente estabelecidas, que começaram a ser utilizadas de determinadas maneiras ou que adquiriram certas qualidades em um específico contexto cultural ou social.

Em contrapartida, o segundo aspecto

[...] abrange a construção de tipos de mídia com base nas tarefas comunicativas esperadas ou presumidas. Enquanto a comunicação, em geral, é uma atividade movida por objetivos, os objetivos podem ser muito diferentes, então é natural associar produtos de mídia individuais com outros produtos de mídia similares que são conhecidos por terem certos propósitos e funções. Assim, produtos de mídia tendem a ser categorizados a fim de melhorar o entendimento do que eles poderiam ou deveriam alcançar. Isso significa que tal classificação não é apenas descritiva, mas prescritiva; pode afetar profundamente os efeitos na mente do perceptor (Elleström, 2021, p. 100).

Nessa perspectiva teórica, as histórias em quadrinhos podem ser entendidas como um tipo de mídia qualificada, e não como um gênero literário ou até mesmo jornalístico, como acontece em pesquisas da área da Comunicação ou da Literatura. Isso porque, assim como o cinema, outro tipo de mídia qualificada, as histórias em quadrinhos não se tornaram o que entendemos hoje por “histórias em quadrinhos” no momento exato em que foram produzidas pela primeira vez. Para isso, foi necessário convencionar determinados formatos e elementos próprios que acabaram dando forma a esse tipo de mídia que pode ser mais bem entendida pelos estudos interartes de Claus Clüver (2006) como uma mixmídia: uma combinação de diferentes signos verbais e não verbais que, se separados, não alcançariam a autossuficiência.

No entanto, para teóricos dos quadrinhos, como Antônio Luiz Cagnin (2013), a mídia verbal escrita, nessa relação, não deve ser mais importante do que a mídia não verbal, pois a imagem, isto é, todas as pinturas ou desenhos que envolvem aparência, semelhança ou similaridade com imagens de objetos “reais”, ao contrário das imagens mentais, verbais e óticas, como exemplifica William J. T. Mitchell (1987), é o sintagma superior nesse tipo de mídia. Em vista disso, as palavras escritas, seja as que se encontram nas legendas, seja as que estão em balões de fala, acabam assumindo a responsabilidade de fixar significados com o intuito de acabar com qualquer ambiguidade ou polivalência que a imagem possa ter.

Por isso, as histórias em quadrinhos podem ser categorizadas como qualificadas pelo *aspecto qualificador contextual* ou, ainda, pelo *aspecto qualificador operacional*, visto que elas são produzidas visando preencher certos requisitos estéticos, como é o caso das tiras, já mencionadas anteriormente. Isso porque, com a produção voltada para as revistas impressas como principal mídia técnica de exposição, décadas mais tarde, e com a necessidade de atender nichos específicos de leitores, as temáticas se expandiram a tal ponto, que as histórias em quadrinhos também passaram a ser idealizadas como um meio para críticas sociais e anárquicas; a popularização do formato se estendeu, assim, para além do mercado norte-americano, como na Europa, com narrativas mais voltadas para a fantasia e ficção científica, e no Japão, com os mangás (Cardoso, 2021).

Tamanha variedade de produtos de mídia pertencentes a um mesmo tipo de mídia qualificada somente pode ser considerada dessa forma porque atende a critérios estéticos bastante específicos que foram aqueles que acabaram sendo convencionados historicamente. Dessa maneira, se um produto de mídia é classificado como “história em quadrinhos”, espera-se, no mínimo, uma sequencialidade de quadros, planos visuais, balões de falas, onomatopeias e outros signos gráficos bastante característicos dessa mixmídia. Mas, entre todos esses elementos, há um que interessa aprofundar particularmente para a compreensão deste estudo: a leitura tabular ou artrológica.

### 3. A leitura tabular ou artrológica das histórias em quadrinhos

Cada tipo de mídia ou cada mídia técnica de exposição requer do perceptor um tipo de leitura diferente, assim como requer do produtor maneiras específicas de serem

produzidas. Quando se lê um texto escrito, por exemplo, os olhos do leitor percorrem as páginas do livro da esquerda para a direita, de cima para baixo, realizando o movimento em “z”. Mas ao assistir a um programa de televisão ou ver um filme em uma sala de cinema, os olhos se concentram no meio da tela horizontal. Já no momento em que se contempla uma escultura, é necessário observá-la a partir de todos os ângulos oferecidos para que seja possível compreendê-la como um todo; e, em uma performance como a dança, é preciso acompanhar a movimentação dos dançarinos de acordo com as ações realizadas em cima do palco.

No caso específico das histórias em quadrinhos, essas formas de leitura também podem variar. De um lado, as tiras publicadas em um jornal requerem uma leitura linear – da esquerda para a direita, enquanto os quadrinhos impressos em uma revista necessitam de outro tipo de leitura, denominada por Fresnault-Deruelle (1976) como tabular, ou como artrológica por Thierry Groensteen (2015), este, baseado nas suas concepções sobre artrologia, espaçotopia – isto é, espaço e lugar – e entrelaçamento, os quais se encontram fundamentados na macrossemiótica.

De maneira geral, esses dois conceitos servem para explicar que a leitura de uma história em quadrinhos depende da totalidade da página, pois somente a cena de dentro ou fora de cada quadro não é o suficiente para a sua compreensão. E isso ocorre porque a produção é pensada a partir dos encaixes entre os elementos dispostos sequencialmente nas dimensões da folha disponível para o quadrinista criar e ordenar os elementos estéticos.

Em outras palavras, a compreensão do espaço montado pelo autor é fundamental para o entendimento da leitura. Se esse espaço for uma tira, o autor precisa pensar a obra dentro do campo visual do leitor, limitando a criação a uma sequência linear de dois a quatro quadros sequenciais. Se o espaço for uma página, o autor precisa pensar sua composição para além da criação do quadro. Ou seja, deve pensar na disposição dos elementos nos quadros (e fora deles) e em que sentido vai influenciar o leitor na hora de percorrer a página (da esquerda para a direita, de cima para baixo, da direita para esquerda, de baixo para cima, etc) (Cardoso, 2021, p. 52).

Para Fresnault-Deruelle (1976), a questão tabular de uma página leva a que as próprias formas de disposição dos elementos na superfície da folha sirvam como instruções para a compreensão da história, fazendo com que ela seja elevada a um nível de significação para o entendimento narrativo. Já Groensteen (2015) tenta propor uma semiologia a respeito dessa característica, própria desse tipo de mídia, ao definir dois graus de relações que se pode estabelecer: a da *artrologia restrita*, quando há a decupagem dos elementos para fins de sequenciamento narrativo, como ocorre quando há a leitura dos textos verbais, e a *artrologia geral*, quando as imagens estão conectadas com o objetivo de produzir um sentido único.

Partindo desse princípio, Groensteen (2015) argumenta que a leitura de uma página de quadrinho acaba por ter como ponto de partida a imagem que se encontra mais evidente do que as outras – seja por meio do tamanho, da cor ou pela sua posição nas dimensões da folha. É posteriormente a ela que os olhos percorrem as imagens restantes, uma vez que o leitor busca reconhecer, inicialmente, o contexto no qual ela se encontra inserida para só assim estabelecer uma leitura tradicional, como a que ocorre com romances escritos.

Para Will Eisner (2008), um dos quadrinistas mais importantes do século XX e também um dos principais teóricos dessa área de estudos, a espacialidade da página das histórias em quadrinhos é que controla a narrativa. Por isso, elas estariam limitadas aos meios impressos e dependeriam da capacidade de leitura do leitor, que “está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar” (Eisner, 2008, p. 75).

É essa característica própria de leitura das histórias em quadrinhos, muito intrínseca aos meios impressos desde sua etapa de produção, a principal problemática no momento da transposição para os meios digitais. Diferentemente de um romance, cujas mídias verbais escritas conseguem ser ajustadas às telas a partir de configurações, como aumento ou diminuição de texto, substituição de fonte ou até mesmo diferentes formas de alinhamento de parágrafos, as histórias em quadrinhos são, predominantemente, compostas por imagens cuja página inteira – ou a união de duas páginas – fornece um impacto visual que dão singularidade a esse tipo de mídia.

### 3. Da revista impressa aos suportes eletrônicos

O mercado de revistas em quadrinhos em formato digital tem como principais meios de distribuição plataformas virtuais que, em geral, contam não somente com *websites*, mas também com programas e aplicativos, pelos quais é possível adquirir diferentes títulos a partir de uma conta, a qual pode ser acessada por meio de computadores, *tablets*, *smartphones* ou até mesmo *e-readers*. No Brasil, plataformas como Social Comics<sup>5</sup> e DigitalComics<sup>6</sup> se destacam por possuírem catálogos voltados para grandes e pequenas editoras, assim como para quadrinistas independentes.

Mas uma das mais importantes desse mercado, por estar mais tempo em atividade, é a Comixology<sup>7</sup>, empresa hoje subsidiária da Amazon, pensada exclusivamente para esse fim. Com um vasto catálogo de revistas mensais, a Comixology conta também com quadrinhos japoneses e franceses, categorizados como mangás e bandas desenhadas em formato digital. No entanto, entre essas e outras plataformas que comercializam esse tipo de mídia, pode-se considerar que é a própria Amazon uma das grandes plataformas virtuais de quadrinhos digitais, visto que também comercializa suas versões impressas. Além disso, a Amazon possui uma convergência maior por oportunizar, por meio do aplicativo ou do dispositivo eletrônico Kindle, o acesso por diferentes tipos de mídias técnicas de exposição.

Do ponto de vista dos fenômenos intermidiais propostos por Elleström (2021), essa passagem do impresso para o digital, mantendo a característica do produto de mídia tal qual é pensado para o suporte revista, pode ser entendida como uma transformação de mídia técnica de exposição. Isso porque, para o teórico, os fenômenos intermidiais podem ser entendidos, de maneira geral, a partir de uma perspectiva sincrônica ou diacrônica: na primeira, também denominada heteromidialidade, são consideradas as sobreposições dos tipos ou produtos de mídias que possuem modos pré-semióticos básicos parcialmente similares e parcialmente diferentes, formando uma combinação de propriedades que ativam diversas funções sógnicas. Por esse motivo, Elleström (2021) chama a heteromidialidade de *Integração de Mídia*, como é o que ocorre com o teatro, mistura de luz, performance, música, entre outros elementos que vão se sobrepondo em um determinado momento temporal.

Já na segunda, a perspectiva diacrônica, também chamada de transmidiação, Elleström (2021) estabelece dois tipos de fenômenos: a *Tradução de Mídia*, ou Transmidialidade intramidial, que trata da transposição entre tipos de mídias que possuem modalidades pré-semióticas semelhantes ou iguais, como é o que ocorre quando há a tradução de um livro do inglês para o português; a *Transformação de Mídia*, ou também

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.socialcomics.com.br/>>. Acesso em 2 de jan. de 2022.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://digitalcomics.com.br/>>. Acesso em 2 de jan. de 2022

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://comixology.com/>>. Acesso em 19 de jan. de 2022.



Transmidialidade intermidial, que trata das modalidades pré-semióticas diferentes quando comparadas, como a transposição de uma revista impressa para o meio digital.

Nesse caso, a transformação se encontra centrada, principalmente, na modalidade material, que acaba impactando as outras modalidades, e também no aspecto qualificador operacional. Isso porque, segundo Elleström (2021), a modalidade material somente é dissociável da mídia técnica de exposição na teoria, mas não na prática, visto que antes do próprio produto de mídia, o perceptor percebe o meio pelo qual é midiado, que pode ser tanto uma revista como um computador, um *tablet*, um *smartphone* ou *e-reader* quando se trata de quadrinhos digitais.

Por essa razão, a revista, por ser uma mídia técnica de exposição impressa, tem como modalidade material a organicidade, enquanto que os aparelhos eletrônicos, compostos por componentes plásticos, são inorgânicos. Outra forma de entendimento em torno da modalidade material é tomar a revista como uma mídia técnica de exposição sólida, enquanto os aparelhos eletrônicos são plasmáticos por midiarem em suas telas os produtos de mídias digitais.

Ambos tipos de mídias, no entanto, se assemelham com relação à modalidade espaço-temporal, uma vez que as histórias em quadrinhos são percebidas tanto na folha plana impressa como na superfície do aparelho eletrônico. Por isso, os modos que interessam são a altura e a largura, visto que a profundidade é irrelevante em um primeiro momento para a percepção – tal como ocorre com a projeção de imagens estáticas ou em movimento em uma parede ou outro tipo de estrutura plana, como acontece com a tela do cinema. Já a questão do tempo é igual nas duas formas, pois tem relação com a quantidade de segundos, minutos ou horas dedicados para a leitura.

Outra semelhança é a sensorialidade. Na revista impressa, assim como nos dispositivos eletrônicos, a visão se sobressai como o principal modo, seguida pelo tato, uma vez que é necessária a mudança de páginas tanto de uma folha a outra como a da troca de tela por meio do uso dos dedos, que também servem para dar *zoom* em algum quadro específico da história em quadrinhos. Na modalidade semiótica, a questão é mais complexa. Tanto na revista impressa quanto nas versões digitais, os modos são os mesmos, o icônico, o simbólico e o indicial; no entanto, no modo icônico e indicial, há dessemelhanças quanto, por exemplo, às cores, indisponíveis em algumas plataformas.

Para ilustrar essas diferenças entre a percepção das histórias em quadrinhos através de um computador, um *tablet*, um *e-reader* e um *smartphone*, toma-se como exemplo um produto de mídia da Amazon, visto que, entre as plataformas, é a que mais possibilita a convergência entre diferentes mídias técnicas de exposição. Vejamos o caso de *Demolidor – Volume 1* (2013)<sup>8</sup>, roteirizado por Mark Waid e ilustrado por Paolo Rivera, disponível em versão digital na Amazon e capaz de ser acessado por meio do aplicativo do Kindle.

Quando midiado pelo computador ou *notebook*, a tela se mostra adequada à leitura tabular do quadrinho impresso, principalmente com relação a páginas duplas, um recurso gráfico muito utilizado pelos quadrinistas para destacar cenas grandiosas ou importantes, o que acaba se assemelhando ao impacto visual da revista impressa. Por isso, todas as estratégias visuais gráficas que envolvem a composição dos quadrinhos e até mesmo o ato de folhear a página funcionam de maneira próxima à da revista impressa. Outra semelhança está na composição da tela, que possibilita a aproximação das cores do material impresso, mesmo que os padrões de cores RGB para telas e CMYK para a impressão sejam diferentes. No entanto, a limitação se percebe na leitura dos balões de

<sup>8</sup> Disponível em: <[https://www.amazon.com.br/gp/product/B07W31SD48/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_d\\_asin\\_title\\_o00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.com.br/gp/product/B07W31SD48/ref=ppx_yo_dt_b_d_asin_title_o00?ie=UTF8&psc=1)>. Acesso em: 2 de jan. de 2022.

fala e legendas da imagem, que requerem que o leitor maximize ou minimize a página para conseguir realizar a leitura (Figura 2).

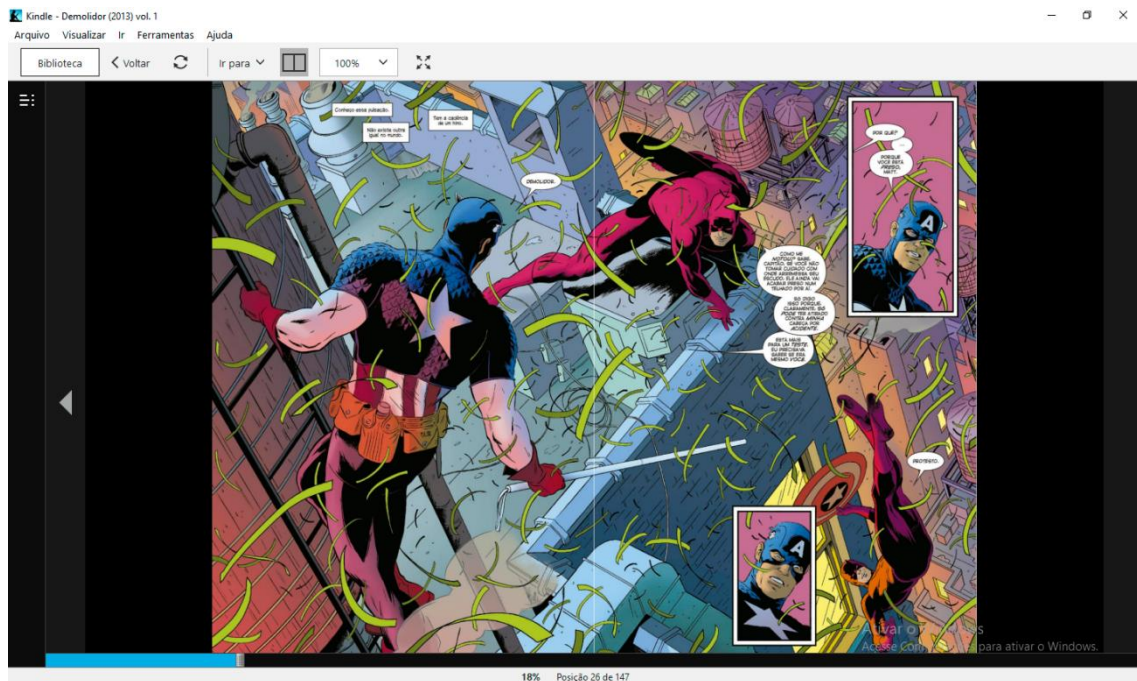


Fig. 1 Waid; Rivera, *Demolidor – Volume 1* (2013, p. 26)

Quando midiada por um *tablet*, a história em quadrinhos digital parece, em um primeiro momento, se aproximar do padrão da revista impressa por permitir uma leitura verticalizada, com dimensões aproximadas ao tamanho de uma folha da revista impressa. Em princípio, seu formato não prejudica a leitura dos balões de falas, principalmente na visualização de uma página individual. No entanto, o mesmo não ocorre quando a leitura tabular ou artrológica é composta por duas páginas, fazendo com que o leitor perca o impacto visual definido pelo quadrinista, enquanto a leitura é feita horizontalmente e o aplicativo ajusta o produto de mídia à tela, possibilitando ao leitor ter contato com as duas páginas que compõem um grande quadro. Mas isso também traz uma nova implicação: a redução do tamanho dos balões, que requerem por parte do leitor ampliar ou diminuir de acordo com a leitura, tal como acontece com aquela realizada pelo computador. Assim como no computador, as cores são também aproximadas às da revista impressa (Figura 2).



Fig. 2 Waid; Rivera, *Demolidor – Volume 1*, (2013, p. 26)

Já no caso de um dispositivo *e-reader*, como o Kindle, há a perda das cores que compõem o quadrinho, uma vez que a tela somente realiza as cores preto e branco por conta da tecnologia *e-ink*. Além disso, o pequeno formato da tela dificulta a

*leiturabilidade*: para virar a página ou ampliar a imagem para a leitura, é necessário que as microcápsulas que compõem a tela sejam atualizadas a cada ação, fazendo com que a leitura requiera mais tempo do que o *tablet* ou um computador, por exemplo (Figura 3).



Fig. 3 Waid; Rivera, *Demolidor – Volume 1* (2013, p. 26)

Por fim, quando midiada por um *smartphone*, a leitura se assemelha à do *tablet*: quando na vertical, a mediação ocorre página por página, fazendo com que o leitor perca o impacto visual da leitura tabular ou artrológica; quando lido na horizontal, o próprio aplicativo passa a mediar as duas páginas. Diferentemente do Kindle, mas parecido com o computador e o *tablet*, as cores no *smartphone* também se assemelham às impressas no meio revista. A sua grande diferença, entre as outras mídias técnicas de exposição, está no tamanho da sua tela reduzida, que dificulta tanto a leitura das mídias não verbais como as das verbais escritas (Figura 4).



Fig. 4 Waid; Rivera, *Demolidor – Volume 1* (2013, p. 26)

Nesse sentido, pode-se concluir que cada mídia técnica de exposição tem suas próprias características na forma como realiza a mediação dos produtos de mídias. Quando se trata de um produto digital, como uma história em quadrinhos, percebe-se que o computador é o suporte que mais oferece uma percepção próxima à da revista impressa, devido ao seu tamanho e tipo de tela. Enquanto isso, o *tablet* torna-se um intermediário, pois necessita do leitor a ampliação e a diminuição de tela para realizar a leitura das mídias verbais escritas.

Já o Kindle faz com que a história em quadrinhos perca um dos principais elementos, que são as cores – a exceção de quadrinhos que são pensados na escala em preto e branco. Consequentemente, isso pode fazer com se gere um novo valor cognitivo, uma vez que as cores também fazem parte da narrativa e podem revelar algum elemento importante para o desenvolvimento da trama. E, por fim, o *smartphone* acaba sendo o mais problemático em relação a todas as outras mídias técnicas de exposição, unicamente pelo seu tamanho de tela. No entanto, há uma alternativa para essas questões em torno da produção, distribuição e recepção de histórias em quadrinhos em formato digital: as *webcomics*, pensadas exclusivamente para as telas.

### 3. *Webcomics*: uma alternativa

A tela do computador foi a primeira tecnologia digital a mediar os quadrinhos. No entanto, não se pode classificar o resultado dessa primeira tentativa como quadrinhos digitais, já que os quadrinhos impressos eram meramente copiados e digitalizados, página por página. Ou seja, as histórias em quadrinhos lançadas originalmente na forma impressa eram escaneadas, digitalizadas, traduzidas e disponibilizadas para o *download* gratuito em *blogs* e *websites* pessoais de grupos de fãs, geralmente sem licenciamento oficial. Esse tipo de quadrinho, lido diretamente na tela do computador e que emula uma página da mídia impressa, limitada ao tamanho da tela horizontal disponível, pode ser chamado de quadrinho digitalizado ou *scan*. Ainda hoje, a cultura das *scans* continua ganhando espaço e gerando vários grupos de compartilhamento de quadrinhos, conhecidos como *scanlators*, que distribuem tanto as *raws* – páginas originais sem tradução – como as *scans* já traduzidas de obras lançadas recentemente no mercado impresso e digital, sempre para leitura *online* e *download* gratuito.

Com atenção em um potencial mercado de quadrinhos digitais, as editoras de quadrinhos e empresas comerciais da área, como *comic shops*<sup>9</sup>, criaram *e-readers* e aplicativos próprios que buscam promover e facilitar a leitura dos quadrinhos em diversos dispositivos, como é o caso da *ComiXology*, referido anteriormente. No entanto, todas as formas de mediar os quadrinhos para o digital acabaram por manter as mesmas estruturas da forma original, concebida para a mídia impressa. Ou seja, as histórias em quadrinhos acabam por manter, nas mais diversas plataformas e aplicativos de leitura, a mesma criação narrativa que visa originalmente a uma estrutura tabular<sup>10</sup>, com suas estratégias de leitura e de interação, como a virada da página ou a utilização de elementos de destaque

<sup>9</sup> As *comic shops* são lojas especializadas em quadrinhos, *games*, *figure actions* e outros artigos relativos à cultura pop. Essas lojas substituíram a venda de quadrinhos em bancas de revistas, criando pontos de venda exclusivos para quadrinhos. Nelas, os consumidores determinam quem faz sucesso, devido à procura e reserva especializada. As editoras de quadrinhos geralmente publicam, em larga escala, o que as *comics shops* informam.

<sup>10</sup> Como já mencionado, considera-se como leitura tabular uma leitura que não se processa segundo a linearidade dos quadros, mas sim da sobreposição da leitura e da interpretação resultante da integração dos vários elementos verbais e não verbais constituintes de uma página de quadrinhos.

para indicação de leitura visual. Como mencionado, vários problemas de leitura resultam dessa experiência, já que o tamanho da tela limita a visualização da página completa dos quadrinhos, geralmente obrigando o leitor a utilizar ferramentas de *zoom* para a aproximação, destaque e ajuste dos quadros, ou utilizar as movimentações com os dedos para aproximar ou diminuir as imagens e para trocar a página.

Esse cenário começou a mudar com as *webcomics*, histórias em quadrinhos plenamente integradas à realidade da hipermídia que, inicialmente, eram produzidas e veiculadas por meio de *blogs*, *sites* e redes sociais. Posteriormente, passaram a ser pensadas e produzidas diretamente para a leitura na tela pequena do *smartphone*, deixando de lado a criação da página completa para se concentrar em uma narrativa quadro a quadro, com cada quadro já sendo pensado como a tela vertical do aparelho, sem a preocupação com a leitura tabular existente na versão impressa. Ou seja, a adequação total do quadro à tela do *smartphone*, já como parte da criação narrativa do quadrinho, se tornou uma característica essencial, utilizada principalmente pela *webtoon*<sup>11</sup>, uma forma de *webcomic* plenamente ajustada à leitura dos quadrinhos digitais de forma linear, já que opera basicamente no sentido vertical, obrigando o leitor a rolar a tela para baixo, como se esta fosse uma longa estrada sem interrupções e sem a necessidade de maior intervenção.

Atualmente sendo definido como *mobile comics*, esse tipo de histórias em quadrinhos geralmente opta por traços e fundos mais simplificados, com excesso proposital de cores vibrantes na escolha da paleta. Apostando em recursos gráficos simplificados, é possível aproveitar repetidas vezes os fundos, cenários, texturas e enquadramentos, que contam com poucos detalhes, bem como movimentos e poses das personagens, reduzindo os elementos constituintes da cena, com o objetivo de tornar a leitura mais simples e direta. Outra vantagem é que as plataformas dos *mobile comics* oferecem um sistema de produção próprio de quadrinhos, permitindo que qualquer autor crie e disponibilize suas obras digitais. Ao serem avaliadas e aprovadas, as obras ganham apoio para produção seriada e licenciamento e são lançadas para os assinantes da plataforma, seguindo o sistema de monetização e recompensa recorrente na internet, funcionais em plataformas digitais, como Youtube, que repassam aos autores mais acessados – em termos de leitores e seguidores – parte dos lucros obtidos principalmente com publicidade e assinaturas, além de possíveis ações de marketing, adaptações e licenciamento de produtos.

Como resultado, os *mobile comics* crescem exponencialmente<sup>12</sup> e se consolidam em um mercado em expansão, em que os quadrinhos são encarados como produtos digitais de consumo rápido, tal qual eram em seus primórdios nos jornais impressos. No entanto, diferentemente do conceito de entretenimento descartável daquela época, hoje os quadrinhos são encarados, tanto de forma criativa como comercial, como uma base sólida e confiável de um mercado cultural ascendente, que tem nas adaptações para diversas mídias um lucrativo caminho a percorrer.

---

<sup>11</sup> A *webtoon* passou a ganhar mais notoriedade com a crescente produção de quadrinhos da Coreia do Sul, chamados de *manhwa*, que possuem uma inclinação comercial direcionada principalmente aos gêneros de aventuras, romance, ação e terror, e que possuem milhões de assinantes no mundo todo, já que geralmente disponibilizam tradução para vários idiomas.

<sup>12</sup> Pelos dados disponibilizados pela plataforma Webtoon, as trinta melhores séries semanais somavam, no início de 2021, cerca de 2,4 bilhões de visualizações, com média de um milhão de leitores por série. Disponível em: <<https://www.webtoons.com/en/>>. Acesso em: 29 de jul. de 2021.

**REFERÊNCIAS**

- Cardoso, J. A. (2021). *Articulações sequenciais no processo de construção criativa da obra ELAS: Um documentário em quadrinhos*. [Tese de Doutorado em Letras – Universidade de Santa Cruz do Sul]
- Chien, N. (2011). *Linguagem HQ: Conceitos básicos*. São Paulo: Criativo Mercado Editorial.
- Eisner, W. (2008). *Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir.
- Elleström, L. (2021). *As modalidades da mídia II: Um modelo expandido para compreender as relações intermidiais*. Porto Alegre: EdiPUCRS.
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du Linéaire au Tabulaire. *Communications*, 24, 7-23.
- Groensteen, T. (2015). *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial.
- Higgins, D. (2012). Intermídia. In Diniz, T. & Vieira, A. (Org.), *Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea 2*. Belo Horizonte: Rona Editora.
- Rajewsky, I. (2012). A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In Diniz, T. & Vieira, A. (Org.), *Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea 2*. Belo Horizonte: Rona Editora.
- Ramos, P. (2009). *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Ed. Contexto.
- Waid, M. & Rivera, P. (2013). *Demolidor – Volume 1*. São Paulo, Panini.