

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA**

**TIRAS CÔMICAS ONLINE: MEDIAÇÃO E INTERAÇÕES NA  
LINGUAGEM DAS TIRAS**

**CURITIBA  
2016**

**THIAGO ESTEVÃO CALIXTO DE CASTRO**

**TIRAS CÔMICAS ONLINE: MEDIAÇÃO E INTERAÇÕES NA  
LINGUAGEM DAS TIRAS**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Tecnologia. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Área de Concentração: Mediações e Cultura.

Orientadora:  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

**CURITIBA  
2016**

---

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**

---

C355t Castro, Thiago Estevão Calixto de  
2016 Tiras cômicas online : mediação e interações na linguagem  
das tiras / Thiago Estevão Calixto de Castro.-- 2016.  
197 f.: il.; 30 cm

Texto em português, com resumo em inglês.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do  
Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba, 2016.  
Bibliografia: f. 191-196.

1. Histórias em quadrinhos digitais. 2. Caricaturas e desenhos  
humorísticos. 3. Internet (Redes de computação). 4. Animação  
(Cinematografia). 5. Análise do discurso narrativo. 6. Cultura e  
tecnologia. 7. Tecnologia - Dissertações. I. Queluz, Marilda Lopes  
Pinheiro, orient. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.  
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia.  
III. Título.

CDD: Ed. 22 - 600

---

**Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba**



## TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação Nº 446

**Tecnologia, Humor e Interação nas Tiras Cômicas Online**

por

**Thiago Estevão Calixto de Castro**

Esta dissertação foi apresentada às 14h00 do dia **11 de fevereiro de 2016** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM TECNOLOGIA, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – , Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO (aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado).

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Rodrigo Otávio dos Santos  
(OPET)

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Altair Pivovar  
(UFPR)

\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos  
(UNIFESP)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz  
(UTFPR)  
*Orientadora*

Visto da coordenação:

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Faimara do Rocio Strauhs  
Coordenadora do PPGTE

**O documento original encontra-se arquivado na Secretaria do PPGTE**



Dedico esta dissertação à Laura Lopes Calixto,  
minha querida avó, que cuidou muito bem de  
mim.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, professores em tempo integral, sempre me ensinando e com muita paciência em relação a um "Thiaguinho" que perguntava bastante coisa.

Ao professor Gilson, com quem tive a primeira conversa sobre "tentar o mestrado", e que me apresentou o programa de forma muito enriquecedora.

À minha orientadora, professora Marilda, pela confiança e pelo diálogo que nutriram o decorrer da pesquisa, tornando o mestrado uma experiência muito prazerosa.

Agradeço à minha irmã, sempre boa interlocutora, pela parceria e ajuda, sempre que precisei.

Também tenho que agradecer aos professores Ronaldo e Luciana, pelas discussões muito ricas e por sua dedicação ao programa do PPGTE e ao debate acadêmico.

Aos professores Rodrigo, Paulo e Altair, pelas excelentes críticas e sugestões que fizeram na qualificação, fundamentais para o trabalho.

Agradeço, por fim, a minha grande parceira e confidente, Sara, pelo carinho e pela ajuda, que me acompanhou em todo o trabalho e me deu muitas ideias.



LEITE, William. Só Para Mímicos.

## RESUMO

CASTRO, Thiago E. C. **Tiras cômicas online: Interações e Mediações na Linguagem das Tiras.** 2016. 197 f. Dissertação (mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

O estudo busca analisar tiras cômicas na internet, a partir de três autores diferentes: Carlos Ruas, criador do "Um Sábado Qualquer", André Farias, do "Vida de Suporte", e William Leite, autor do "Willtirando". O debate engloba a relação entre quadrinhos e tecnologia, esmiuçando o sentido das tiras. Essa discussão qualitativa é agregada por dados quantitativos, através dos quais o trabalho evidencia possíveis desdobramentos para a linguagem das tiras cômicas online, tais como a tendência de expansão no formato; a crescente hibridação com imagens de variados tipos; e o fenômeno de aproximação entre as esferas autor/leitor no suporte digital. Também foram discutidas produções de um tipo mais incomum: as tiras digitais, que incorporam animação em sua narrativa. Ao fim do estudo, discutimos um protótipo de tira cômica online a partir dos formatos mais utilizados pelos autores, a fim de reiterar a natureza deste gênero discursivo: uma narrativa breve, cujo desfecho é inesperado e resulta no humor.

**Palavras-Chave - Tecnologia, Tiras, Histórias em quadrinhos, Internet.**



## **ABSTRACT**

CASTRO, Thiago E. C. **Tiras cômicas online: Interações e Mediações na Linguagem das Tiras.** 2016. 197 f. Dissertação (mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

The study aims to analyze comic strips on the internet, from three different artists: Carlos Ruas, creator of "Um Sábado Qualquer", André Farias, of "Vida de Suporte," and William Leite, author of "Willtirando". The discussion covers the relationship between comics and technology by analyzing the comic strip and the construction of its meaning. The qualitative reflection is aggregated by quantitative data, through which the work shows possible outcomes for the language of the online comic strips, such as the expansion in the format; increased hybridization with various types of images; and the approach phenomenon between the spheres author/reader in digital format. Productions of a most unusual kind also were discussed: the digital comic strips, that incorporate animated effects on its narrative. At the end of the study, we present an online comic strip prototype from the most popular formats used by the authors, in order to reiterate the nature of the comic strips: a brief narrative whose outcome is unexpected and results in humor.

**Keywords - Technology, Comic Strips, Internet.**

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1. Visão Geral do Arquivo de Tiras.	18
Figura 2. William Leite e o site "Willtirando".	28
Figura 3. Tira Buteco dos Deuses 6.	39
Figura 4. Tira Questões Existenciais.	40
Figura 5. Tira Monstros!.	41
Figura 6. Tira Explicações.	42
Figura 7. Tira Tirando da Cabeça do Leitor 47.	43
Figura 8. Tira Espiritualidade.	44
Figura 9. Tira Orkut.	45
Figura 10. Tira Contrata-se.	47
Figura 11. Tira Trabalho x Twitter.	48
Figura 12. Tira Spams.	49
Figura 13. Tira Spam.	51
Figura 14. Tira Fenômeno na Internet.	52
Figura 15. Tira Buteco dos Deuses 7.	53
Figura 16. Tira Sabemos tudo sobre você.	55
Figura 17. Tira Curtir.	56
Figura 18. Tira Botão Curtir.	57
Figura 19. Tira Explicações.	59
Figura 20. Tela Azul da Morte ou "BSOD".	60
Figura 21. Tira Tetris.	61
Figura 22. Tira Infarto.	62
Figura 23. Gráfico do Desempenho no Windows 8.	63
Figura 24. Tira Estado Civil.	64
Figura 25. Busca pelo Termo "Tiras" no <i>Google</i> .	78
Figura 26. Recorte do site "Tiras Nacionais".	79
Figura 27. Recorte do site "Vida de Suporte".	80
Figura 28. Recorte do site "Malvados".	80
Figura 29. Recorte do site "Um Sábado Qualquer".	81
Figura 30. Recorte do Site "Willtirando".	82
Figura 31. Tira do site "Nãointendo"	83
Figura 32. Recorte de Tira visualizada no <i>Facebook</i> .	85
Figura 33. Recorte da postagem "De cara nova".	88
Figura 34. Recorte da postagem "Ó dia, ó azar...".	89
Figura 35. Recorte da postagem "Pen drive".	89
Figura 36. Tira Freud 7.	90
Figura 37. Recorte de Comentários sobre a tira Freud 7.	91
Figura 38. Tira E se....	92
Figura 39. Tira Glauco.	93
Figura 40. Tira Problema de Interpretação.	95
Figura 41. Tira Engano.	96
Figura 42. Tira Motocicleta.	97
Figura 43. Tira Viva México!.	98
Figura 44. Tira Ministério de Perus.	101
Figura 45. Tira Tirando a Carteira com Deus.	103
Figura 46. Tira Com Deus não se brinca.	104
Figura 47. Tira <i>Youtube</i> .	106
Figura 48. Tira Infecções Digitais.	107

Figura 49. Tira Olha.	108
Figura 50. Tira Monstros.	109
Figura 51. Tira Rialto.	113
Figura 52. Tira Págod.	113
Figura 53. Tira Só mais uma com bolinha de papel.	114
Figura 54. Tira Pesadelo.	115
Figura 55. Tira Dores Estomacais.	116
Figura 56. Tira Guaxinim 2.	117
Figura 57. Tira Passatempo.	118
Figura 58. Tira Mentas Poluídas.	118
Figura 59. Tira Ideias.	119
Figura 60. Tira Casos da Vida.	120
Figura 61. Tira Nos Bastidores da criação.	122
Figura 62. Tira Processo de criação.	123
Figura 63. Tira Eu posso Explicar	124
Figura 64. Tira Pequeno Agradecimento (remake).	125
Figura 65. Tira Agradecimentos.	125
Figura 66. Tira Galileu 2.	128
Figura 67. Tira Limbo.	129
Figura 68. Tira A Mula.	131
Figura 69. Tira Quem está certo?.	132
Figura 70. Tira Quem está certo? Final.	133
Figura 71. Tira As desvantagens de ser onisciente.	135
Figura 72. Tira No princípio 11.	136
Figura 73. Tira Vontade de Chorar.	138
Figura 74. Tira Fecha a Porta.	140
Figura 75. Tira Acorda.	141
Figura 76. Tira Gérson, o programador (vol 5).	143
Figura 77. Tira Gérson, o programador (vol 7).	144
Figura 78. Tira Agenda Setting a favor da política.	145
Figura 79. Recorte dos sites Willtirando e Vida de Suporte.	146
Figura 80. Tira Borboleta.	147
Figura 81. Edição da Tira Borboleta.	147
Figura 82. Tira Mistério.	149
Figura 83. Tira Influências.	150
Figura 84. Estrutura alternativa para a tira Influências.	151
Figura 85. Tira Pai não Entende Nada.	153
Figura 86. Tira Richard Dawkins.	155
Figura 87. Tira Morre... Diabo!	156
Figura 88. Tira Explicações.	157
Figura 89. Tira um Deus pra não faltar nas festinhas.	158
Figura 90. Tira Desktop.	159
Figura 91. Tira Bola de Cristal.	160
Figura 92. Tira Atividade Cerebral.	161
Figura 93. Tira Estrelas.	162
Figura 94. Tira Ambiguidade.	163
Figura 95. Tira Careca.	164
Figura 96. Tira Restauração.	165
Figura 97. Imagem do quadro Ecce Homo.	166
Figura 98. Tira Auto-suficiente.	169

Figura 99. Tira Aprendi na Escola.	170
Figura 100. Print Screen da Hqtrônica Batman: Arkham Origins.	171
Figura 101. Print Screen da Hqtrônica Batman: Arkham Origins.	172
Figura 102. Tira Esquisitices.	174
Figura 103. Protocolo de Leitura ocidental dos Quadrinhos.	176
Figura 104. Esquema interpretativo da Tira Esquisitices.	177
Figura 105. Tira Viva Intensamente 78.	178
Figura 106. Tira God Gif.	179
Figura 107. Tira Feliz Dia das Crianças.	181
Figura 108. Atualização da Tira Feliz Dia das Crianças.	182
Figura 109. Tira Física Quântica.	184
Figura 110. Tira Brincando de Deus.	184
Figura 111. Tira Domingo.	185
Figura 112. Tira Faz tudo.	185
Figura 113. Tira Deus.	186
Figura 114. Tira Viva Intensamente 88.	186
Gráfico 1. Proporção de Quadros no "Vida de Suporte".	67
Gráfico 2. Proporção de Quadros no "Um Sábado Qualquer".	68
Gráfico 3. Proporção de Quadros no "Willtirando".	68
Gráfico 4. Elementos Diversos no "Vida de Suporte".	70
Gráfico 5. Elementos Diversos no "Um Sábado Qualquer".	71
Gráfico 6. Elementos Diversos no "Willtirando".	71
Gráfico 7. Temáticas no "Vida de Suporte".	74
Gráfico 8. Temáticas no "Um Sábado Qualquer".	74
Gráfico 9. Temáticas no "Willtirando".	75

## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2. A INTERNET E OS QUADRINHOS.....</b>	<b>21</b>
2.1 QUADRINHOS, TIRAS E CIBERCULTURA.....	21
2.2 AS TIRAS COMO GÊNERO DISCURSIVO.....	31
2.3 HUMOR E TECNOLOGIA NAS TIRAS CÔMICAS ONLINE.....	36
2.4 ELEMENTOS OBSERVADOS.....	65
<b>3. INTERAÇÃO E LEITURA DAS TIRAS CÔMICAS ONLINE.....</b>	<b>77</b>
3.1 O MEIO E A PERCEPÇÃO DAS TIRAS.....	77
3.2 O CONTEXTO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO DAS TIRAS.....	86
3.3 O "LEITOR-AUTOR".....	99
3.4.SITE PESSOAL E AUTOPUBLICAÇÃO: AS TIRAS COMO DIÁRIO.....	110
<b>4. POSSIBILIDADES NAS TIRAS ONLINE.....</b>	<b>127</b>
4.1 EXPANSÃO DO FORMATO E HIBRIDAÇÃO DE LINGUAGENS.....	127
4.2 UM TIPO PECULIAR: AS TIRAS CÔMICAS DIGITAIS.....	166
4.3 PROTÓTIPOS DE TIRAS CÔMICAS ONLINE.....	184
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>188</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>191</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>196</b>

## INTRODUÇÃO

Este estudo é movido por uma profunda curiosidade sobre as consequências sociais das transformações tecnológicas. Mais especificamente, sobre os efeitos desencadeados pela consolidação da internet como meio de publicar, encontrar e ler *tiras cômicas*.

A reflexão mais imediatista vislumbra na internet o motor de inevitáveis e constantes mudanças. Parece “lógico” pensar que esta radical transformação nas condições materiais e virtuais de comunicação modificará diversos aspectos da cultura contemporânea. Nosso estudo desconfia dessa assertiva. Há um quê de deslumbre nessa apressada dedução, um perigo na naturalidade com a qual certos discursos invadem nosso universo simbólico.

A desconfiança tem dois motivos: 1) esse tipo de pensamento, preconizando implacáveis transformações diante de paradigmas tecnológicos novos, subordina o componente humano ao do(s) artefato(s) tecnológico(s). 2) Pensamos, todavia, que os artefatos só adquirem sentido nos seus usos e significações. Portanto, na medida em que são inseridos em práticas sociais efetivas. Esse tipo de abordagem das problemáticas culturais contemporâneas produz conclusões de caráter geral a partir de fenômenos que não podem ser generalizados ou extrapolados para outras esferas da vida humana. Como afirma Pierre Levy (1999), estamos diante de um universal sem totalidade. Em suma, porque a internet tem esta "aura de grandeza", não necessariamente podemos estabelecer conclusões amplas sobre as atividades nela produzidas.

Sendo assim, as possíveis respostas sobre os produtos culturais de novos artefatos e sistemas tecnológicos residem nos processos de efetiva *apropriação* desses objetos e suas técnicas. Esse raciocínio orientou a investigação realizada, a partir de três eixos norteadores: 1) afastar olhares deterministas ou instrumentais em relação ao eixo tecnologia e sociedade; 2) observar a linguagem das tiras cômicas e suas manifestações na internet brasileira; 3) valorizar academicamente o estudo dos quadrinhos.

As tiras e os quadrinhos em geral auxiliam na compreensão da sociedade na medida em que utilizam diversos elementos culturalmente compartilhados para

efetivamente comunicar, produzir sentido. Desse modo, analisar as tiras é, também, pensar as dinâmicas da cultura contemporânea.

Nessa empreitada, reiteramos a defesa iniciada por vários pesquisadores brasileiros, especialmente a partir da década de 1970. Nesse período, perguntas sérias sobre a linguagem e o valor social e cultural dos quadrinhos foram feitas, propulsionadas pelos trabalhos de Moacyr Cirne, Antonio Luiz Cagnin e Álvaro de Moya. E, conforme afirma o professor Waldomiro Vergueiro, em resenha<sup>1</sup> para o site Omelete:

O estudo acadêmico das histórias em quadrinhos é sempre desejável. Bom ou mau representa o reconhecimento da comunidade científica universitária a uma arte que já tem mais de cento e cinquenta anos de existência (...). Assim, cada dissertação de mestrado ou tese de doutorado que enfoca os quadrinhos sob os mais variados aspectos, sendo aprovada por uma banca de examinadores indicada por um programa de pós-graduação no país, deve ser recebida com regozijo por todos aqueles que admiram o meio (VERGUEIRO, 2004).

Assim, o objetivo do trabalho é analisar as tiras cômicas na internet, a fim de dialogar com alguns postulados já estabelecidos por estudiosos da área, como Scott McCloud (2006) e Edgar Franco (2008), tais como: se o meio permite a entrada mais democrática de autores; se, em suas características, oferece potencial para mais soluções a desafios narrativos; se o suporte digital pode ser visto como recanto da liberdade criativa; se a rede está dinamizando a relação entre autor e leitor, etc. E, sobretudo, como isso está ocorrendo de fato, isto é, quais as efetivas particularidades as narrativas humorísticas na forma de tiras estão assumindo na internet.

Alguns autores utilizam o termo *webcomics* para se referir aos diversos quadrinhos e tiras na internet. Outros, como Franco (2008; 2013), preferem chamar estes quadrinhos digitais de "HQtrônicas". Neste estudo, optamos por *tiras cômicas online*<sup>2</sup>. Esta opção define melhor o objeto: o gênero humorístico tira cômica, bem como seu suporte específico, o da internet.

Até o momento, tanto a pergunta estabelecida quanto seu objeto parecem muito amplos. A quantidade de sites e autores inviabiliza completamente a análise

---

<sup>1</sup> O autor analisou o livro "Spawn, O Soldado do Inferno: mito e religiosidade nos Quadrinhos", de Cristina Levine Martins Xavier.

<sup>2</sup> Eventualmente, para evitar o excesso de repetições, chamaremos de tiras ou tiras cômicas digitais. Nem todas as tiras online são necessariamente cômicas, mas estas são maioria, e objeto da análise.

de toda essa produção. Por esse motivo, as respostas que buscamos pretendem ser apenas parciais - sugestões - sobre o comportamento do gênero.

Sendo assim, a análise buscou um pequeno recorte sobre a produção nacional de tiras online, selecionando três autores e seus sites: Carlos Ruas, autor de "Um Sábado Qualquer"; William Leite, que produz o "Will Tirando"; e André Farias, do "Vida de Suporte". No conjunto da reflexão, portanto, apontaremos tendências e características a partir desses autores e sua atividade.

Os sites foram escolhidos considerando os seguintes critérios: variedade temática, tempo de atividade e consolidação relativa do quadrinista. Com relação ao primeiro, verificamos nos três autores uma variedade satisfatória de temas, o que pensamos como fonte propícia para buscar uma equivalente variedade de propostas narrativas. O tempo de atividade é requisito necessário, pois uma súbita interrupção do site iria, por consequência, apresentar uma fraqueza em termos quantitativos. Portanto, os três autores de nosso recorte produzem tiras cômicas há pelo menos cinco anos.

O terceiro aspecto, embora subjetivo, consistiu em verificar se estes quadrinistas encontraram sucesso em sua empreitada artística. Para mensurar sua relativa consolidação, consideramos a quantidade de visitas da página, o diálogo com o meio impresso<sup>3</sup> e a integração do autor em outras esferas da mídia. Juntos, acreditamos que estes elementos apontam para um poder de infiltração destes autores e suas tiras, que encontram representatividade cultural na medida em que muitas pessoas se identificam com as imagens humorísticas estabelecidas. Em outros termos, suas vozes humorísticas fazem - e encontram - sentido em um público razoável.

Carlos Ruas estabelece humor principalmente a partir de temáticas religiosas<sup>4</sup> e criou seu site em 26 de novembro de 2008, inicialmente na forma de blog. Desde então, foram mais de 1500 tiras<sup>5</sup>, levando a um sucesso notável<sup>6</sup>. Conforme o número de visitas aumentou, as tiras ganharam espaço próprio e domínio

---

<sup>3</sup> William Leite e Carlos Ruas já publicaram livros e ocuparam espaço em jornais e revistas. André Farias publicou tiras em revistas de tecnologia e jornais.

<sup>4</sup> O próprio título do site é uma referência ao dia em que Deus terminou sua criação.

<sup>5</sup> Segundo levantamento feito em Maio de 2015.

<sup>6</sup> Em 2012 o autor ganhou um prêmio HQmix na categoria Webtiras. No mesmo ano, o site já possuía mais de 40 mil acessos diários e sua página do *Facebook* tem 2,5 milhões de curtidas (dezembro de 2015).



registrado<sup>7</sup>. Os personagens iniciais foram Deus, seguido por Adão, Eva e Luci, senhor dos infernos.

A partir deles, outros personagens apareceram, incluindo Darwin, Freud, Einstein, Niemeyer, divindades de várias crenças religiosas, entre outros. Como veremos, do eixo temático religião emanaram questões políticas, econômicas, amorosas, etc. Em 2015 a Aquário Editorial lançou um álbum com tiras do autor, intitulado "Deus: por trás das câmeras".

O segundo autor, William Leite, é explícito na escolha do título em sua página: "Will Tirando". O trocadilho indica que o site oferece piadas, e ao visitá-lo percebemos que essas piadas são construídas na forma de tiras. O autor começou a produzir em outubro de 2008, a partir da plataforma *blogspot*, como Ruas. Em 2010 migrou para um site pessoal, com o mesmo nome. Boa parte de suas produções no blog não são mais acessíveis, pois o autor migrou definitivamente para a página de domínio próprio.

Por esse motivo, utilizamos somente seu trabalho a partir de 2010, embora sua trajetória seja maior. Diferente de Carlos Ruas e André Farias, como veremos, William Leite não estabelece um eixo temático tão nítido. Política, futebol, relacionamentos, videogames e outros assuntos integram suas "tiradas". Com menos personagens fixos, vale mencionar a dupla irrevente das idosas Anésia e Dolores. Anésia, de um mau humor incomparável, e Dolores, de uma ingenuidade sem igual. Juntas, ajudam a construir incongruências humorísticas diversas.

Para encerrar esta breve descrição de nossos autores, chegamos a André Faria e seu "Vida de Suporte". O autor e criador do blog retrata situações cotidianas vividas por analistas de suporte em tecnologia e informática. Ao exercer suas funções no atendimento ao usuário e solução de problemas, o que poderia ser a simples aplicação de conhecimento técnico se transforma numa verdadeira "dor de cabeça", posto que existe um abismo entre esses diferentes sujeitos envolvidos no uso de aparelhos e sistemas informatizados: o usuário e o analista de suporte.

Dessa forma, o humor das tiras "Vida de Suporte" surge essencialmente a partir dos desencontros e confusões semânticas consequentes da interação humana com a tecnologia, isto é, a atribuição de diferentes significados a um mesmo objeto, resultando em ambiguidades e equívocos (e no efeito humorístico que o autor

---

<sup>7</sup> <http://www.umsabadoqualquer.com/>.

procura obter).

Nas palavras do criador das tiras: "Na época, e de certa forma até hoje, as tirinhas serviam como um 'cano de escape', mais ou menos uma forma de exorcizar os demônios do meu trabalho como profissional de *Tecnologia Informática*"<sup>8</sup>. Entre seus personagens principais, aparecem o analista Léo, seu alterego; o estressado colega Gérson; o energúmeno estagiário, que não faz nada certo; e a usuária, fonte de muitos tormentos para o analista.

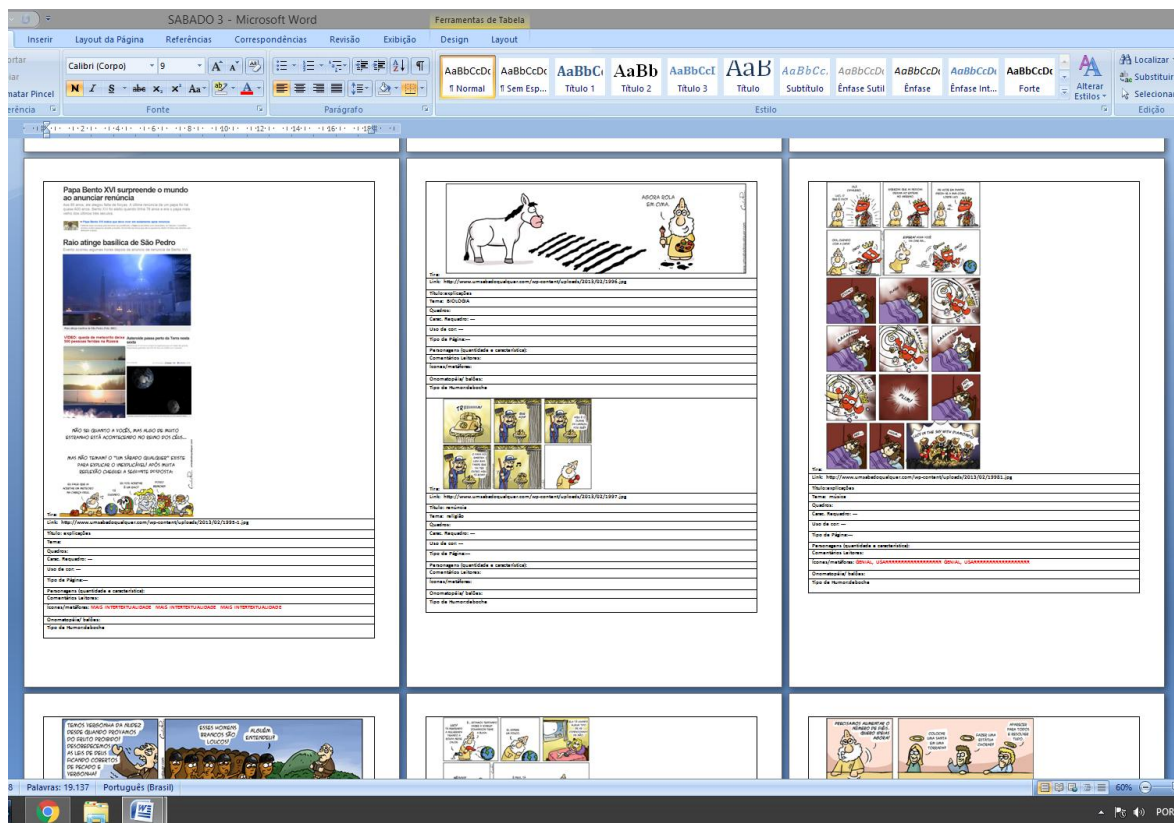
Para atender a nossa pergunta de pesquisa, procedemos a uma sistemática catalogação das tiras produzidas pelos autores em seus sites. A catalogação partiu das postagens iniciais em cada página e se estendeu até 31 de abril de 2015, reunindo 3940 tiras. O processo consistiu, grosso modo, nas seguintes etapas: 1) leitura da tira; 2) arquivamento da imagem num documento word estruturado para separar as tiras e suas informações; 3) o direcionamento do olhar sobre informações contextuais pertinentes para a leitura e interpretação da piada; 4) anotação de dados importantes sobre a tira recém catalogada, incluindo seu link, título, tema geral, comentários importantes do autor ou leitor sobre a publicação e observações pessoais sobre a narrativa visualizada<sup>9</sup>. Como buscamos compreendê-las em sua relação com o meio digital, o *download* do conteúdo dos sites não responderia a muitas dúvidas. Por conta disso, essa coleta manual foi necessária.

Através desses procedimentos, surgiram caminhos para encontrar a recorrência de padrões. A atribuição de um tema geral e específico - quando necessário - permite encontrar tiras sobre tecnologia e redes sociais, por exemplo. Em certas tiras - mas não todas - foram realizadas observações tais como "uso de fotografia"; "participação do leitor"; "metatira", "vídeo", etc. Para vislumbrar formatos diferenciados, a redução do *zoom* no arquivo *word* teve importância fundamental. A Figura 1 demonstra boa parte dessa relação estabelecida na pesquisa:

---

<sup>8</sup>Fonte: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/tirinhas-eram-cano-de-escape-diz-autor-do-vida-de-suporte>>, acesso em 17/05/2014.

<sup>9</sup>No Apêndice A, ao fim do trabalho, colocamos uma dessas fichas catalográficas.



**Figura 1. Visão geral utilizada pra vasculhar as tiras em busca de formatos inusitados.**  
**Fonte: Imagem do autor (2016).**

Este modo de visualização foi utilizado para obter uma visão geral do grande amontoado de tiras catalogadas. Mesmo com a redução do zoom, ela atende a alguns objetivos. Na primeira página, por exemplo, há uma tira bastante longa. A segunda conta com uma tira de um único quadro. Ao perceber a importância de um exemplo ou outro para a argumentação, outros processos de leitura foram estabelecidos, e optamos por uma aproximação mais confortável e adequada ao olhar.

Com essa metodologia buscamos estabelecer a análise e reflexão sobre o gênero tira cômica na internet, sobretudo a partir de uma interpretação contextualizada das tiras e dos elementos utilizados na tecitura de suas narrativas. Por unir texto, imagem e humor, teóricos de diferentes áreas foram de fundamental importância para o debate. Embasamos nossas análises em um olhar interdisciplinar, recorrendo a teóricos das áreas de quadrinhos, linguagem, humor, cultura e tecnologia.

Também foram de suma importância as considerações sobre quadrinhos de Will Eisner (2012), Dan Mazur e Alexandre Danner (2014), Vitor Nicolau (2011),

Marcos Nicolau (2007) e Santos (2010). Seja por fornecerem ricas informações, seja por servirem de contraponto a nossos argumentos, esses autores ajudaram a discutir a linguagem dos quadrinhos como um processo constituído histórica e culturalmente.

Sobre a leitura de tiras cômicas, bem como a sua estruturação enquanto narrativa humorística, Paulo Ramos mostrou direções a partir de sua associação de piadas e tiras, bem como em outras análises sobre os quadrinhos em geral (2009 e 2011). Assumimos a seguinte definição do autor:

As tiras cômicas são um gênero que possui uma narrativa que leva a um desfecho humorístico. O final tem de ser algo inesperado, não previsto no curso narrativo, de modo a surpreender o leitor, o que leva ao humor. Elementos verbais, visuais e verbo-visuais são usados para a quebra de expectativa da história (RAMOS, 2011, p 136).

Essa definição dialoga com uma das principais correntes teóricas de estudo sobre o humor<sup>10</sup>, a teoria da incongruência. Segundo Sebastião Lourenço dos Santos (2014, p. 39), "a noção básica da incongruência tem como premissa a ideia do elemento surpresa, que obriga o ouvinte a refazer o processo de interpretação do fato narrado". Em sua reflexão sobre as piadas orais, Santos (2014, p. 39) descreve a incongruência como a "percepção repentina do disparate de uma expectativa de interpretação". O ouvinte - ou leitor, no caso das tiras cômicas - interpreta essa relação absurda como divertida. Nesse processo, conforme destaca o autor, o ouvinte tem seu ânimo afetado, embora a interpretação da piada não resulte necessariamente no riso, fenômeno um tanto mais complexo.

O princípio da incongruência é constatável nas tiras cômicas, com a presença de elemento(s) que rompe(m) a expectativa delineada inicialmente. Em função disso, a percepção deste princípio norteia a leitura das tiras estabelecida no decorrer deste estudo.

No que se refere à linguagem, nosso suporte teórico reside no pensamento do pensador Mikhail Bakhtin. Tanto pelas reflexões sobre os *gêneros discursivos* (1992) como pela teoria do romance (1997), as ideias do autor são fundamentais para a análise contextualizada das tiras e a produção de seu sentido, isto é, seu

---

<sup>10</sup> Santos (2014, p. 35) descreve as três mais influentes e conhecidas teorias do humor no período contemporâneo: a teoria da incongruência, a teoria de *script* semântico e a teoria do humor verbalizado.

humor. As leituras de Carlos Alberto Faraco (2009) e Beth Brait (2007) auxiliaram na compreensão das ideias do círculo de Bakhtin.

A respeito da relação entre tecnologia e sociedade, nós nos apoiamos na Teoria Crítica de Tecnologia, que tem em Andrew Feenberg (1991, 2002 e 2008) seu principal expoente. Esses nomes não encerram o grupo de autores cujas contribuições fundamentaram o trabalho, mas indicam alguns dos pilares a partir dos quais a discussão floresceu.

O trabalho está estruturado em três capítulos. No primeiro, deliberamos sobre a produção e publicação de quadrinhos na internet, estabelecendo um apanhado geral a partir de diferentes opiniões. Além disso, discutimos o conceito Bakhtiniano de *gênero discursivo* como unidade efetiva da comunicação, bem como associamos a imagética humorística de algumas tiras às ideias da Teoria Crítica de Tecnologia. Esse debate objetiva demonstrar que o aparecimento de novos aparatos e possibilidades tecnológicas não induz necessariamente a inovações estéticas, afastando um determinismo tecnológico. Os dados quantitativos obtidos a partir dos autores são apresentados ao final do capítulo, e serão retomados no decorrer do trabalho.

No segundo capítulo, partimos para uma análise centrada na interação das tiras com o meio e seus leitores. Em primeiro lugar, problematizamos alguns aspectos no suporte digital que exercem papéis relevantes na percepção das tiras cômicas. Na sequência, nos focamos sobre a importância do contexto na enunciação das tiras, destrinchando elementos paratextuais pertinentes para a compreensão e significação da piada. A relação entre autor e leitor integra a continuidade deste capítulo, bem como a observação de uma cultura de exposição dos autores através de metatiras, nas quais passam a fazer parte da própria narrativa.

O terceiro aborda diversos elementos utilizados na composição de tiras humorísticas. Discutimos tiras cômicas de formato ampliado, com fotografias, imagens diversas ou efeitos digitais - como a animação. Ao fim do capítulo, apresentamos alguns exemplos prototípicos de tira: o modelo/padrão mais utilizado pelos autores, com a finalidade de discutir o princípio basilar deste gênero discursivo. Com este percurso, pretendemos enriquecer o debate sobre as tiras cômicas em sua interação com as mediações tecnológicas contemporâneas.

## 2. A INTERNET E OS QUADRINHOS

### 2.1, QUADRINHOS, TIRAS E CIBERCULTURA

Em "Quadrinhos e Arte Sequencial", Will Eisner (2012) destacava a tira diária de jornal e o álbum de quadrinhos como os dois principais veículos da "arte sequencial". Essa observação, estabelecida no início do livro, refletia as condições tecnológicas relativas aos quadrinhos elaborados naquele contexto histórico, mediado pelo paradigma do suporte impresso. Desde a publicação da primeira versão de seu texto, em 1985, as condições de produção, distribuição e recepção dos quadrinhos passaram por significativas transformações. Essas mudanças - e suas consequências - reverberam na versão mais recente do texto, atualizada e ampliada. De acordo com nota do editor Denis Kitchen (2012, p. VII): "fizemos um trabalho de atualização do texto quando necessário, a fim de remover anacronismos e dar conta do estágio atual da indústria e da tecnologia".

Mesmo após o trabalho de revisão, uma das primeiras constatações de Eisner está datada. A circulação dos jornais tem diminuído ano após ano, junto de uma transição das mídias impressas para as digitais. No que se refere à realidade das tiras brasileiras, por exemplo, a maioria não é mais distribuída e lida no papel, conforme descreve Paulo Ramos (2013, p. 91): "o maior volume de tiras no Brasil, na virada da primeira para a segunda década deste século, encontrava-se na internet, e não mais nas páginas dos jornais". Sendo assim, perde validade o postulado da tira diária de *jornal* como um dos principais veículos da arte sequencial. As tiras não deixaram de existir ou de serem produzidas, mas participaram de um gradativo - porém evidente - processo "migratório": do suporte impresso para o digital. Essa coexistência abriu um novo leque de possibilidades para a produção, distribuição e leitura de quadrinhos.

Para Eisner (2012), o ambiente digital permite uma proliferação de estilos e métodos impossível no meio tradicional. Anselmo Gimenez Mendo (2008, p.33) explica que "o formato e a dimensão das páginas de quadrinhos sempre estiveram condicionados às limitações técnicas impostas pelos processos gráficos de impressão". Ao libertar a arte de certos aspectos técnicos relativos à impressão, a internet dinamizou sua produção.

O espaço é um dos elementos centrais dessa transformação: limitado e curto, no suporte impresso, agora as tiras se veem diante de possibilidades espaciais mais tolerantes. Como consequência dessa dinâmica tecnológica nova, a produção de tiras nacionais experimenta um interessante processo criativo: "uma onda de novos autores surgiu com a expansão de acesso aos microcomputadores e ainda mais com o advento comercial da internet" (MAGALHÃES, 2005, p.65).

Os quadrinhos e tiras produzidos na internet participam de um contexto específico e que exige uma análise criteriosa. Integram a cibercultura: "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço"(LÉVY, 1999, p.17).

O ciberespaço pode ser definido como o contexto comunicacional propiciado pela rede mundial de computadores, a internet, catalisador de vários modos de comunicação. Este contexto, extremamente amplo e multifacetado, resulta da relação entre diversos elementos: artefatos tecnológicos, tais como computadores, celulares e *tablets*, navegadores e aplicativos, programas que mediam as relações interativas entre os diferentes sujeitos usuários da rede. Segundo Pierre Levy (1999, p.131), "as comunidades virtuais do ciberespaço oferecem, para debate coletivo, um campo de prática mais aberto, mais participativo, mais distribuído que aquele das mídias clássicas".

Dan Mazur e Alexandre Danner (2014) estabelecem reflexão semelhante ao discutir sobre a relação entre os quadrinhos e a *web*, percebendo a internet como propiciadora de uma aldeia global de criadores de quadrinhos, capaz de superar fronteiras geográficas. Essas constatações situam o ciberespaço justamente como uma alternativa mais democrática para as mídias de massa tradicionais.

Pierre Levy (1999) constata que há textos circulando em grande escala no mundo inteiro e pelo ciberespaço sem que nunca tenham passado pelas mãos de qualquer editor ou redator. Essa observação tem implicações importantes para os quadrinhos, pois sua produção, no meio digital, supera não somente o entrave do "espaço", já mencionado, mas também o do controle de conteúdo e cerceamento da liberdade de criação: os temas e as formas dependem essencialmente do autor e de sua competência artística. Como consequência, o volume de informação na rede cresce a um ritmo acelerado.

Os argumentos estabelecidos pelo autor sobre o ciberespaço e suas possibilidades se aproximam do que os estudiosos brasileiros de quadrinhos têm verificado sobre a produção dessa arte no ambiente digital. Edgar Franco, ao discutir as "HQtrônicas"<sup>11</sup>, afirmou que "as histórias em quadrinhos feitas para internet não pararam de crescer desde 1995 e hoje continuam em franca expansão" (2008, p. 101).

Embora Franco reflita sobre possibilidades específicas atreladas ao meio digital, observamos que a produção brasileira de quadrinhos digitais não seguiu uma tendência de hibridização multimidiática. Na realidade, como constatou Paulo Ramos (2013, p.81), "desde meados de 2005 em diante percebeu-se no Brasil outro processo: formatos tradicionais dos quadrinhos impressos, como a tira e a página, passaram a predominar na internet".

Em outro texto, intitulado "Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração", Franco faz reflexão semelhante:

A partir de 2005 muitas HQtrônicas saíram do ar, muitos artistas que criaram HQs hipermidiáticas como simples curiosidade ou experimentalismo momentâneo abandonaram a linguagem, migrando para a animação propriamente dita (...) e outros retornaram para o formato tradicional dos quadrinhos em suporte papel, mas utilizando a internet como espaço para a difusão de suas obras (FRANCO, 2013, p. 24).

São "quadrinhos feitos para a internet", mas em sua maioria não são "HQtrônicas", isto é, não apresentam elementos multimidiáticos. Ainda assim, testemunhamos uma inversão significativa: o suporte virtual é que tem servido de base principal para a veiculação do gênero. Esse "giro" tem grandes implicações culturais, que remetem ao debate estabelecido por Jesus Martín-Barbero (2010) no texto "Comunicação e cultura mundo: as novas dinâmicas do cultural" (*tradução livre*). Uma das ideias defendidas pelo autor é a de que as transformações tecnológicas modificam a produção do saber e o acesso aos diferentes saberes.

Nesse sentido, podemos dizer que o monopólio de veiculação de tiras brasileiras até o início do século XX era o da mídia impressa, condição invertida no início do século XXI e, especialmente, a partir de 2005, conforme discutem Paulo Ramos e Edgar Franco. Os saberes relativos aos quadrinhos experimentam, dessa

---

<sup>11</sup>HQtrônicas: termo sugerido por Edgar Franco (2008) em obra intitulada "Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet", para descrever quadrinhos híbridos com elementos multimidiáticos, tais como diagramação dinâmica, animação, som, etc.



forma, novas fronteiras. Vejamos que fronteiras são essas, sob diferentes perspectivas.

No que se refere a suas possibilidades, em geral, as opiniões convergem positivamente. Para Dan Mazur e Alexandre Danner, a internet permite "explorar temas muitas vezes considerados impróprios para jornais familiares, e também os simplesmente considerados nichos de interesse, como os voltados para vídeo games" (2014, p. 306). Segundo Hernán Martignone e Mariano Prunes (2008), o desenvolvimento da internet possibilitou a difusão ilimitada de propostas.

Henrique Magalhães (2005) vê a internet como facilitadora de uma nova geração de cartunistas, além de destacar as possibilidades de contatos pessoais que a tecnologia oferece. Will Eisner (2012) vislumbrou novas estratégias de apropriação da tradicional "página" dos quadrinhos em sites, imaginando um quadrinho de tamanho potencialmente ilimitado. Vários autores mencionam o dinamismo da relação entre autor e leitor<sup>12</sup>, apontando para uma progressiva interatividade entre ambas as partes. Anselmo Gimenez Mendo (2008, p. 64), por exemplo, argumenta que o público tem uma participação mais ativa, "inerente à tecnologia que envolve a internet".

Pedro de Luna (2013, p.52) destaca as possibilidades sem custo oferecidas pela rede: "mesmo quem não pode pagar por um site pessoal bacana, têm a sua disposição várias opções gratuitas, como mídias sociais e os bons e velhos *blogs*". Além de pesquisador da área, o autor desenvolve um blog<sup>13</sup> onde escreve sobre o tema. Numa de suas postagens, intitulada "Quadrinho impresso, digital ou os dois?", debate sobre a pluralidade de formas na divulgação da arte, entrevistando diversos pesquisadores, autores e editores. Merece destaque a opinião do professor e pesquisador Waldomiro Vergueiro, que vê positivamente as possibilidades do ciberespaço: "quanto mais formas um autor tiver de chegar até o seu leitor, ainda que no primeiro momento não tenha uma retribuição financeira adequada, mais possibilidades ele terá de se firmar no futuro".

Rodrigo Otávio dos Santos (2010), em trabalho de dissertação sobre o quadrinista André Dahmer<sup>14</sup>, atenta para mais duas possibilidades inerentes ao

---

<sup>12</sup>Entre eles, o próprio Eisner (2012), Mendo (2008), Mccloud (2006), Luna (2013), Ramos (2013), etc.

<sup>13</sup>O autor possui o blog intitulado "Quadrinhos", em desenvolvimento desde 2008. Referência da postagem: [www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29035](http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29035).p.56

<sup>14</sup>André Dahmer começou a fazer tiras ainda durante o curso de Desenho Industrial na PUC-RJ, em 2001. Começou publicando em um *blog* pessoal e atualmente tem uma página de domínio próprio

meio: a de publicação instantânea, não mais dependente de um processo mecânico de impressão e posterior distribuição; e o arquivamento das narrativas anteriores, disponíveis para serem procuradas pelos leitores, a partir de sua própria curiosidade.

Márcia Schmitt Cappellari, refletindo sobre as possibilidades do suporte digital, apresenta um olhar entusiasta. Segundo a autora, os quadrinhos podem ganhar contornos estéticos inusitados e fascinantes no ambiente da internet, sem descaracterizá-los: "as histórias podem ser perpassadas ao espectador de forma mais eficaz, pois os apetrechos<sup>15</sup> não transformam, mas ressaltam elementos essenciais da arte seqüencial"(CAPPELLARI, 2004, p.10).

No texto "A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits", Cappellari (2010, p.225) enxerga uma vantagem no leitor de "HQs" digitais: "ele pode ler histórias produzidas em qualquer lugar do mundo sem sair de casa e sem ter que pagar caro para isso". E acrescenta:

Se quiser, também pode utilizar a rede para comprar revistas analógicas. Por meio de sites de leilão ou mesmo respeitáveis editoras e livrarias internacionais, ele pode negociar quadrinhos com pessoas do mundo inteiro, recebendo em casa aquilo que desejar. Isso porque a pessoa que lê quadrinhos digitais não precisa abandonar a leitura em papel. Numa típica característica da inclusão pós-moderna, vê-se que as duas formas de comunicação podem ocorrer concomitantemente e ser complementares, caso seja esse o desejo do espectador (CAPPELLARI, 2010, p. 225).

Em geral, o debate aponta as possibilidades tecnológicas para os quadrinhos sob um viés positivo. Há pouco mais de uma década, contudo, o pesquisador britânico Roger Sabin (2000) estabelecia várias ressalvas sobre os quadrinhos em mediações tecnológicas novas. O argumento do autor apoiava-se em três aspectos principais, que julgava superiores na forma impressa: 1) a conveniência do papel, fácil de manusear e transportar; 2) os tipos diferenciados de percepção, pois o monitor emite luz diretamente nos olhos, enquanto o papel a reflete; 3) a perda de uma experimentação ligada ao contato tátil e olfativo oferecida pelo meio impresso. Porém, quando se discute tecnologia, rapidamente perdem

---

(<http://www.malvados.com.br/>). É um dos principais quadrinistas da geração contemporânea de artistas brasileiros, e um dos primeiros que usufruiu da internet como forma de popularizar suas narrativas.

<sup>15</sup>A autora entende como "apetrechos" a adição de som, movimento e novas paletas de cores, numa perspectiva semelhante à de Edgar Franco. Contudo, o cenário de quadrinhos online contemporâneo demonstra que, grosso modo, não foi esse o caminho principal da produção brasileira.

valor argumentos pautados em condições tecnológicas específicas, e a possibilidade de uma opinião tornar-se anacrônica é grande<sup>16</sup>.

No que se refere à conveniência do meio impresso, por exemplo, o argumento de Sabin (2000) merece uma revisão. No início do século XXI praticamente não havia *tablets* e *smartphones*, e a leitura de um quadrinho digital dependia de um computador pessoal. Essa condição mudou e atualmente existem várias formas de acessar a rede de modo prático e rápido. O segundo argumento de Sabin também pode ser repensado: a fim de imitar a experiência de leitura obtida no papel, empresas como a Amazon investiram em tecnologias que provocam outra experiência perceptiva<sup>17</sup>, resultando, em 2007, no lançamento do *Kindle*. Outros aparelhos, incluindo *smartphones* e *tablets*, apresentam aplicativos que suavizam a experiência de leitura, adaptando os quadrinhos a diferentes suportes<sup>18</sup>.

Em terceiro lugar, as fruições tátil e olfativa nos processos de leitura, citadas por Sabin, estão ligadas à experiência histórica de várias gerações educadas, essencialmente, pela leitura no suporte papel. O leitor e suas práticas, contudo, modificam-se gradativamente ao longo das transformações tecnológicas. A tela, em seus diferentes tipos, ocupa uma proporção cada vez maior no cotidiano das novas gerações de leitores. Essa reflexão implica repensar o paradigma da leitura no papel e suas virtudes, situando o foco da análise nas práticas sociais em desenvolvimento e as tendências que se desdobram.

No texto "História em Quadrinhos na Tela do Computador", os pesquisadores Roberto Elísio dos Santos, Vitor Corrêa e Marcel Luiz Tomé acrescentam mais alguns elementos importantes no que se refere aos desafios do ambiente digital:

Podem-se agregar às críticas feitas pelo teórico britânico à transposição dos quadrinhos à mídia digital mais três questões. A primeira delas, relativa à fruição do leitor, complementa as afirmações de Sabin: além da ausência de sensações táteis e olfativas, o público precisa encontrar em meio a uma quantidade enorme de sites aqueles que disponibilizam quadrinhos. A segunda refere-se ao ganho dos artistas, uma vez que o retorno financeiro (publicidade, pagamento pelo download de conteúdo) é difícil. E o terceiro aspecto envolve a preservação e memória dos quadrinhos: se o produto impresso é guardado em coleções particulares ou em instituições públicas

---

<sup>16</sup>Como ocorreu com a afirmação inicial de Will Eisner sobre as tiras em jornais, discutida no início do texto.

<sup>17</sup>O *kindle* imita a textura do meio impresso e não causa desconforto visual. É leve e pode armazenar centenas de livros e textos.

<sup>18</sup>O *Ipad*, por exemplo, conta com o aplicativo *Comic Zeal*. Arquivos de quadrinhos em formato .pdf podem ser lidas no *Adobe Reader* (disponível para pcs, celulares e tablets), entre outros *softwares*.

(bibliotecas, gibitecas etc.), o mesmo não acontece com o material colocado na rede mundial de computadores. Quando um site é retirado da internet, a recuperação das informações torna-se uma tarefa complicada, se não impossível (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012, p.123-124).

A primeira consideração dos autores, sobre a dificuldade de encontrar quadrinhos no "excesso" informacional da rede, pode ser compreendida sob duas perspectivas. O usuário com pouca ou nenhuma familiaridade com os quadrinhos poderá debater-se com o oceano de informações disponíveis pela *internet*. Provavelmente não terá facilidade em estabelecer uma relação significativa com os quadrinhos. Contudo, a dificuldade não está exatamente em encontrar sites que disponibilizam quadrinhos, pois os sistemas de busca atuais resolvem a questão com uma simples combinação de palavras-chave. O entrave consiste, para o leitor de "primeira viagem", em efetivamente relacionar-se com a linguagem, o que demanda um nível de experiência com relação a ela. O leitor habituado, porém, desenvolve e participa de uma rede de contatos via mídia sociais, fóruns de discussão e comunidades virtuais, dificilmente estagnando-se na condição de "não encontrar quadrinhos"<sup>19</sup>, por maior que seja a rede.

O segundo ponto mencionado pelos autores é o do retorno financeiro. Como a internet ainda é historicamente nova, é difícil avaliar com precisão a facilidade em "monetizar" o ofício de autor de quadrinhos digitais. Contudo, o cenário de quadrinhos da internet brasileira mostra que é possível usar a rede como um meio de retorno financeiro e promoção de trabalhos pessoais, conforme discutiremos ao abordar os autores analisados e seu histórico. No momento, convém destacar o seguinte: se não é fácil ganhar dinheiro fazendo quadrinhos na *rede*, também não podemos determinar que ela cerceia contatos e oportunidades profissionais.

O terceiro aspecto levantado é o da conservação do material digitalmente distribuído. O fim de um *website* dificilmente permite recuperar suas informações, e essa é uma consideração pertinente. Um bom exemplo ocorreu com as "HQtrônicas" estudadas por Edgar Franco. Em artigo analisando as Hqtrônicas de 2ª geração (2013, p.21), o autor cita o site brasileiro "FlashHQ - a casa da HQ em *flash* brasileira", que hospedou quadrinhos criados utilizando programação em *flash*, com

---

<sup>19</sup>Na realidade, segundo Cappellari, "A rede permite também uma ampliação do papel do fã de história em quadrinhos", justamente através dos canais citados (sites, fóruns, comunidades, etc) (2010, p.226).

elementos multimídia. O site não existe mais, e não há acesso à produção. Outra "Hqtrônica" mencionada por Franco, chamada "Central do Rato", também teve seu site desativado em 2004. Existem outros exemplos, mas o cenário "HQtrônico" é sintomático de uma tendência definida a partir de meados de 2005: o da reprodução, online, de quadrinhos mais próximos do tradicional suporte papel, com a adição dos elementos multimidiáticos perdendo força.

Por fim, convém lembrar outros dois aspectos já mencionados por diversos autores<sup>20</sup> como obstáculos para os quadrinhos digitais: a velocidade de conexão e a adaptação da página para a tela. Antes do advento da banda larga, as capacidades de conexão inviabilizavam o carregamento rápido de imagens, entrave superado pelas condições tecnológicas contemporâneas.

O mesmo ocorreu com a reprodução de uma página de "hq": até pouco tempo a resolução dos monitores não era suficiente para que uma página impressa fosse reproduzida fielmente na tela do computador. O avanço nas capacidades de processamento de imagem, contudo, tornou mais este entrave anacrônico. A Figura 2, registrando uma entrevista com o quadrinista Willian Leite, é um exemplo de relação dinâmica estabelecida entre o monitor e o formato da página.



**Figura 2. William Leite e o site "WillTirando".**

**Fonte:** <[http://www.blogandobauru.com.br/blog/wp-content/uploads/2014/07/528379\\_506824042710808\\_1395847466\\_n-300x236.jpg](http://www.blogandobauru.com.br/blog/wp-content/uploads/2014/07/528379_506824042710808_1395847466_n-300x236.jpg)> acesso em 18/01/2015.

Em suma, alguns dos pontos positivos principais levantados pelo debate sobre quadrinhos e internet são os seguintes: 1) A possibilidade de maior liberdade

---

<sup>20</sup> Edgar Franco (2008) e Henrique Magalhães (2005) citam a baixa velocidade na transmissão de dados como um entrave; Anselmo Gimenez Mendo (2008) considerou que a tela de computador não era capaz de reproduzir o tamanho de uma página convencional de revista.

temática; 2) a pluralização de propostas da arte; 3) maior dinamismo na abordagem da página e dos tradicionais "quadros"; 4) progressiva interatividade autor-leitor; 5) o custo reduzido, aliado à possibilidade de encontrar o público alvo; 6) publicação instantânea; 7) arquivamento dos trabalhos anteriores; 8) a adição potencial de contornos estéticos novos, devido ao que tecnologia digital *pode* oferecer.

Com relação aos aspectos negativos, pensamos em dois pontos que podem ser problemáticos: a conservação de produções digitais e a ausência de um editor. Caso os autores removam os sites que hospedavam suas obras, pode ser difícil recuperar o trabalho realizado. A ausência do editor, por sua vez, pode fazer com que boas ideias se percam, por falta de um direcionamento. Sobre as demais colocações<sup>21</sup>, acreditamos que se tratavam de entraves técnicos relacionados a momentos tecnológicos específicos, não correspondendo a desafios ainda pertinentes no contexto contemporâneo.

A primeira - e tentadora - ideia sobre a relação entre quadrinhos e tecnologias digitais consistiu em vislumbrar as novas possibilidades que surgiam para a linguagem, como refletiu Edgar Franco. Som, movimento, diagramação dinâmica, interatividade e múltiplas narrativas adicionariam aos quadrinhos uma série de elementos potencializadores de novas experiências estéticas. Contudo, não foi este o cenário delineado com o amadurecimento das tecnologias ligadas à *internet*. Segundo Alexandre Danner e Dan Mazur:

Embora identificado como um movimento nos primeiros anos de publicação, as webcomics não se atêm a nenhum princípio estético particular. Desde o início, elas reuniram várias formas de quadrinhos que raramente se sobrepõem no mundo impresso. Enquanto as tiras de jornais e as graphic novels são indústrias completamente distintas, na web, as tiras de humor e as graphic novels narrativas se misturam livremente. Além do mais, por ser um movimento tecnologicamente progressivo em sintonia com outras tendências culturais, o aspecto 'movimento' rapidamente desapareceu quando esse método de distribuição tornou-se simplesmente um fato da publicação moderna, com vários projetos se alternando entre a impressão e a web. Na verdade, pode não fazer sentido continuar a chamá-las de 'webcomics', na medida em que quase todas as facetas da indústria de quadrinhos agora utilizam publicação on-line de alguma forma (DANNER; MAZUR, 2014, p.306).

As considerações acima merecem um exame atento, a partir de três pontos principais. Primeiro, a constatação de que na internet coexistem formas de quadrinhos que não partilhavam do mesmo espaço no meio impresso, evidenciando

---

<sup>21</sup> Maior conveniência do meio impresso, dificuldade em encontrar quadrinhos na rede, monetização incerta, etc.

a característica mais "aberta" do meio digital. Em segundo lugar, convém destacar a afirmação dos autores sobre a distribuição via internet, definida como "um fato da publicação moderna". Essa ideia vai ao encontro, por exemplo, das análises que situam a rede como o meio mais utilizado para divulgação de tiras no Brasil. Por fim, o terceiro aspecto importante apresentado pelos autores consiste em seu questionamento conclusivo: se existe uma alternância entre a impressão e a web, na medida em que a indústria de quadrinhos apropriou-se de ambas as formas de publicação, ainda faz sentido pensar nas "*webcomics*" de forma diferenciada?

Não é simples responder a essa pergunta, porque o volume de produções online é extremamente grande, e uma resposta adequada exige uma análise atenta. Se levarmos em consideração apenas os princípios constitutivos da linguagem<sup>22</sup>, a maioria dos "*webcomics*" (para utilizar o termo dos autores) poderia ser chamada simplesmente de "*comics*", e a sugestão dos autores ganha pertinência. Contudo, se escolhermos fazer uma análise mais criteriosa de como são divulgados, lidos, e estruturados os quadrinhos online, percebemos que o ambiente digital estimula novos desdobramentos, ainda que não sejam as intervenções multimidiáticas inicialmente concebidas, esteticamente mais impactantes, e sim de um estilo mais discreto e sutil.

As colocações de Rafael Duarte e Deise Freitas são bastante interessantes sobre a relação entre as possibilidades técnicas do meio e suas implicações para os quadrinhos:

Como em qualquer forma de arte a possibilidade técnica irá interessar se puder ser usada como parte integrante da proposta estética. Neste sentido, as possibilidades relativas ao meio digital ficam em uma espécie de limite bastante específico, e em uma relação bastante contraditória. Por um lado, uma imensa gama de possíveis efeitos, movimentação, som, interatividade etc, por outro, a impossibilidade de se utilizar a maioria destes recursos sem descaracterizar os quadrinhos como tal. As possibilidades de movimentação, por exemplo, só poderão ser utilizadas se não ultrapassarem conceito de que *qualquer* ligação interpretativa entre os momentos de significação deverá ser construído pelo leitor. Qualquer passo além disso e o que se tem é uma animação extremamente limitada. A força das HQ está exatamente no sentido de que toda a leitura se dará na mente do leitor, na ideia de que a passagem de tempo, espaço ou de instante narrativo será construída através do espaço e não do tempo (DUARTE; FREITAS, 2013, p. 35).

---

<sup>22</sup>Segundo o pesquisador Antonio Luiz Cagnin, em síntese, a história em quadrinhos é constituída pela união dos seguintes elementos: as imagens ou figuras, tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou moldurados quadrinhos." e do texto. Este pode apresentado nas formas do balão, que abriga as falas e os diálogos; do que chama "nuvenzinha", reveladora do que pensam as personagens"; pela legenda, que abriga o narrador; e pela onomatopeia. (Cagnin, 2014, p. 34).

Podemos acrescentar um elemento à análise empreendida pelos autores, referente aos tipos de conhecimento necessários para a introdução de efeitos multimidiáticos. O autor de quadrinhos precisa dominar um conjunto de habilidades básicas para concretizar sua história, especialmente no caso da produção individual, frequente na internet. Fará elaboração da arte, edição da imagem, montagem do roteiro, estruturação do quadrinho, etc, processo que envolve tempo e esforço significativos, mas que reconhecidamente integram o gênero e sua tradicional confecção.

Contudo, a adição de efeitos multimídia implica o domínio de outro leque de conhecimentos, cuja aplicação amplia o tempo e o trabalho necessários para alcançar o resultado final<sup>23</sup>. Essencialmente, adicionar efeitos exigirá do autor habilidades de programação e domínio de linguagens computacionais, o que torna a caminhada ao produto final (o quadrinho) um tanto mais complexa. Resulta disso que a porta aberta pela internet para o investimento nas produções individuais dificilmente será explorado pelos autores na direção de HQs multimidiáticas, posto que o esforço necessário para realizá-las é muito maior, e as habilidades envolvidas discrepantes: programar ou desenhar?<sup>24</sup>.

Nas tiras cômicas online, objeto deste estudo, elementos multimidiáticos são quase inexistentes. Exigiriam mais tempo de elaboração e o gênero perderia o caráter sintético desenvolvido ao longo de sua história. Porém, isso não significa que na leitura de tiras na rede não tenha havido transformações e algumas dessas sutis transformações começaram a ser percebidas recentemente, relacionadas essencialmente a um *contexto comunicacional* específico do qual provém sua divulgação: os blogs, redes sociais e sites em geral.

## 2.2. AS TIRAS COMO GÊNERO DISCURSIVO

As tiras encontraram no espaço dos blogs um terreno fértil para sua divulgação. Vitor Nicolau e Henrique Magalhães (2011), por exemplo, constataram o

---

<sup>23</sup>O que não impede um diálogo entre os gêneros: os autores de tiras analisados incluíram conteúdo em seus sites que envolve animações, inclusive com personagens originados nas tiras, mas realizam essas experimentações separadamente. Tiras permanecem tiras, e são categorizadas como tal, e o mesmo ocorre com as animações.

<sup>24</sup>Os principais quadrinhos multimidiáticos contemporâneos são produzidos por grandes empresas programadoras de *videogames*.



blog como um espaço criativo para as tiras na rede, potencializador de transformações:

As tirinhas estão passando por modificações e ajustes às novas mídias, utilizando o blog como principal suporte para sua divulgação. Agora a produção experimental é livre, ficando a critério do autor e não da formatação dos meios impressos, que tipo de estilo ele irá seguir na transmissão da sua mensagem. Muitas das tirinhas digitais não são mais do que adaptações das impressas, levadas para o meio digital. Por mais de cem anos as tirinhas habitaram a imprensa e hoje a mídia digital está convergindo para um único suporte: o computador. A evolução da tirinha dependerá de sua capacidade de se adaptar a este novo ambiente, que inclui tanto as novas tecnologias como os desejos do público de consumi-la. Neste contexto, os blogs têm sido a principal plataforma de divulgação das tirinhas digitais (NICOLAU; MAGALHÃES, 2011, p. 12).

O debate dos autores, desenvolvido no texto "Tirinhas Digitais: a criação de um novo gênero dos quadrinhos nas mídias digitais", sugere a terminologia "tirinhas digitais" para as que possuem características únicas fornecidas pelo ambiente cibernético e "tirinhas online" para as produzidas no papel e publicadas na internet. Dessa forma, estabelecem reflexão semelhante à de Scott McCloud (2006) em "Reinventando os Quadrinhos", quando o autor afirma que a maioria dos quadrinhos online consiste simplesmente numa versão digitalizada do quadrinho impresso, ou em quadrinhos que seguem os paradigmas tradicionais da linguagem, mas são divulgados na *web*.

Vitor Nicolau e Henrique Magalhães (2011, p. 13) afirmam ser necessária "uma pesquisa de caráter investigativo, com maior profundidade, para avaliar quais recursos multimidiáticos estão sendo mais utilizados". Este é justamente o esforço de pesquisa realizado neste estudo. O tema ainda será discutido mais profundamente, mas podemos adiantar, pelo conjunto de tiras e autores analisados, que a transformação das tirinhas não ocorre pelo uso de recursos multimidiáticos<sup>25</sup>. A maior parte delas não é "digital", conforme os termos descritos acima, mas também não são simplesmente tiras online, idênticas às do meio impresso. Há uma dinâmica que as singulariza.

No texto "Pontos de Fuga: Registros do Processo de Alargamento do Formato das Tiras", Paulo Ramos (2014) cita o papel do suporte digital num processo de gradativa expansão percebido nas tiras (tanto impressas quanto digitais). Segundo o autor:

---

<sup>25</sup> De fato, nas 3940 tiras catalogadas, somente William Leite criou algumas tiras multimidiáticas, que chamamos de tiras digitais.

A entrada dos quadrinhos nos suportes virtuais também ajudou a acentuar a percepção de um formato maior para as tiras cômicas. Com o diferencial de que a tela do computador, do *tablet* ou do celular permite uma liberdade criativa maior, podendo o desenhista extrapolar as amarras físicas impostas no meio impresso. Parece haver neste século 21 sinais do mesmo experimentalismo presenciado um século antes. A internet, sem dúvida, tem contribuído muito nesse sentido, embora haja ainda registros dos formatos convencionais da tira nos sites e blogs brasileiros. Mesmo assim, já existem casos suficientes, tanto nos meios impressos como virtuais, para autorizar uma definição que encampe um alargamento na dimensão física da tira (RAMOS, 2014, p. 101).

Paulo Ramos destaca o papel protagonizado pela internet no referido processo de expansão do formato tira, reverberando no suporte impresso. Conforme discute, o gênero das tiras cômicas mantém a característica de narrativa curta com final inesperado, tal como uma piada. Segundo o autor, cuja concepção teórica de gênero sustenta-se nas ideias de Mikhail Bakhtin, "os novos formatos já configuram uma estabilidade dentro da instabilidade" (RAMOS, 2014, p. 102).

A "estabilidade genérica" resulta de uma recorrência no uso de certos elementos nos gêneros discursivos. Atualmente essa estabilidade é viabilizada, principalmente, pelo suporte digital, criador de um contexto sociocomunicativo específico, isto é, a internet e os blogs e sites que lhe dão forma.

Como demonstra Paulo Ramos (2014), as contribuições de Bakhtin são extremamente férteis para o estudo dos quadrinhos. Segundo o pensador russo, toda esfera da atividade humana contempla a utilização da língua, assim como cada esfera elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, o que Bakhtin denomina como os "gêneros do discurso" (1992, p. 279). Trata-se de uma concepção de linguagem baseada nas dinâmicas sociais dos usos da língua. Como afirma o autor:

A riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa (BAKHTIN, 1992, p. 279).

Dessa forma, entendemos a tira cômica como um gênero do discurso. A distribuição e leitura deste gênero na internet corresponde a uma das esferas de atividade humana mencionadas por Bakhtin, e tem mexido com o gênero, cuja estabilidade é relativa. Observamos, por exemplo, a mencionada ampliação no

tamanho das tiras, devido às possibilidades de enunciação que este contexto concretiza.

Somente é possível fazer a análise dos quadrinhos considerando a complexa cadeia de comunicação em desenvolvimento no suporte digital, e não estritamente a partir das características formais desse gênero discursivo ao manifestar-se na *internet*. A partir de suas características-padrão, por exemplo, poderíamos concluir que as tiras pouco ou nada mudaram.

Portanto, não é pertinente conceber um gênero discursivo na *internet* tendo como base meramente as possibilidades tecnológicas oferecidas pelo meio, mas, sim, a partir da dinâmica efetivamente desenvolvida na comunicação entre os sujeitos, levando em consideração o gênero discursivo utilizado e como é utilizado. Como afirma Paulo Ramos:

A consequência dessa perspectiva é que evita a análise dos gêneros de um ponto de vista apenas descritivo. As características do texto são um dos pontos necessários à análise dos gêneros, mas não os únicos. Há também o local, o momento, os parceiros envolvidos, o suporte, enfim, uma gama de informações que interferem na sua utilização (RAMOS, 2011, p. 25).

É esse o teor da crítica que Bakhtin faz, em seu texto, ao formalismo dominante nas análises linguísticas de sua época, esquecendo a unidade efetiva da comunicação - os gêneros do discurso - para a qual nos chama a atenção:

Ignorar a natureza do enunciado e as particularidades de gênero que assinalam a variedade do discurso em qualquer área do estudo linguístico leva ao formalismo e à abstração, desvirtua a historicidade do estudo, enfraquece o vínculo existente entre a língua e a vida. A língua penetra na vida através dos enunciados concretos que a realizam, e é também através dos enunciados concretos que a vida penetra na língua (BAKHTIN, 1992, p. 282).

Bakhtin nos incita a considerar toda a cadeia comunicativa, que remete à alternância dos sujeitos falantes, isto é, a alternância dos locutores, e em que contexto estabelecem seus enunciados concretos. Para as tiras cômicas online, seguindo essa lógica, pensamos que a internet fornece elementos que singularizam sua enunciação, ainda que possam ter mantido exatamente as mesmas características formais adquiridas historicamente no meio impresso.

Outro ponto pertinente na reflexão Bakhtiniana consiste na verificação de que os sujeitos e seus enunciados evoluem constantemente, de forma interativa, em

permanente relação com os enunciados dos outros. É o princípio dialógico da comunicação:

O enunciado deve ser considerado acima de tudo como uma resposta a enunciados anteriores dentro de uma dada esfera (a palavra "resposta" é empregada aqui no sentido lato): refuta-os, confirma-os, completa-os, baseia-se neles, supõe-nos conhecidos e, de um modo ou outro, conta com eles (BAKHTIN, 1992, p. 316).

De fato, para o autor, devemos levar em conta as "*tonalidades dialógicas*" para compreender o enunciado em sua completude. Essa posição demanda uma interpretação contextualizada das tiras cômicas, isto é, uma análise não apenas do seu conteúdo humorístico e estrutural, mas também das relações dialógicas evidentes em sua expressividade:

Mas em todo enunciado, contanto que o examinemos com apuro, levando em conta as condições concretas da comunicação verbal, descobriremos as palavras do outro ocultas ou semi-ocultas, e com graus diferentes de alteridade. Dir-se-ia que um enunciado é sulcado pela ressonância longínqua e quase inaudível da alternância dos sujeitos falantes e pelos matizes dialógicos, pelas fronteiras extremamente tênues entre os enunciados e totalmente permeáveis à expressividade do autor. O enunciado é um fenômeno complexo, polimorfo, desde que o analisemos não mais isoladamente, mas em sua relação com o autor (o locutor) e enquanto elo na cadeia da comunicação verbal, em sua relação com outros enunciados (BAKHTIN, 1992, p. 318-319).

Bakhtin (1992) conclui seu texto afirmando que uma análise estilística<sup>26</sup> somente poderá englobar todos os aspectos do estilo ao buscar uma compreensão de todo o enunciado, devendo "analisá-lo dentro da cadeia de comunicação verbal". No âmbito dessa cadeia, o "enunciado é apenas um *elo* inalienável" (BAKHTIN, 1992, p. 325). Essa afirmação conclusiva do autor é pertinente para refletirmos sobre os suportes cibernéticos, propiciadores justamente de novos *elos comunicativos*. Acreditamos que esses elos comunicativos afetam a produção dos quadrinhos de forma significativa.

Parece-nos importante essa breve descrição das concepções bakhtinianas de linguagem por dois motivos: 1) sua pertinência para refletir sobre o gênero das tiras em si; 2) por considerar, assim como as teorias críticas de tecnologia, o caráter dialógico da atividade humana na produção de sentido, ou seja, o fato de que os significados são sempre produzidos no âmbito da relação com o outro, e não fato

---

<sup>26</sup> O levantamento dos elementos verbais estruturantes de um determinado texto.

dado, objetivo. Esse raciocínio, que serve à compreensão da comunicação humana, também serve para refletir sobre tecnologia e artefatos tecnológicos em geral. É justamente sobre as concepções teóricas de tecnologia que vamos nos debruçar a partir de agora.

## 2.3 HUMOR E TECNOLOGIA NAS TIRAS CÔMICAS ONLINE

Conforme discutimos, embora o suporte digital possibilite o acréscimo de elementos multimidiáticos aos quadrinhos, essa tendência não se consolidou no decorrer do amadurecimento da cibercultura. Na realidade, observamos um efeito contrário, isto é, o da proliferação de estilos tradicionalmente estabelecidos no papel, porém agora distribuídos na rede. Esse processo é importante, pois nos coloca diante de uma problemática fundamental acerca das relações humanas com a tecnologia: a apropriação realizada, *de fato*, difere das possibilidades que o artefato oferece *potencialmente*. Essa assertiva situa a direção de nossa análise não nos artefatos, mas, sim, nos usos e práticas sociais em que este artefato está inserido.

Essa discussão contrasta com os posicionamentos pioneiros de Edgar Franco e McCloud sobre os quadrinhos digitais (ou as HQtrônicas, conforme o termo de Franco). Em seu estudo, "HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet", Franco (2008) vislumbrava uma grande revolução da linguagem dos quadrinhos. Via nos artefatos tecnológicos a existência de novas e ricas possibilidades: adição de som, animações e vídeos. Diante dessas possibilidades, imaginou que os quadrinistas, ao se tornarem *usuários* de tecnologia, fariam uso de toda essa gama de opções para tornar mais rica e complexa a linguagem que já utilizavam. McCloud, por sua vez, considerou a adaptação e integração dos quadrinhos às tecnologias como prerrogativa essencial para sua própria sobrevivência.

De certa forma, contudo, estabeleceram um raciocínio instrumentalizante, imaginando que as potencialidades tecnológicas seriam determinantes para a produção cultural feita a partir delas. A revolução que conceberam não se concretizou. Ao invés da adição de elementos multimidiáticos, a maior parte dos quadrinhos digitais parece ter desenvolvido novas formas de sociabilidade e enunciação, num tipo de processo criativo em que o autor interage com os leitores de forma mais poderosa.

Essas reflexões dialogam com a Teoria Crítica de Tecnologia<sup>27</sup>. É necessário o constante debate sobre os efeitos inter-relacionados entre tecnologia, sociabilidade e cultura. A revisão ininterrupta da relação contida neste trinômio auxilia a afastar uma visão instrumental de aparatos tecnológicos, isto é, aquela que concebe sistemas tecnológicos de forma fetichizada, principalmente a partir dos usos e funcionalidades que os aparatos oferecem.

Como explicam Henrique Novaes e Renato Danigno (2004, p. 191), no artigo "Fetichismo da Tecnologia", "nos assuntos práticos do dia-a-dia, a tecnologia nos é apresentada, primeiro e acima de tudo, por sua *função*. Nós a entendemos como essencialmente orientada para o uso". Eis o motivo pelo qual foi tentador pensar numa revolução para a linguagem dos quadrinhos com o advento das tecnologias computacionais e da internet: novas funções tornavam-se digitalmente possíveis (som, animação, movimento, etc). O uso progressivo dessas funções, portanto, parecia inevitável.

Conforme afirmam Domingos Filho e Gilson Queluz (2005, p.7), "devemos evitar uma visão fatalista da tecnologia, uma visão determinista que considere os sistemas tecnológicos como que dotados de autonomia, chegando a dominar a vida humana". Em seu texto, os autores discutem sobre um elemento central para a análise dos efeitos sociais da transformação tecnológica: um sistema tecnológico não é dotado apenas de máquinas e processos produtivos, mas também de pessoas e organizações. Argumentam que os sistemas tecnológicos são culturalmente construídos, consequência de uma complexa negociação.

Esse posicionamento exige uma avaliação crítica de sistemas tecnológicos e das relações sociais consequentes destes sistemas. Conforme afirma Pacey (1990, p.16), os "sistemas e artefatos tecnológicos devem ser entendidos como parte da vida e não como uma coisa que pode ser colocada num compartimento separado". Essa é a visão relacional de tecnologia, que sustenta a análise das tiras cômicas pretendida nesse trabalho. Ela é contrária ao determinismo tecnológico, criticado por Feenberg (1991, p. 108): "o determinismo se baseia na suposição de que as tecnologias têm uma lógica funcional autônoma, que pode ser explicada sem se fazer referência à sociedade". Dessa forma, as tecnologias não são somente o

---

<sup>27</sup> Andrew Feenberg (2010) sintetiza os principais aspectos da Teoria Crítica de Tecnologia no texto intitulado "Racionalização Subversiva: Tecnologia, Poder e Democracia". Em suma, o autor estabelece uma crítica à idéia de que a tecnologia é neutra e puramente racional, alheia às dinâmicas sociais.

controle racional e progressivo de novas técnicas, mas modos de organização social, divisão de trabalho, negociações, apropriações, relações de poder.

Com relação às tiras, esse viés analítico nos leva a perceber suas possíveis alterações como consequência de relações estabelecidas no suporte digital, e não como resultado das tecnologias digitais em si. No trabalho de catalogação das tiras, verificamos dois elementos pertinentes para o debate em questão: 1) as transformações que sofrem não resultam imediata e simplesmente das funcionalidades tecnológicas, como já discutimos; 2) o próprio conteúdo humorístico desenvolvido em muitas tiras, quando traz o tema da tecnologia para sua narrativa, impede uma concepção instrumental e determinista dos sistemas tecnológicos. Isso ocorre porque as piadas que envolvem tecnologia, ao utilizar o gênero tira cômica para estabelecer seu humor, também retratam situações reais, cotidianas, isto é, parte da experiência social coletiva, em algum nível compartilhada pelos leitores. Portanto, têm algo a nos dizer sobre a relação contemporânea dos sujeitos com o universo simbólico e material em que estão inseridos.

Cada um dos três autores e seus sites analisados possuem um estilo que os singulariza, bem como uma temática relativamente definida. O humor de Carlos Ruas em seu "Um Sábado Qualquer", por exemplo, problematiza essencialmente a religião. André Farias em o "Vida de Suporte" tem na informática o motor propulsor da maioria das piadas. William Leite, criador do "Will Tirando", é menos "classificável", mas suas piadas, em termos gerais, retratam diversas situações cotidianas num contexto cômico. Em função de sua temática-base, "Vida de Suporte" está em constante diálogo com questões tecnológicas, sendo o que mais apresenta tiras envolvendo a tecnologia e seus usos cotidianos. "Um Sábado Qualquer" também possui tiras sobre este assunto. Will Tirando figura como um meio termo entre seus colegas, com menos produções cujo humor apresenta mote tecnológico. De todo modo, o humor gráfico analisado nos fornece algumas problemáticas acerca dos sistemas e artefatos técnicos contemporâneos. A construção de diferentes efeitos de humor nas narrativas ajuda a tecer um olhar crítico sobre aspectos da "tecnológica" vida contemporânea.

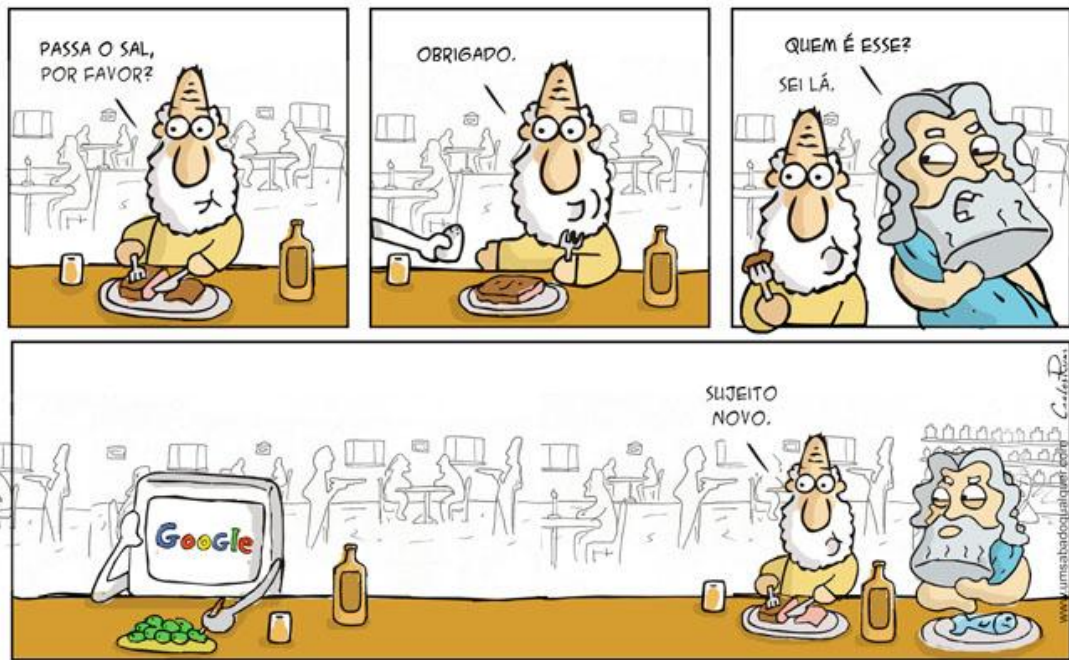


Figura 3. Tira Buteco dos Deuses 6

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/10/546.jpg>> acesso em 18/09/2014.

A Figura 3, uma tira de Carlos Ruas, brinca com os novos "deuses" de nossa era, especificamente após a invenção da internet. A série em questão situa diversos personagens divinos e suas interações no ambiente de um bar. No primeiro quadro, percebemos o Deus cristão, representado com a imagem, frequentemente evocada, de um senhor com barba branca e aparência serena. Ele pede o sal para outro personagem a sua esquerda, ainda invisível no espaço dos quadros superiores. A confirmação de que esse outro personagem também ocupa espaço na narrativa ocorre no segundo quadro, onde aparece o que podemos compreender como um braço estendido, oferecendo o item requisitado por Deus no quadro anterior.

O terceiro quadro cria um clima de suspense na narrativa, pois a figura de Zeus - com seus volumosos cabelos, barba e túnica - indaga Deus sobre quem seria aquele novo colega. A resposta e o desfecho cômico aparecem no quarto e último quadro, que amplia o espaço de visão do leitor, permitindo identificar o novo "Deus" como a ferramenta de busca *Google*. Logo percebemos esse novo personagem em termos de um aspecto computacional, pois seu "corpo" é semelhante ao de uma tela, que ostenta a logo e as cores características da marca.



Merece destaque a escolha de palavras utilizadas pelo autor na fala final de Deus: "sujeito novo". De fato, o Google é historicamente novo<sup>28</sup>, o que torna incisivo o teor da piada, pois já foi alavancado ao status de um novo "Deus", uma "divindade digital". Ocorreu que, no processo de enorme crescimento da internet - e do volume de informações que o meio comporta - a emergência de um sistema de busca capaz de facilitar a tarefa de navegação do usuário caiu como uma luva. O humor da tira representa a importância do Google e da navegação na *web* para o sujeito contemporâneo. Também serve a um alerta: a ferramenta vira elemento dogmático, "religioso", de importância incontestável.

William Leite também brinca com a questão, conforme observamos na Figura 4.



Figura 4. Tira Questões Existenciais

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Quest%C3%B5es-existenciais01.png>>acesso em 12/11/2014.

A tira "Questões Existenciais" estabelece sua narrativa num único quadro, mas sua temática tecnológica é clara, a começar pelo personagem, proveniente do futuro. A roupa excêntrica e o desenho de uma antena no topo da cabeça dão o tom desse futurismo. Esse personagem, cuja tecnologia supomos mais avançada,

<sup>28</sup>Sua ideia tem início em fins da década de 1990, e a consolidação como empresa - cuja influência e importância só aumentou desde então - ocorreu em 2004.

apresenta três perguntas para o leitor. A primeira tem relação direta com a tira anterior, pois destaca o protagonismo cultural do *Google* nos processos históricos presentes (e inclusive futuros, na brincadeira estabelecida na tira). A terceira pergunta supõe que o progresso científico do futuro eliminaria a necessidade de "algo chamado religião". A segunda questiona a possibilidade em estabelecer relacionamentos - e a consequente "reprodução da espécie" - sem a existência das redes sociais.

O humor da tira apela para a ideia de um *Homo Digitalis*, que delega cada vez mais coisas à tecnologia. Brinca com o caráter tecnológico infiltrado na existência do indivíduo contemporâneo. Sentimos o estereótipo do caricato personagem futurista, respeitadas as proporções, na própria sociabilidade que nos envolve, da qual participamos direta ou indiretamente. A internet, nesse contexto, adquire uma importância tão grande quanto fatos concretos da vida cotidiana, conforme brinca a tira "Monstros!"(Figura 5):

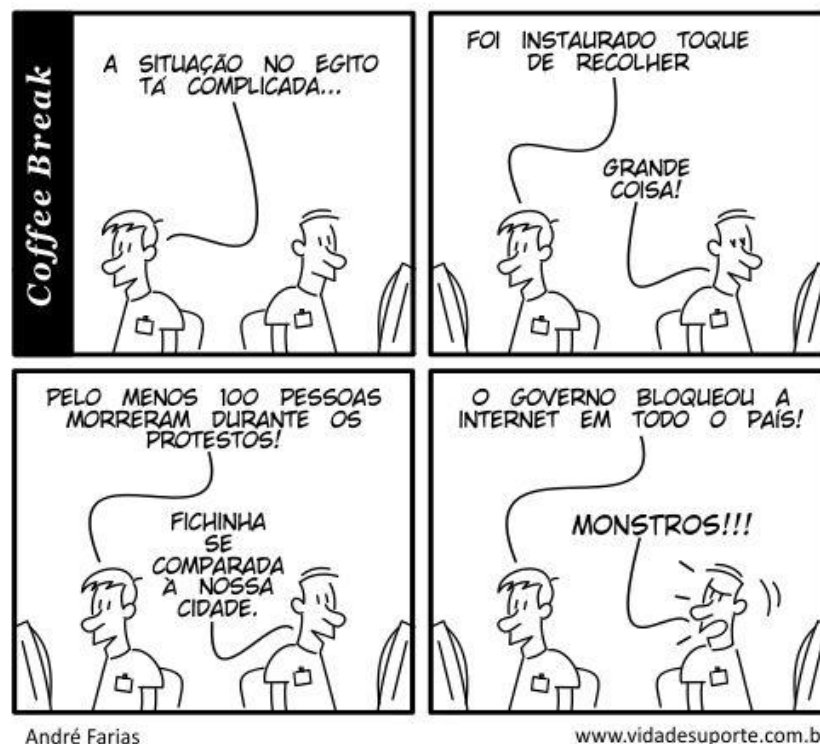


Figura 5. Tira Monstros!

Fonte: FARIAS, ANdré. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/01/Suporte\\_136.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/01/Suporte_136.jpg)> acesso em 09/08/2014.

As tiras de André Farias quase sempre tocam no tema da tecnologia, eventualmente levando a outras esferas da atividade humana, como é o caso da tira em questão. A agitação política no Egito é o tema inicial, dado obtido no primeiro quadro através da fala do personagem analista em TI<sup>29</sup>. Na sequência percebemos a gravidade da situação, pois complementa seu discurso com a informação sobre o toque de recolher. Parece estar lendo uma notícia na internet. Seu colega demonstra indiferença: "grande coisa!". O ponto crítico vem no terceiro quadro, em que cita a ocorrência de mortes nos protestos, ainda assim recebendo de seu interlocutor uma resposta desdenhosa ("fichinha se comparada à nossa cidade").

No quarto quadro vem o desfecho inesperado, pois o narrador afirma que o governo egípcio bloqueou a *internet*. Essa informação, somente mais um detalhe na grave sequência de acontecimentos do Egito, suscita no personagem interlocutor mais revolta do que todas as informações anteriores. De modo eloquente, o colega taxa os responsáveis pela medida de "Monstros!". A incongruência desencadeadora do humor da tira reside na retratação da morte ou caos político como menos graves que a privação da *conexão* tecnológica.

O humor do "Deus *Google*", de um futuro personagem caricato que não imagina as relações humanas sem as redes sociais ou do técnico bitolado em internet têm um princípio em comum: o da preponderância digital, da permanente e necessária conexão, ainda que a conectividade não seja essencial à vida. A brincadeira das tiras reflete sobre o protagonismo do "estar conectado" no contexto cultural contemporâneo.



Figura 6. Tira Explicações.

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/09/775.jpg>> acesso em 07/08/2014

<sup>29</sup>Tecnologia da Informação.

A tira "Explicações" (Figura 6) satiriza o frenesi pela conexão. Um narrador externo desempenha papel importante no topo esquerdo, ao informar-nos sobre o "motivo do inferno estar mais cheio". O personagem Deus olha assustado para um buraco no chão, que inferimos como um acesso ao inferno, tido como "subterrâneo" no imaginário coletivo. A plaquinha fincada ao lado direito do buraco é responsiva em relação à legenda estabelecida no canto superior esquerdo, trazendo os dizeres "Wi-fi Grátis!".

A ideia é a de que o acesso à internet seja um desejo constante e generalizado, especialmente no caso da gratuidade em questão. Estar conectado possibilita tolerar o infortúnio. A piada remete ao uso da rede como uma fuga das agruras reais, isto é, mesmo o entorno impróprio - existiria lugar mais hostil que o inferno? - é suportável com a fuga oferecida pela conexão com a *web*. Dessa forma, o humor da tira simplesmente não faria sentido antes do advento da rede mundial de conexão conhecida como internet. O mesmo acontece na seguinte tira, do "Will Tirando" (Figura 7):



Figura 7. Tira Tirando da Cabeça do Leitor # 47  
Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:  
<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Vizinhos-hoje.png>> acesso em 15/11/2014

No primeiro quadro, o narrador nos descreve uma cena cotidiana do passado, a relação entre os "vizinhos antigamente". Nesse contexto, era comum pedir açúcar

ou algum outro tipo de ingrediente de uso comum na preparação de alimentos no ambiente doméstico.

O segundo quadro, situado no presente, traz outro tipo de pedido: a senha do roteador. O roteador é um artefato tecnológico necessário para o desenvolvimento de uma rede sem fio de conexão a *web*. Em seu sistema, permite a atribuição de um nome à rede, bem como uma senha de acesso, requisitada pelo vizinho do segundo quadro, contemporâneo a nós. Dessa forma, é a necessidade de conexão que vem à baila mais uma vez, de modo que o acesso à *internet* do vizinho, segundo o humor da tira, é mais pertinente frente às necessidades contemporâneas do que ingredientes culinários (ainda que incontestavelmente menos útil do ponto de vista biológico).

A sedução da conectividade sem fio, de uma rede magicamente dispersa pelo ar e livre das limitações e dificuldades físicas trazidas pelos cabos é a realização de uma utopia, quase mística, como satiriza a tira "Espiritualidade", de André Farias (Figura 8).

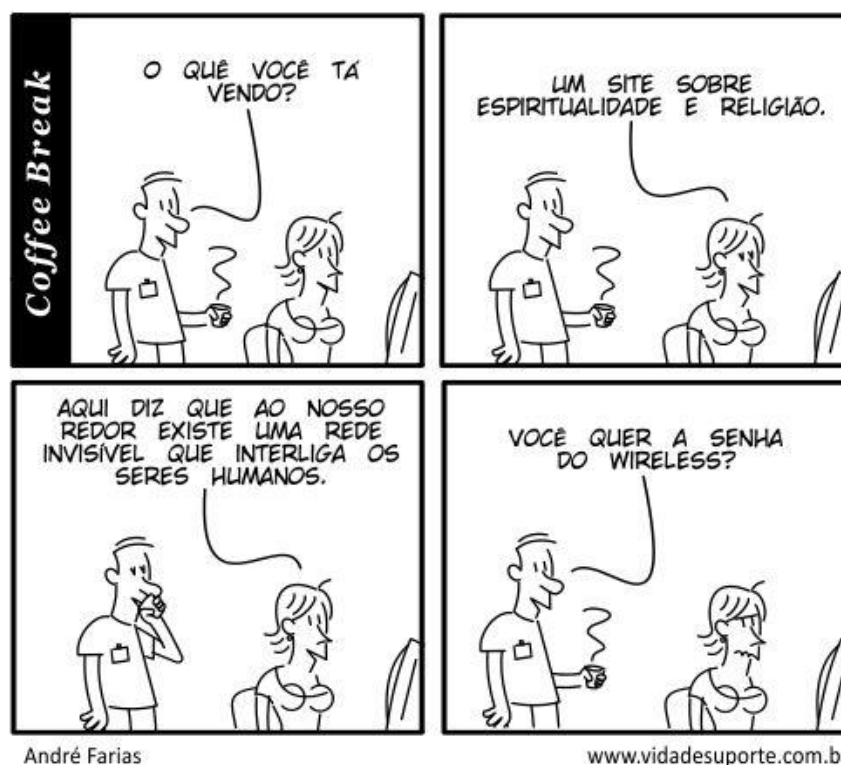


Figura 8. Tira Espiritualidade.

Fonte: FARIAS, André. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte\\_156.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte_156.jpg)> acesso em 14/08/2014.

O personagem do homem é mais um dos analistas de tecnologia informática das tiras "Vida de Suporte", colega do alterego de André Farias. Geralmente é retratado como bitolado com as funcionalidades e possibilidades tecnológicas.

É justamente essa a direção tomada pelo desfecho humorístico no fim da tira. A tecnologia tornou-se a "religião" do técnico, incapaz de compreender que o conteúdo enunciado pela sua interlocutora não tem a menor relação com as tecnologias que viabilizam redes sem fio de conexão com a internet. A ambiguidade de sentido torna possível o humor da tira, pois a fala da personagem no terceiro quadro serve tanto como descrição das conexões "wireless" como para referir-se a uma espiritualidade invisível. A piada evoca o poder de atração exercido pelo "conectar-se" nos leitores. Apesar de incongruente em relação ao discurso de sua parceira interlocutora, a pergunta final do analista tem pertinência social, reflete situações da vida cotidiana, percebidas pelo leitor.

O fascínio da conexão e a onisciência da rede é tema da tira "Orkut", de Carlos Ruas, criada em 2008 (Figura 9):



Figura 9. Tira Orkut.

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2008/12/charge7.jpg>> acesso em 04/08/2014.

Seguindo uma certa cronologia religiosa, o personagem Adão aparece pouco depois de Deus, e está sempre ligado nas novidades tecnológicas. Questiona Deus no primeiro quadro, afirmando que o personagem perdeu completamente o monopólio da "Onisciência", do saber de tudo e todos. No segundo quadro, Deus interpela Adão, perguntando como é possível que "todo mundo" esteja em pé de

igualdade com os conhecimentos divinos. Adão responde: a rede social *Orkut*<sup>30</sup> transformou os humanos em seres oniscientes: sabem de tudo, sobre todos, em qualquer lugar.

O humor ocorre porque percebemos a incompatibilidade na fala de Adão no terceiro quadro. Longe de fornecer onisciência, a rede social em questão nos informava sobre os relacionamentos humanos através de um duplo recorte: aquele estabelecido pelo usuário, com suas opções de fotos a escolher, textos e recados a publicar, comunidades a aderir, etc; e outro relativo ao próprio sistema do *Orkut*, que trabalhava dentro de uma interface geral, computacionalmente gerada, que estabelecia diretrizes para o comportamento do usuário.

A sensação de que o *Orkut* permitia saber tudo sobre os outros, conhecer os outros, portanto, é culturalmente enviesada, um deslumbre. A partir desse "encanto" Carlos Ruas estabelece o humor da tira. Sua leitura adquire outras significações atualmente, pois a rede da "onisciência" foi encerrada em 2014, perdendo cada vez mais usuários frente ao crescimento de outras redes sociais (como o *Facebook*<sup>31</sup> e o *Twitter*). Esse processo é interessante para refletir sobre o comportamento na rede: ainda que uma determinada invenção tecnológica pareça o ápice das possibilidades humanas, não está fora da sociabilidade e, portanto, sujeita às transformações inerentes às dinâmicas culturais.

Por ser elemento técnico e cultural novo, a existência de uma forma de comunicação permanente e constante é sedutora, transforma-se em panaceia das necessidades humanas. Incorpora a promessa do acesso "universal" à informação, ultrapassando fronteiras culturais e nacionais, embora o uso efetivo da rede pela maior parte dos usuários estruture-se em termos de uma comunicação cotidiana com os outros, ligada à vida social, ao trabalho e consumo, e não a partir de experimentações culturais e estéticas inovadoras. A tira "Contrata-se" satiriza essa infiltração no cotidiano do trabalho (Figura 10):

---

<sup>30</sup>A rede social do *Orkut* teve início em 2004 e foi encerrada em 2014. Os brasileiros chegaram a ser maioria nessa rede, dando a ela o caráter de febre, particularmente no período da tira em questão (2008).

<sup>31</sup>A tira ainda é pertinente: substituindo a palavra "*orkut*" por "*facebook*", a piada funciona da mesma maneira.

## em um mundo perfeito...



Figura 10. Tira "Contrata-se"

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Num-mundo-perfeito.png>> acesso em 14/11/2014.

Logo percebemos que o diálogo estabelecido entre os dois personagens reconstrói o contexto de uma entrevista de emprego. O personagem de óculos, atrás de mesa, faz o papel de entrevistador. Sua postura corporal - inclinado à frente, mãos unidas - reforça o tom da situação. Ele pergunta ao entrevistado se domina o uso da rede social *Orkut*, pois já tem um funcionário "encarregado de passar o dia todo falando bobeira no *twitter*", e outro que assiste "vídeos inúteis no *youtube*". O entrevistado responde que não apenas domina o *Orkut*, mas também possui especialização em "Colheita Feliz e Café Mania", dois jogos integrados à rede social que fizeram grande sucesso durante sua existência.

O humor da tira provém justamente em tratar como trabalho aquilo que consiste em exemplo de lazer na rede: comunicar-se pelo *twitter*, assistir vídeos no *youtube* ou brincar em jogos interativos. Além disso, satiriza essa condição cultural da sociedade contemporânea, isto é, a possibilidade quase permanente de conexão, que interpela o sujeito em momentos inapropriados, quando deveria concentra-se em outras coisas (como o trabalho). Ou quando poderia simplesmente vivenciar hábitos de outras esferas.



Muitas empresas promovem o bloqueio de redes sociais e outros sites em seus sistemas, a fim de manter os funcionários focados. Mas as dinâmicas sociais lhes trazem novos e constantes desafios, pois o uso crescente de celulares e *tablets* conectados à internet, de uso individual, não permitem o mesmo tipo de controle. A relação com o trabalho se transforma, como satiriza a tira "Trabalho x *Twitter!*" (Figura 11):

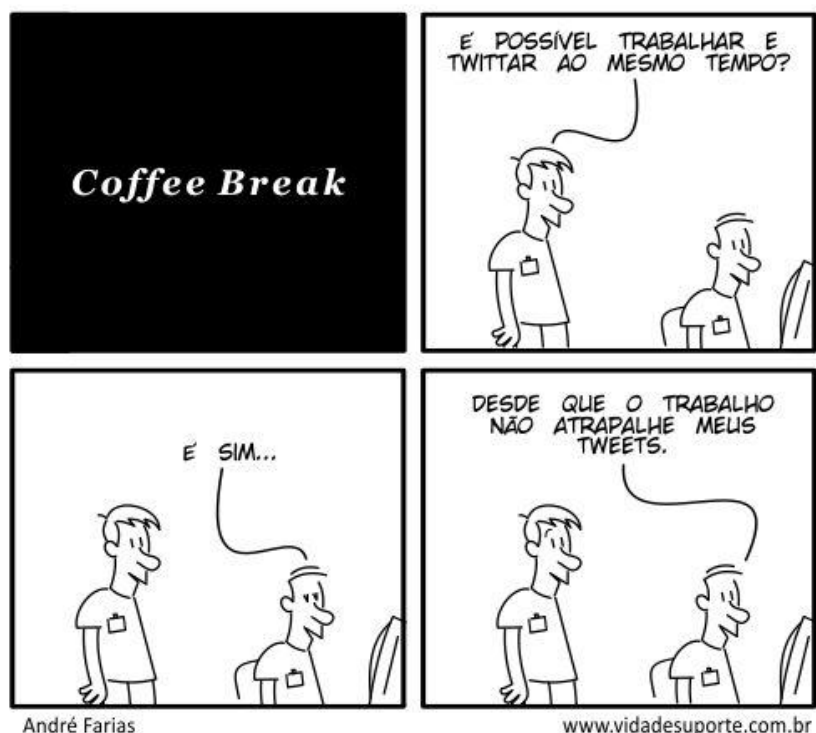


Figura 11. Tira "Trabalho x *Twitter!*"

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/02/Suporte\\_148.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/02/Suporte_148.jpg)>, acesso em 13/08/2014.

A ideia da primazia da comunicação sobre o trabalho dá o tom do humor estabelecido por André Farias. Seu alterego, o analista de TI chamado Léo, pergunta ao colega se é possível trabalhar e "twittar" - escrever no *twitter* - ao mesmo tempo. A resposta vem em duas partes. A primeira, no terceiro quadro, é relativamente neutra: "é sim...". A segunda parte é que traz o elemento incongruente, desencadeando o efeito humorístico: "desde que o trabalho não atrapalhe meus *tweets*".

É o imperativo da comunicação constante, frenética, que vira alvo do humor. O personagem usuário do *twitter* apresenta uma noção deslocada das esferas *trabalho* e *comunicação* em seu cotidiano, em que a última desempenha papel de

destaque. A tira satiriza o que sentimos como uma tendência: a necessidade constante dos indivíduos de pronunciar-se na rede, independente do contexto em que estiverem.

A reprodução desses comportamentos por milhares de pessoas utilizando os sistemas computacionais desenvolve uma poderosa e crescente cadeia comunicacional, que nos afeta direta ou indiretamente. A tira "Spams", de Carlos Ruas, representa o poder interpelativo da conexão, chegando a aborrecer. O sentido repetitivo da palavra "Spam"<sup>32</sup> foi consolidado pelo grupo de comediantes *Monty Python*, através de uma cena veiculada em seu programa televisivo. Nela, um grupo de Vikings recita a palavra insistentemente enquanto um casal observa o cardápio de uma taverna, cheio de pratos com "Spam". O mesmo teor repetitivo adquiriu diversas significações na comunicação via internet, como representa a piada de Carlos Ruas (Figura 12):

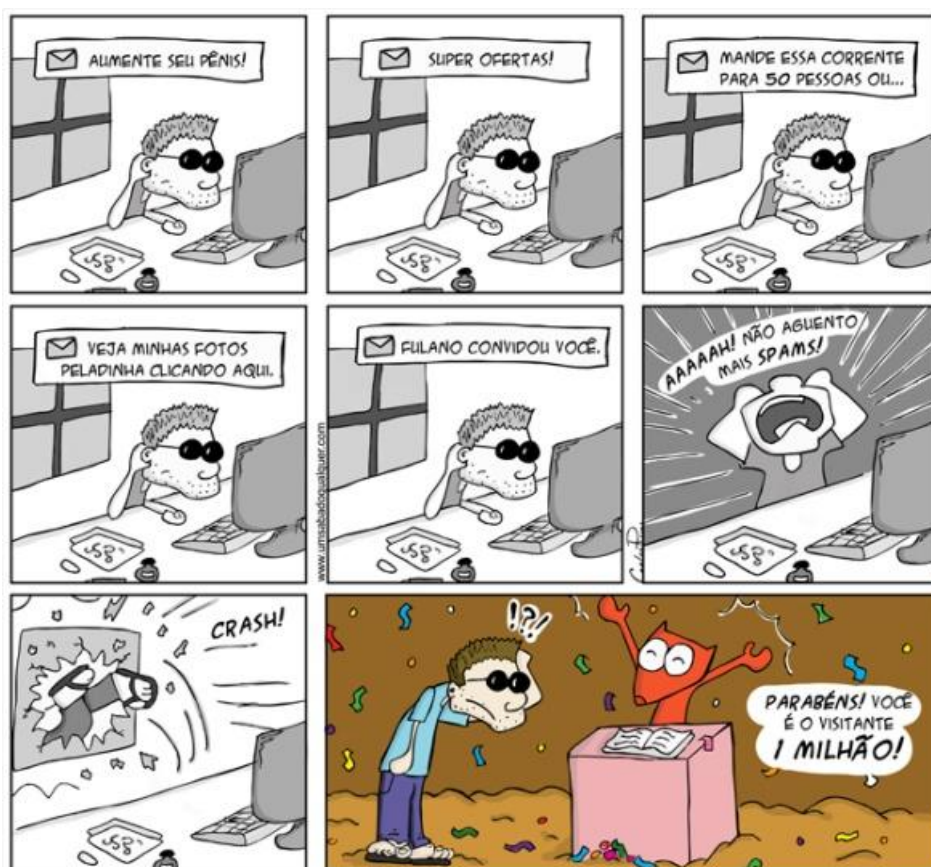


Figura 12. Tira "Spams".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/05/701.jpg>> acesso em 07/10/2014.

<sup>32</sup> "SPAM" consiste na abreviatura da expressão "spiced ham", ou seja, presunto condimentado, nome pelo qual é conhecido um tipo de presunto fabricado desde 1930 pela empresa *Hormel Foods*.

O personagem principal é o alterego do autor, caricaturizado em muitas de suas tiras. Percebemos que está no ambiente doméstico, provavelmente em seu quarto, utilizando um computador pessoal para ler seu e-mail. O ícone das "cartinhas", comum nesse tipo de interfaces, permite chegar a essa conclusão. Cada "cartinha" representa uma mensagem. As mensagens, por sua vez, não são significativas para o personagem, muito pelo contrário: correspondem a "*spam*", termo utilizado para referir-se a e-mails invasores, não requisitados espontaneamente pelo usuário.

A multiplicação de "*spams*" é um aspecto conhecido da comunicação via *email*. Possuem uma aura negativa, pois existem em grande número, não cessam, costumam ser monotemáticos e repetitivos. Resulta disso que a caixa de e-mails do usuário pode facilmente ficar lotada desse tipo de mensagens, dificultando sua visualização do que seria, de fato, significativo. A consequência é o desconforto e aborrecimento da mente, bombardeada de informações, levando ao pico de estresse representado no sexto e no sétimo quadros da tira. O personagem surta com os "*spams*" constantes, e se joga pela janela.

A escapatória é a morte. Na mitologia das tiras criadas por Carlos Ruas, sobretudo baseadas nos dogmas católicos, o suicídio condena o personagem ao inferno, onde seu martírio continua. Mesmo no pós-vida, em outro contexto, é recebido pelo personagem Luci com os festivos dizeres típicos de outro *spam* reproduzido em sites da internet: "Parabéns! Você é o visitante **1 milhão!**". Esse tipo de mensagem costuma requisitar do usuário um clique em troca de um prêmio. O prêmio, é claro, não existe, e na verdade os apelos servem apenas para divulgar publicidade inútil.

O humor ironiza a difícil - impossível, no caso - escapatória dos aspectos negativos propagados na rede. Até no inferno o personagem é atormentado por *spam*. Eles não param de chegar. É a piada estabelecida em outra tira cômica, feita por William Leite (Figura 13):



Figura 13. Tira "Spam"

Fonte: LEITE, William. Willtirando, Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Malditos-Spans.png>> acesso em 09/10/2014

Não é somente o inferno que também recebe *spam*. Conforme percebemos na tira de William Leite, a pequena ilha onde vive o náufrago também é assediada por um ininterrupto e incessante fluxo de mensagens. No humor da tira as mensagens não são representadas pelos desenhos das "cartinhas", icônicas da comunicação por e-mail, e sim na forma das clássicas garrafinhas de vidro, invólucro do papel com a mensagem escrita.

O autor brinca com a condição comunicacional contemporânea que discutimos, subvertendo sua materialidade e gerando o humor. É justamente a virtualidade do *spam* e a sua reprodução potencialmente ilimitada no contexto digital que lhe fornecem essa poderosa capacidade de aborrecer<sup>33</sup>. Milhares de garrafinhas de vidro e suas mensagens jamais alcançariam seus interlocutores em meio aos oceanos terrestres, mas milhares de mensagens cibernéticas o fazem no oceano virtual da internet.

A rede tem um poder enorme em agravar o outrora leviano e torná-lo inconveniente, multiplicando de forma imensurável a proporção de mensagens, assuntos ou acontecimentos através do contato simultâneo e rápido que oferece. Esse poder é assunto da tira "Fenômeno na Internet", de André Farias (Figura 14):

<sup>33</sup>"A principal diferença, extremamente relevante, é o fato de que para enviar cartas ou panfletos e ligar para nossas casas, o remetente tinha de fazer algum investimento. Este muitas vezes inviabilizava o envio de material de propaganda em grande escala". Fonte: <<http://www.antispam.br/conceito/>> acesso em 22/04/2015.



**Figura 14. Tira "Fenômeno na Internet"**

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/10/Tirinha\\_300.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/10/Tirinha_300.jpg)> acesso em 17/08/2014.

O autor representa o poder da *internet* em criar "fenômenos", para o bem e para o mal, a partir de conteúdo banal do convívio em outras esferas. No primeiro quadro o analista Léo, preocupado, pergunta para seu colega se ele colocou o vídeo em que satiriza o mau hálito do gerente no *youtube*, um dos principais sites da internet onde é possível encontrar vídeos. O personagem do colega tenta acalmá-lo, pois "ninguém vai saber". Acontece, para surpresa de ambos, justamente o oposto: cinco milhões de pessoas assistem o vídeo, elevando uma brincadeira no ambiente de trabalho - uma troça sobre o hálito do gerente - ao patamar de fenômeno cibernético.

O gerente aparece no terceiro quadro, aparentemente em choque, de olhar arregalado, sem saber o motivo da súbita fama. No quarto quadro mantém o aspecto de surpresa, pois não compreende as propostas publicitárias de que virou alvo. O humor da tira é um bom exemplo das proporções possíveis na rede, bem como do jogo de apropriação comercial desencadeado a partir das celebridades instantâneas no centro desses acontecimentos.

O humor das tiras nos mostra a cadeia comunicacional propiciada pela *web* e pelos artefatos de acesso a ela. Mas, além da possibilidade constante de comunicação e acesso à informação, notamos que a rede gera uma gama de comportamentos sociais novos e inesperados, uma *cibercultura*. Seu

desenvolvimento deve-se mais ao tipo de sociabilidade desenvolvida na rede do que à técnica pura e simplesmente. Em outras palavras, queremos dizer que as funções tecnológicas possibilitadas pelo suporte digital somente adquirem sentido no uso social. Nas *maneiras* através das quais os sujeitos se *relacionam* com elas. A tira "Buteco dos Deuses 7", por exemplo, caçoa das novas formas interativas criadas pelo "Deus" *Google* (Figura 15):



Figura 15. Tira "Buteco dos Deuses 7"

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/10/547.jpg>> acesso em 18/09/2014.

Na série "Buteco dos Deuses", conforme já discutimos, várias divindades conversam no ambiente de um bar. O personagem do Deus cristão, à esquerda, dialoga com o deus asteca Quetzalcóatl, afirmando que deveriam "*incluir* o sujeito novo no grupinho". O "sujeito novo" em questão foi introduzido numa tira anterior da série, correspondendo ao *Google*. Ele estabelece um diálogo com seus novos colegas, no segundo quadro, no qual traz uma sugestão corretiva da fala de Deus, comportamento típico do sistema de busca ao ser utilizado.

Ao pesquisar no *Google*, o usuário está em relação com uma série de elementos ligados entre si. Em primeiro lugar o sistema da língua que utiliza, incorporado à ferramenta do buscador. Ao perceber erros de digitação, o *Google* estabelece interjeições como a satirizada na tira. Mas o usuário também pode ser interpelado por outras sugestões do sistema, ligadas a pesquisas semelhantes realizadas por milhares de outros usuários, delineando um padrão massivo de busca. Além disso, o *Google* utiliza como substrato o histórico armazenado do próprio usuário para fornecer resultados de pesquisa.

A navegação, portanto, ocorre dentro de uma relação dialógica com a experiência de outros utilizadores, da própria e do sistema e suas diretrizes. A

proporção da rede e a infiltração de seu uso no cotidiano das pessoas impressiona, como no caso da correção pelo *Google*. Uma simples busca retorna uma enorme quantidade de informações e detalhes, que servem aos mais variados tipos de intenções. A tira "Sabemos Tudo Sobre Você" (Figura 16) remete à feição "*Big Brother*" da internet e a consequências muito reais que a divulgação de informações na rede pode produzir.

Temos contato com os personagens em dois quadros, distribuídos verticalmente. A mulher conversa por telefone com seu interlocutor, conforme percebemos devido à existência de dois balões de fala diferentes. Um dos balões aponta para o telefone, com apêndice retorcido, e o outro para a mulher. O interlocutor descreve para ela uma série de características de seu filho "Pedro", tais como fazer teatro e gostar de coca cola com batata frita. A minúcia das informações conhecidas pelo parceiro de diálogo assusta a mulher: "Oh Deus! Como vocês sabem tanto assim do meu filho?".

Passamos, então, para a leitura do segundo quadro, onde ocorre o desfecho cômico. O homem, que entendemos agora como um bandido, afirma que está frente a "Pedro Jr.", vítima de um sequestro. Essa é a fonte da incongruência: ele não está frente a "Pedro Jr.", e sim frente a uma série de informações virtualmente disponibilizadas pelo "Pedro", através da rede social do *twitter*. Com esses dados em mãos, apesar de provavelmente estar muito distante de Pedro, o vilão cria um cenário de terror psicológico convincente para a vítima do falso sequestro. A piada é pertinente, pois remete ao comportamento, comum aos usuários da rede, em compartilhar curiosidades e fatos bastante pessoais. Mais do que isso, ironiza o uso vil da tecnologia em sua adaptação à realidade social brasileira, com sua reconhecida e problemática criminalidade.



Figura 16. Tira "Sabemos Tudo Sobre Você".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Sequestro-Twitter01.png>> acesso em 08/11/2014.

O uso excessivo ou sem critérios pelo usuário, que distorce seu contato com a realidade, é alvo do humor na tira "Curtir?" (Figura 17). Um dos personagens diz a seu colega, o analista Léo, que está "curtindo muito nesse carnaval". Conhecendo o tradicional entusiasmo do colega com as redes sociais e tecnologia, Léo questiona: "no 'curtir' do *facebook*?".



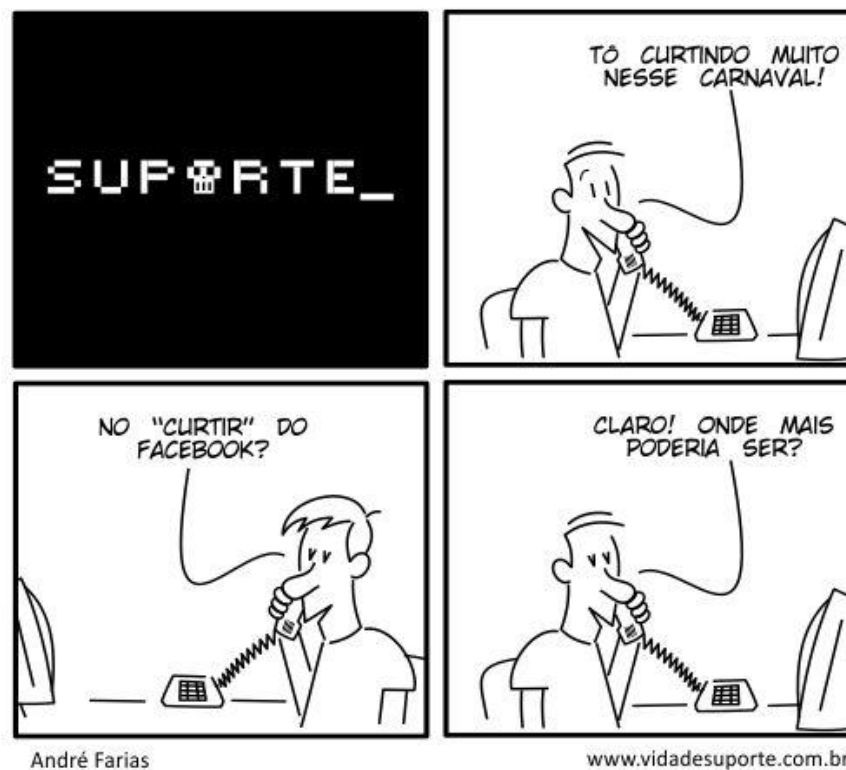


Figura 17. Tira "Curtir?"

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte\\_158.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte_158.jpg)> acesso em

A resposta é enfática, pois o deslumbrado colega afirma: "Claro! Onde mais poderia ser?", surtindo o humor. Podemos analisar a piada de várias formas. Em primeiro lugar, pela associação de alguns significados contraditórios. O carnaval é tido como um período em que muitas pessoas se divertem, fantasiam-se e dançam nas ruas e festas. Nele há uma flexibilização das normas sociais, do controle de si, permitindo a embriaguez e adesão a comportamentos que fogem do padrão esperado no cotidiano. Sendo assim, é totalmente inconcebível que, frente à tela do computador, algum indivíduo possa efetivamente "curtir" o carnaval.

O "curtir" em questão tem outro sentido, ligado à rede social do *Facebook*. A palavra faz referência a uma de suas funcionalidades, acessível através de um clique no ícone de uma mão ostentando o sinal de "positivo". Apertar o botão esquerdo do *mouse* sobre esse ícone indica que o conteúdo postado por outrém é agradável, que há algum nível de concordância em relação ao enunciado do outro. Descrito dessa forma, parece difícil que ocorram equívocos, mas a comunicação não é tão simples assim, como demonstra outra tira de André Farias, intitulada "Botão Curtir" (Figura 18).

UM INCÊNDIO NUM  
ORFANATO! NOSSA, QUE  
NOTÍCIA TRISTE.



vidadesuporte.com.br

Figura 18. Tira "Botão Curtir"

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/09/Suporte\\_272.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/09/Suporte_272.jpg)> acesso em 10/11/2014.

A personagem da mulher, uma usuária frequentemente retratada por André Farias protagonizando "trapalhadas tecnológicas", observa a tela do computador. Sua fala nos indica o teor do que está lendo, uma notícia referente a um acontecimento trágico, o incêndio num orfanato. A personagem se compadece com o ocorrido, conforme demonstram suas palavras: "nossa, que notícia triste". Essa informação cria o contexto desencadeador da piada, pois embora tenha lido uma notícia triste, ela clica no ícone "curtir". Sabemos desse ato devido à legenda acima do computador e à onomatopeia "click!", próxima ao espaço onde provavelmente utiliza o mouse.

O autor ironiza a aparente contradição nesse tipo de comportamento. Afinal, como pode alguém "curtir" a notícia de uma tragédia? O elemento que nos interessa, na tira em questão, corresponde ao significado, à primeira vista conflitante, da função "curtir" com o conteúdo da notícia. Numa conversação real, por exemplo, o parceiro do diálogo não reagiria positivamente ao ser informado de um acontecimento trágico. A complexa cadeia comunicacional da rede, contudo, gera outros sentidos. O ícone "curtir", com seu desenho da mão em signo positivo, adquire significações inesperadas.

Esse é justamente o caso retratado na tira. Não é que a usuária tenha "gostado" do incêndio, e sim que manifesta sua pulsão emocional - solidariedade, no caso - através do clique. Não há um significado intrínseco às palavras, conforme Bakhtin explica:

Trata-se apenas de um recurso linguístico virtual suscetível de expressar sua atitude emotivo-valorativa ante a realidade e não se refere a nenhuma realidade determinada; apenas um locutor pode estabelecer uma espécie de relação, ou seja, um juízo de valor a respeito da realidade, que ele realizará mediante um enunciado concreto. As palavras não são de ninguém e não comportam um juízo de valor. Estão a serviço de qualquer locutor e de qualquer juízo de valor, que podem mesmo ser totalmente diferentes, até mesmo contraditórios (BAKHTIN, 1992, p. 309).

Percebemos, dessa forma, que adesão ao "curtir" pode ter muitas motivações diferentes, e o mesmo tipo de raciocínio pode ser estendido a outras funções da própria rede social do *facebook* e da *internet* como um todo. Não há dado pronto na relação dos sujeitos com a cibercultura, apenas sua construção, sempre em relação a outros enunciados. O dialogismo caracteriza as esferas comunicacionais humanas.

Nos suportes tecnológicos, por exemplo, observamos a introdução de novas experiências interativas, como uma consequência da mediação com os artefatos. Esse jogo interativo também produz novos significados visuais, bem como sua apropriação em diferentes contextos, como o do humor gráfico (Figura 19).

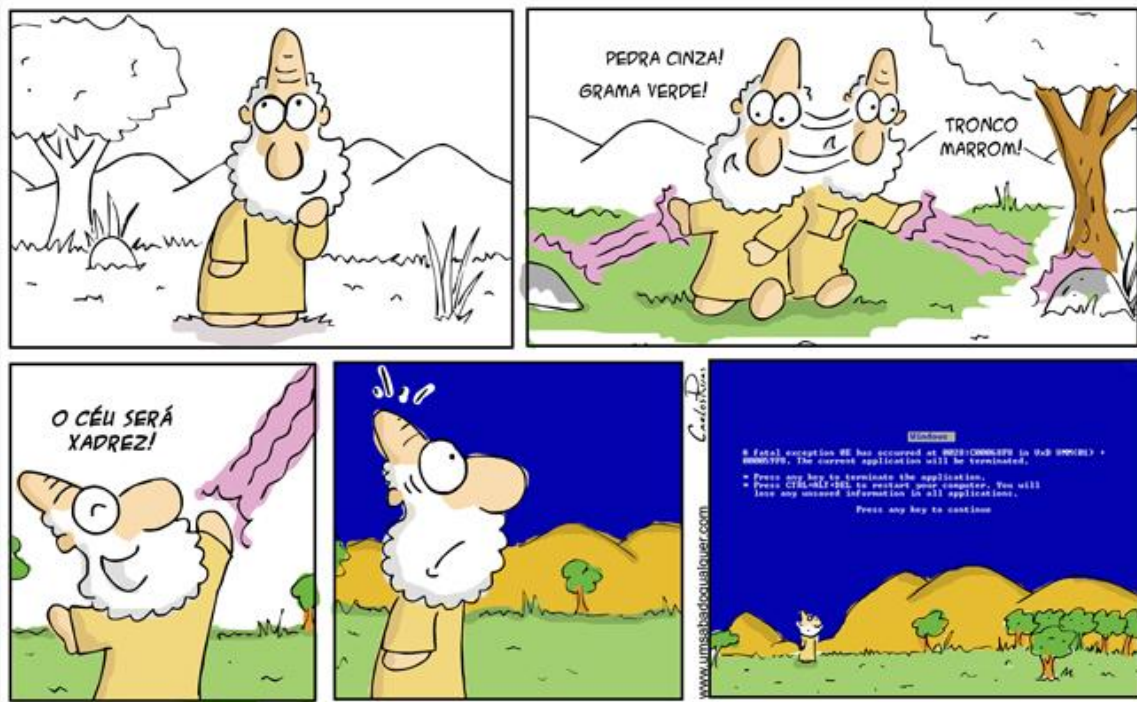


Figura 19. Tira "Explicações"

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/09/788.jpg>> acesso em 22/09/2014

Carlos Ruas possui uma série de tiras chamadas "Explicações", cujo conteúdo humorístico é bastante variável, mas sempre em função de elucidar um aspecto da existência ou criações divinas na forma de piada. No primeiro quadro vemos Deus num cenário descolorido. O personagem, com a mão no queixo, olhar reflexivo, parece estar matutando. O segundo quadro nos informa o contexto da narrativa: Deus está "pintando" a Terra, sua criação. Atribui uma série de cores padronizadas em nossa cultura em relação a seus elementos, tais como "pedra cinza", "tronco marrom" e "grama verde". Os raios partindo de suas mãos indicam a ação e reação imediata de seus poderes divinos.

No terceiro quadro, contudo, ao tentar pintar o céu de xadrez, é surpreendido. O que vê, conforme enxergamos no quarto quadro, é um sobrepujante azul, que lhe causa estranhamento. O azul do céu, conforme nos revela o quinto e último quadro, é resultado de um erro, e não de uma espontânea escolha de Deus, como vinha ocorrendo até ali. É interessante, na linguagem desta tira, que o erro no céu - explicativo de sua cor - na verdade é a reprodução visual de uma falha computacional muito famosa, vulgarmente conhecida como "Tela Azul".

A "tela azul"<sup>34</sup> - ou "tela azul da morte" - consiste numa mensagem de erro do sistema operacional *windows* e geralmente contém algum conteúdo informativo sobre a natureza do erro, ainda que numa linguagem bastante inacessível ao usuário comum. A Figura 20 é um exemplo desse erro:



Figura 20. Exemplo de BSOD, ou "Tela Azul da Morte"

Fonte: <<http://ibxk.com.br/2012/6/materias/864113442.jpg?w=1040>> acesso em 24/04/2015

Difícilmente o usuário do *Windows* escapa de visualizar a tela azul em algum momento de sua relação com o computador, seja perdendo os trabalhos que estava realizando ou simplesmente levando um susto pelo aspecto excêntrico da imagem que aparece no monitor. O humor da tira de Carlos Ruas brinca justamente com esse tipo de experiência, sugerindo que até mesmo Deus, o criador, sofreu - e assustou-se- com a *BSOD*, culpada pela cor do céu. É um exemplo humorístico que nos diz algo sobre a relação (nem sempre agradável) entre usuário e computador, e de como essas imagens encontram outras possibilidades de enunciação quando utilizadas em outros campos. A tira Tetris, de William Leite, estabelece exercício semelhante de ressignificação e intertextualidade (Figura 21).

<sup>34</sup> Também conhecida como BSOD: Blue Screen of Death. O nome, apesar de dramático, tem uma razão de ser: geralmente o erro acontece sem nenhum indício que prepare o usuário. Portanto, é comum que ocasione a perda do que estava sendo feito, pois consiste num travamento total do sistema *windows*, que exige sua reinicialização.



Figura 21. Tira "Tetris.

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/tetrisdyk.jpg>> acesso em 18/01/2015

Na tira "Tetris"<sup>35</sup>, William Leite recontextualiza a linguagem do famoso jogo digital, que possui centenas de versões em diferentes plataformas. Mas seu elemento comum, motivador do jogo, é sempre o mesmo: encaixar as peças<sup>36</sup> que aparecem no topo da tela - e caminham em trajetória descendente - nas linhas horizontais da parte inferior da tela. O sucesso em formar uma linha horizontal faz com que ela desapareça e transforme-se em pontuação para o jogador. O fracasso leva ao acúmulo vertical dessas linhas até o limite da tela, implicando na derrota.

Observamos na tira a personagem da peça amarela, de olhar aborrecido, dialogando com sua colega verde, também ranzinza. O teor da conversa é a chatices existenciais: "essa vida é uma merda, não é?!". A personagem da peça verde concorda, e o conteúdo de sua fala deflagra o efeito de humor: "Com certeza! Ninguém merece viver nesse aperto esperando as coisas cair do céu!". A linguagem visual do jogo Tetris, um exemplo da cultura de massa na era digital, é utilizada para refletir comicamente sobre a vida, produzindo uma narrativa intertextual.

<sup>35</sup> O Tetris, segundo a Wikipedia: "Desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, e lançado em Junho de 1984. Pajitnov e Pavlovsky eram engenheiros informáticos no Centro de Computadores da Academia Russa das Ciências e Vadim era um aluno com 16 anos. Tetris foi um dos primeiros itens de exportação de sucesso da União Soviética e um dos primeiros a ser visto como um tipo de vício. Atingiu um público alvo inédito na história dos videogames. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Tetris>> acesso em 25/04/2015.

<sup>36</sup> Chamadas "Tetraminós".

Os significados que conectam *videogame* e vida na tira merecem ser esmiuçados. O "aperto" citado pela peça verde provém da necessidade do encaixe perfeito entre as peças, a fim de obter sucesso no jogo. O jogador, portanto, "vive no aperto". A oração "cair do céu", por sua vez, remete à contínua e infinita programação do jogo, que gera peças aleatoriamente no topo da tela, com as quais o usuário precisa se virar.

A experiência do jogo é bastante repetitiva, precisamente a associação feita pelo autor. O cotidiano, englobando as esferas de trabalho, estudo, relacionamentos, vida em sociedade, enfim, também pode ser extremamente repetitivo. Ao contrário do jogo, contudo, os elementos necessários para resolver os problemas da vida não caem do céu.

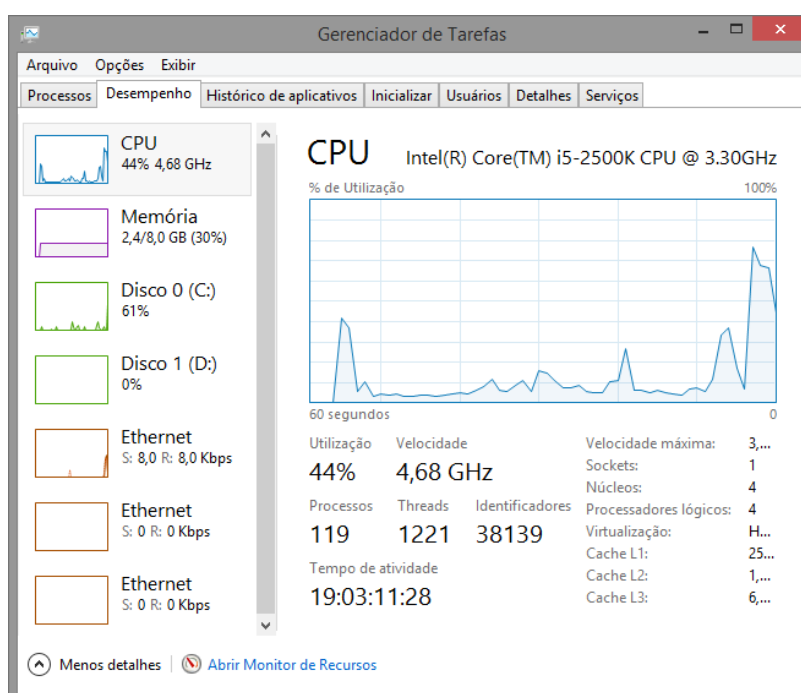
A tira retrata uma cena do jogo, possibilitando associações com a vida contemporânea. Elementos do digital podem ser utilizados para significar a vida, assim como elementos da vida podem ser utilizados para significar o digital. Também é o que nos mostra André Farias, na tira "Infarto" (Figura 22).



Figura 22. Tira "Infarto".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Suporte\\_328.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Suporte_328.jpg)> acesso em 13/08/2014.

O autor apresenta a tira como um caso "baseado em história real", como muitas outras veiculadas no site. Em três quadros, nos apresenta o ocorrido: o analista Léo pede que o usuário execute alguns comandos, tais como abrir o "gerenciador de tarefas" e abrir a função "desempenho". Na sequência, pergunta a seu parceiro o que apareceu após os procedimentos, que responde: "o eletrocardiograma do computador". Na página de André Farias, o autor parte do pressuposto de que o leitor compreenda a referência evocada, que pode ser estranha para muitos. Para entendermos melhor o humor da tira, reproduzimos na Figura 23 a tela "gerada" pelas instruções do analista Léo.



**Figura 23. Aba de Desempenho na versão do Windows. Imagem do autor.**

A interface da aba desempenho mostra para o usuário o histórico de utilização do computador e seus componentes, informação distribuída num gráfico. Os picos indicam momentos de grande utilização, ao executar programas pesados, por exemplo. Em contraste, caso a máquina esteja ociosa ou com problemas, é possível que retorne uma linha reta, indicativa do baixo nível de uso.

O aspecto do gráfico gerado é semelhante ao resultado de um eletrocardiograma, conforme observa o usuário. De fato, ambos têm um princípio semelhante: representar o desempenho ou comportamento de um componente/órgão num determinado período de tempo. Enquanto o



eletrocardiograma analisa o coração, o gerenciador de tarefas analisa processador, disco rígido, memórias, etc.

A imagem com a qual o usuário entrou em contato na cena representada pelo quadrinho apelou para sua cultura visual. Talvez fosse um médico, enfermeiro ou simplesmente conhecedor do exame clínico, mas associou o grafismo virtual das linhas a uma situação concreta, da vida. Embora o computador seja máquina, composto de elementos inorgânicos, isso não impede o utilizador de imaginar um "infarto" digital. Sendo assim, o humor da tira nos informa sobre as inúmeras associações possíveis de significação criadas pelos contextos tecnológicos.

Esses exemplos nos dão uma pequena amostra da dimensão tecnológica que abarca a existência do sujeito contemporâneo, bem como de sua natureza efetivamente social, cultural. Conforme exposto por Domingos Filho e Gilson Queluz (2005, p .4), "a tecnologia - ou o que é compreendido como tecnologia - desempenha papel fundamental na construção do universo real e simbólico". As tiras são alguns exemplos das apropriações nesse universo, da experiência cultural contemporânea no âmbito dos sistemas tecnológicos. Também são um testemunho do peso exercido pelo "virtual" sobre as pessoas, como nos indica a tira "Estado Civil" (Figura 24).



Figura 24. Tira "Estado Civil".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Suporte\\_312.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/11/Suporte_312.jpg)> acesso em 10/11/2014.

A tira mostra os analistas recebendo dados sobre uma pesquisa, de conteúdo não especificada. Sabemos apenas que uma das informações inquiridas nessa investigação correspondia a do estado civil, pois o personagem Léo diz: "quase

ninguém está informando o estado civil na pesquisa". Seu colega encontra as razões para essa lacuna num defeito do formulário, pois este não contempla a opção "relacionamento virtual".

A frase "é porque está faltando a opção relacionamento virtual" traz o elemento incongruente do humor. O estado civil indica condições bastante reais acerca do sujeito, tais como "solteiro", "casado", etc. Dessa forma, a opção "relacionamento virtual" não faz sentido como categoria de estado civil. No entanto, o humor brinca com o cenário comunicativo contemporâneo, no qual muitas pessoas, de fato, relacionam-se virtualmente, e de diversas maneiras. Quem sabe um dia a opção venha a integrar formulários do tipo.

#### 1.4 ELEMENTOS OBSERVADOS

A análise das tiras cômicas feitas até o momento não nos permite afirmar que diferem significativamente em relação às impressas, em termos de sua estrutura e linguagem. Para refletir mais sobre esta questão, reunimos alguns dados a partir do *corpus*. Mais do que compreender as relações de sentido necessárias para a produção do humor, ou como seu conteúdo permite um olhar crítico para pensar sobre tecnologia, este resumo de informações objetiva identificar algumas tendências recorrentes. Essa interpelação quantitativa das tiras está representada em nove gráficos.

Os três primeiros (Gráficos 1, 2 e 3) reúnem informações sobre a quantidade de quadros presentes nas tiras de cada um dos autores. No site "Vida de Suporte", por exemplo, a maior parte das tiras (56,75 %) possui quatro quadros, com a dimensão exata de 640x480 *pixels*, valor que coincide com a resolução utilizada em computadores antigos. As piadas com cinco quadros são bastante raras, apresentando apenas 15 ocorrências (1,25 %). Formatos um pouco maiores representam uma proporção significativa das 1200 tiras do site "Vida de Suporte": juntas, as narrativas com seis ou mais vinhetas representam pouco mais de um quarto da produção do site de André Farias.

Em "Um Sábado Qualquer" a proporção de três quadros foi a mais utilizada no conjunto das 1500 tiras catalogadas (27,61 %). As narrativas com cinco vinhetas foram as que menos apareceram (4,66 %), de modo semelhante a André Farias.

Chama a atenção, no site "Um Sábado Qualquer", a quantidade de tiras com seis ou mais quadros (39,4%). O quadrinista Carlos Ruas definitivamente está usufruindo das benesses espaciais e de baixo custo no suporte virtual.

William Leite, por fim, apresenta o gráfico mais uniforme dos autores pesquisados. Podemos perceber graficamente esta característica, pois há uma disparidade menor entre as diferentes colunas que representam a proporção de tiras e quadros. Assim como André Farias, William Leite criou a maior parte das narrativas dispondo de quatro vinhetas (25,16 %). Em relação aos colegas, todavia, a quantidade de tiras utilizando apenas um quadro nos surpreende: 18,47 % das 1240 catalogadas, totalizando 229. Dos três quadrinistas, é o que menos estabelece tiras maiores, com cerca de 18 % superando a marca de seis ou mais vinhetas.

A maior parte das narrativas, contudo, utiliza de um a quatro quadros. Ao somar todas as produções dos autores neste sentido, o número obtido é significativo: do universo de 3940 tiras, 2572 (65 %) apresentam entre um e quatro quadros. Mesmo com possibilidades espaciais mais adaptáveis, predomina o formato através do qual ocorreu a consolidação do gênero tira cômica na mídia impressa.

Ainda assim, o conjunto dos dados obtidos indica uma razoável tendência de aumento na dimensão das tiras. Se somarmos todos os casos de seis ou mais quadros, chegaremos ao total de 1142 (29 %). Aproximadamente um terço das piadas elaboradas utilizou de uma quantidade considerável de quadros - e, portanto, espaço - para viabilizar sua narrativa. Embora estas informações não indiquem qualitativamente como ocorre este uso<sup>37</sup>, servem para uma descrição parcial sobre a produção nacional de tiras por quadrinistas profissionais. Um estudo com base na mídia impressa provavelmente resultaria em proporções mais elevadas nas colunas de uma a quatro vinhetas.

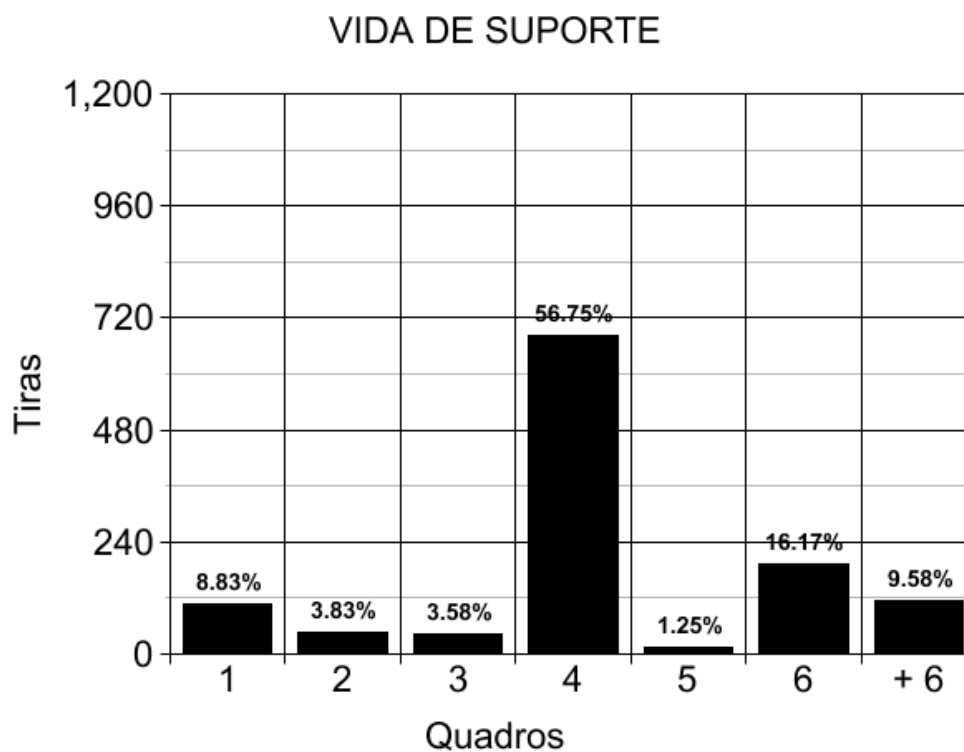
Estas informações também remetem, por fim, à manifestação de uma certa individualidade dos artistas em suas páginas. Além do traço, das cores e demais elementos que singularizam cada um dos quadrinistas, os gráficos demonstram como cada um edita a si mesmo, isto é, constrói a tira como escolhe<sup>38</sup>. Perdem força

---

<sup>37</sup>A análise da apropriação artística feita nas narrativas ampliadas e de formatos inusitados integra a discussão do terceiro capítulo.

<sup>38</sup>Ruas, por exemplo, gosta de criar tiras bastante longas, enquanto William Leite faz muitas delas com apenas uma vinheta, ou André Farias faz tiras simétricas de quatro quadros, com dois andares.

padronizações mais impositivas, tais como a de um chefe editor ou relativas a dificuldades materiais de impressão e publicação.



**Gráfico1. Percentual da quantidade de quadros nas tiras do "Vida de Suporte".**  
Fonte: imagem do autor.

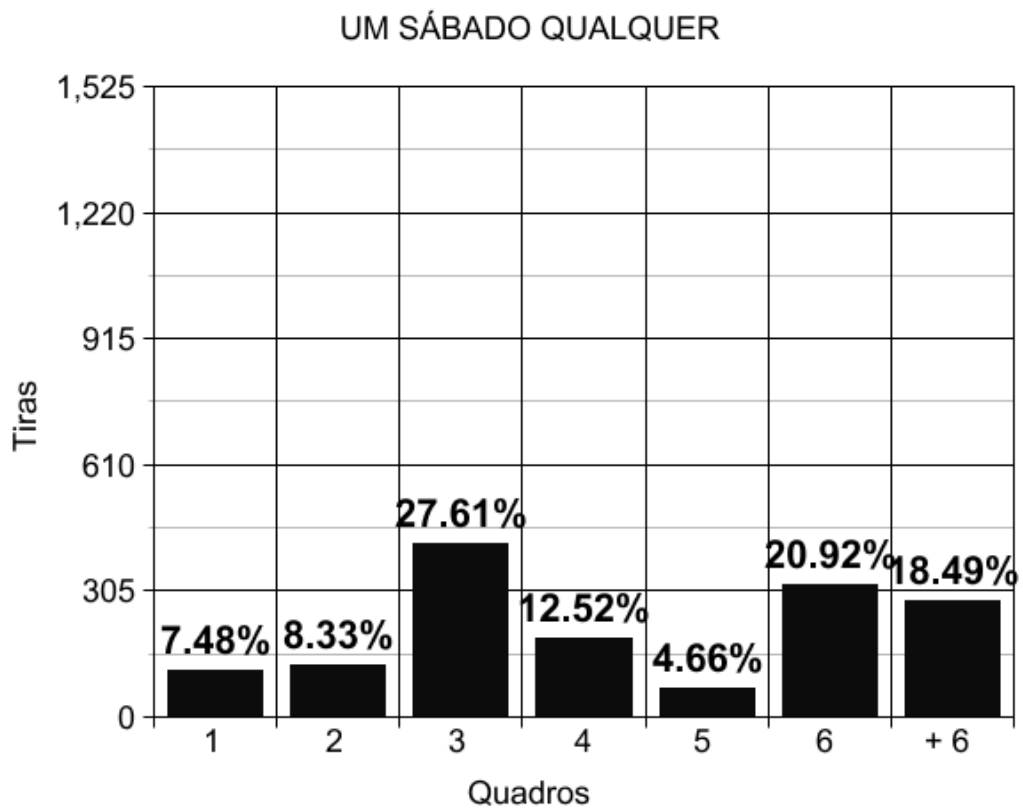


Gráfico 2. Percentual da quantidade de quadros nas tiras do “Um Sábado Qualquer”.  
Fonte: imagem do autor.

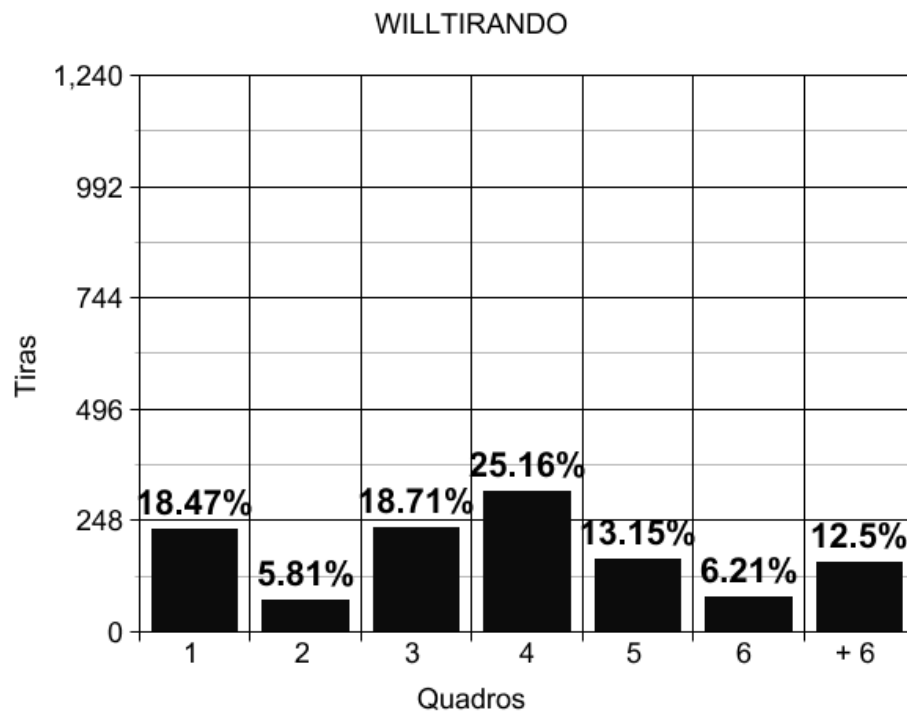


Gráfico 3. Percentual da quantidade de quadros nas tiras do Willtirando.  
Fonte: imagem do autor.

A próxima sequência de gráficos (Gráficos 4, 5 e 6) aborda elementos diversos contidos nas narrativas das tiras. Com estes dados, buscamos um tipo de medida sobre o teor criativo e de experimentação dos autores estudados, investigando diferentes direções em que investem ao realizar suas piadas. Os gráficos apresentam o número de ocorrências, e não sua proporção comparativamente ao todo.

O site "Vida de Suporte" apresenta muitas narrativas resultantes de ideias dos leitores (368). Por construir a identidade dos personagens como fortemente atrelada à tecnologia e frequentemente utilizar as trapalhadas observadas por técnicos em informática no seu cotidiano de trabalho, o autor começou a receber muitas sugestões cômicas de outros profissionais e usuários de tecnologia.

Ao todo, um terço de todas as suas tiras é resultado direto de ideias enviadas por outros. O quadrinista também estabelece intertextualidades com certa frequência (149 casos). São menos frequentes as tiras híbridas de imagem/fotografia (59) ou de textos jornalísticos (12), bem como as metatiras autorreferenciais (29). Não foi observada nenhuma metatira gráfico-espacial.

Carlos Ruas é o que menos utiliza sugestões diretas dos leitores, com apenas 20 exemplos no âmbito de suas 1525 tiras. Diferente dos seus colegas, o autor não criou ferramentas de inclusão dos leitores em sua dinâmica de publicação cotidiana. Em relação às demais categorias, apresenta resultado semelhante ao de André Farias, com a exceção de uma presença maior de metatiras gráfico-espaciais e autorreferenciais em suas piadas.

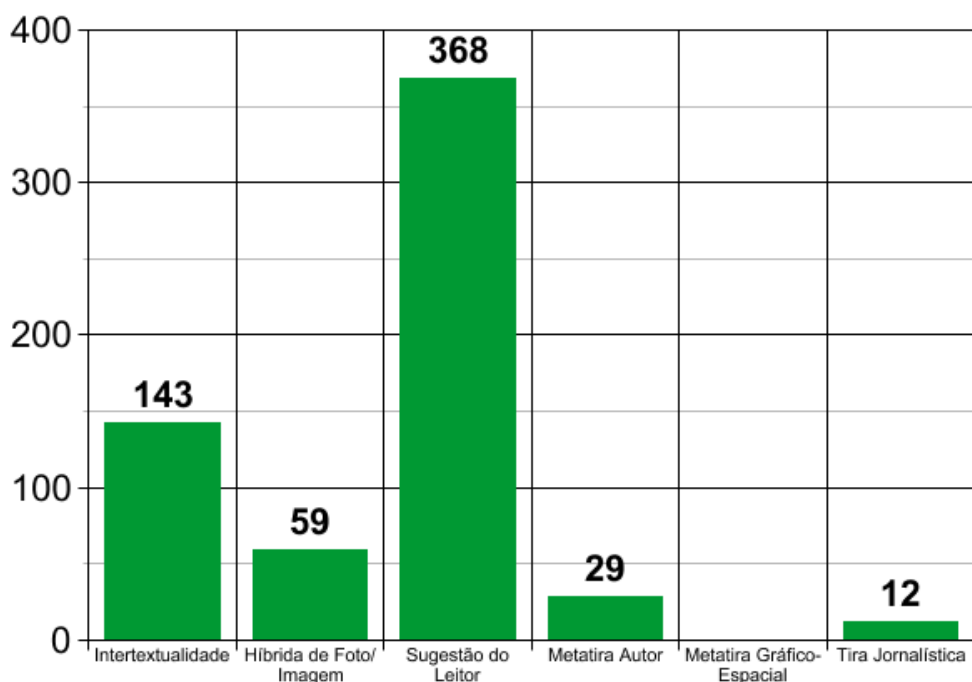
William Leite, no contexto de 1240 produções, realizou 221 com intertextualidades diversas e 137 através de sugestões do leitor. No que se refere às tiras híbridas de fotografia ou outras imagens, contudo, observamos apenas 14 casos. As tiras que mesclam reportagens de cunho jornalístico ou efeitos computacionais, tais como animação/movimento, somaram apenas 11 e 15 ocorrências, respectivamente. Metatiras autorreferenciais e gráfico-espaciais totalizam 83 narrativas.

O número total de narrativas feitas a partir de sugestões dos leitores, nos três sites estudados, é expressivo: são 525 narrativas, representando 13 % das 3940 tiras, evidenciando uma efetiva relação comunicativa entre os quadrinistas e

diferentes sujeitos participantes da esfera comunicacional cibernética. Também merece destaque a quantidade de relações intertextuais observadas, com 548 exemplos (cerca de 14 %). A nosso ver, a presença recorrente de piadas intertextuais é estimulada pelo meio digital<sup>39</sup>.

Por outro lado, analisando o universo geral das tiras catalogadas, parece diminuta a quantidade de situações em que ocorre a hibridação de imagens diversas ou aplicação de efeitos digitais (149, somente 3,7 %). No conjunto, elas podem passar despercebidas. Sua tímida frequência indica que a facilidade contemporânea em manipular imagens e criar efeitos computacionais diversos não está majoritariamente incorporada na prática artística cotidiana destes quadrinistas. Sobre William Leite, especificamente, fazemos uma observação: é o único dos quadrinistas pesquisados a criar tiras digitais, mesmo que apenas 15.

#### VIDA DE SUPORTE



**Gráfico 4. Elementos diversos observados nas tiras do “Vida de Suporte”.**  
Fonte: imagem do autor.

<sup>39</sup> As peculiaridades interativas e alguns de seus efeitos sobre a percepção, leitura e produção das tiras incorporam a discussão do segundo capítulo.

## UM SÁBADO QUALQUER

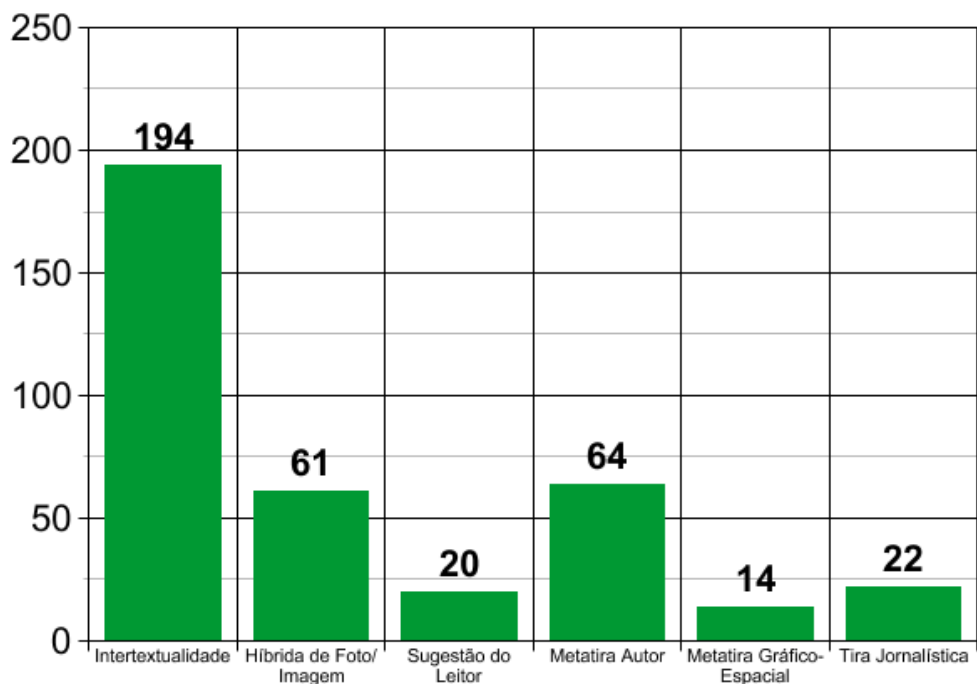


Gráfico 5. Elementos diversos observados nas tiras do “Um Sábado Qualquer”.  
Fonte: imagem do autor.

## WILLTIRANDO

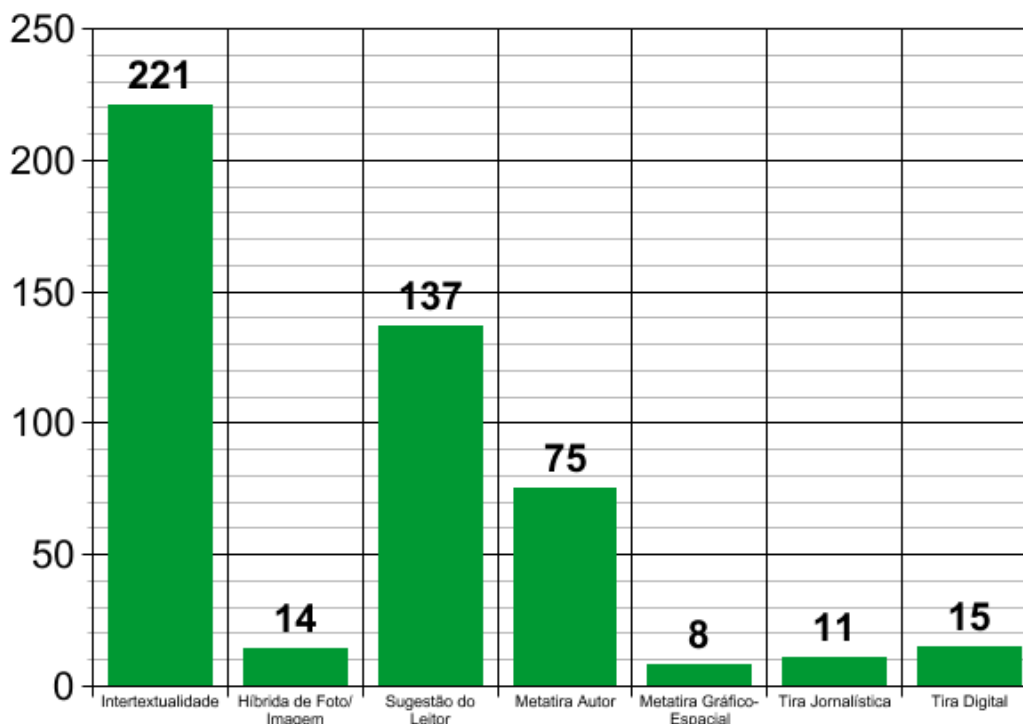


Gráfico 6. Elementos diversos observados nas tiras do Willtirando.  
Fonte: imagem do autor.



A última série de gráficos (Gráficos 7, 8 e 9) aborda as temáticas mais recorrentes em cada um dos autores, a partir de seu percentual. Muitas das categorias temáticas sistematizadas nos gráficos são compartilhadas pelos três quadrinistas, tais como gênero, tecnologia e relacionamentos. Outras, contudo, são bastante características de uma certa individualidade. William Leite, por exemplo, tem muitas piadas sobre animais, e seu gráfico recebeu uma coluna específica para estas condições. Carlos Ruas, por outro lado, realizou séries de tiras em que o personagem Deus faz sessões de psicanálise com Freud, gerando uma categoria peculiar. Temáticas relativas ao mundo do trabalho aparecem com mais frequência para André Farias, pois o trabalho do técnico em TI propulsiona boa parte do seu humor. Portanto, a proporção de temas diz algo sobre o estilo de cada um deles.

Para os três autores, contudo, foi necessário sintetizar uma boa parte de diferentes narrativas numa única coluna, intitulada "outros". Devido à pluralidade de temas abordados pelos quadrinistas, a representação gráfica de todo este universo temático resultaria em poluição visual excessiva. Em geral, a coluna "outros" engloba narrativas que brincam com questões filosóficas, astronomia, carnaval, natal, ano novo, feriados, escatologia, o *nonsense*, alienígenas, trânsito, etc. Sobre o natal, por exemplo, é comum haver duas ou três tiras ao ano por cada autor, e o mesmo com relação ao carnaval. Os demais exemplos são ainda mais esporádicos.

De forma semelhante à que notamos com relação aos quadros, William Leite parece ser o autor cuja distribuição temática é mais uniforme, conforme demonstram as colunas menos díspares do seu gráfico. O autor se apropria dos temas de maneira mais equitativa e, em certa medida, podemos compreender esta apropriação graficamente ao visualizar suas colunas temáticas. Uma das principais explicações para um certo equilíbrio de sua pluralidade temática parece dever-se ao fato de o quadrinista não ter como ponto de partida um projeto artístico específico.

Enquanto Carlos Ruas escolheu o Deus cristão - aos poucos expandindo seu panteão de divindades - e André Farias representa o sofrimento dos analistas de TI, William Leite criou tiras sem um eixo previamente delimitado. No seu fazer artístico tornam-se nítidos alguns padrões<sup>40</sup>, mas a ausência de um "motivo" deflagrador

---

<sup>40</sup> As tiras da velhinha Anésia ou sobre idiosincrasias caninas, por exemplo.

apriorístico proporcionou uma certa riqueza temática, conforme percebemos quantitativamente no seu gráfico (Gráfico 9).

O site "Vida de Suporte" definitivamente incorpora seu papel de divulgar tiras sobre tecnologia, pois 48% (582, ao todo) delas abordam o tema diretamente. Quando o conteúdo tecnológico não é o motivador da piada, as condições de trabalho dos analistas e técnicos de TI assumem a segunda posição, com 23 % das tiras (276 exemplos) sobre o tema. Desse modo, artefatos, sistemas e pessoas incorporam um extenso universo de piadas relacionadas aos diferentes papéis que a dimensão tecnológica desempenha na sociedade contemporânea, mesmo que, em alguns casos, sejam feitas de forma mais indireta (como nas tiras sobre trabalho).

A proporção de temas nos diz algo sobre a posição dos quadrinistas enquanto sujeitos, participantes de uma certa cultura e classe social, isto é: como homens brasileiros de classe média. Nesse sentido, inevitavelmente encontramos piadas que fornecem pistas sobre essa condição: tiras com mulheres extremamente falantes, sobre donas de casa e obsessão por seios (reiterando percepções normativas de gênero). Outras brincadeiras fazem referência ao Futebol, carnaval e bundas salientes, reiterando o senso comum de uma identidade brasileira.

A menção desdenhosa sobre os programas do Faustão e Silvio Santos, presente em algumas tiras inclusas na categoria mídia, indica a crítica dos autores em relação ao entretenimento oferecido por canais de televisão aberta. Não encontramos narrativas sobre moda, vaidade masculina ou vôlei<sup>41</sup>. Longe disso, predomina a imagem do homem desleixado com a aparência, alheio a questões estéticas. Embora breve, esta descrição relacionando tema/autor ativa uma grande quantidade de referências sobre gênero, classe, raça e etnia, além de diversos estereótipos culturais. Dito de outro modo: o leitor sabe, em certa medida, as tiras de "quem" está lendo.

---

<sup>41</sup> Não há, aliás, uma ocorrência sequer de piadas sobre outro esporte além do futebol.

## VIDA DE SUPORTE

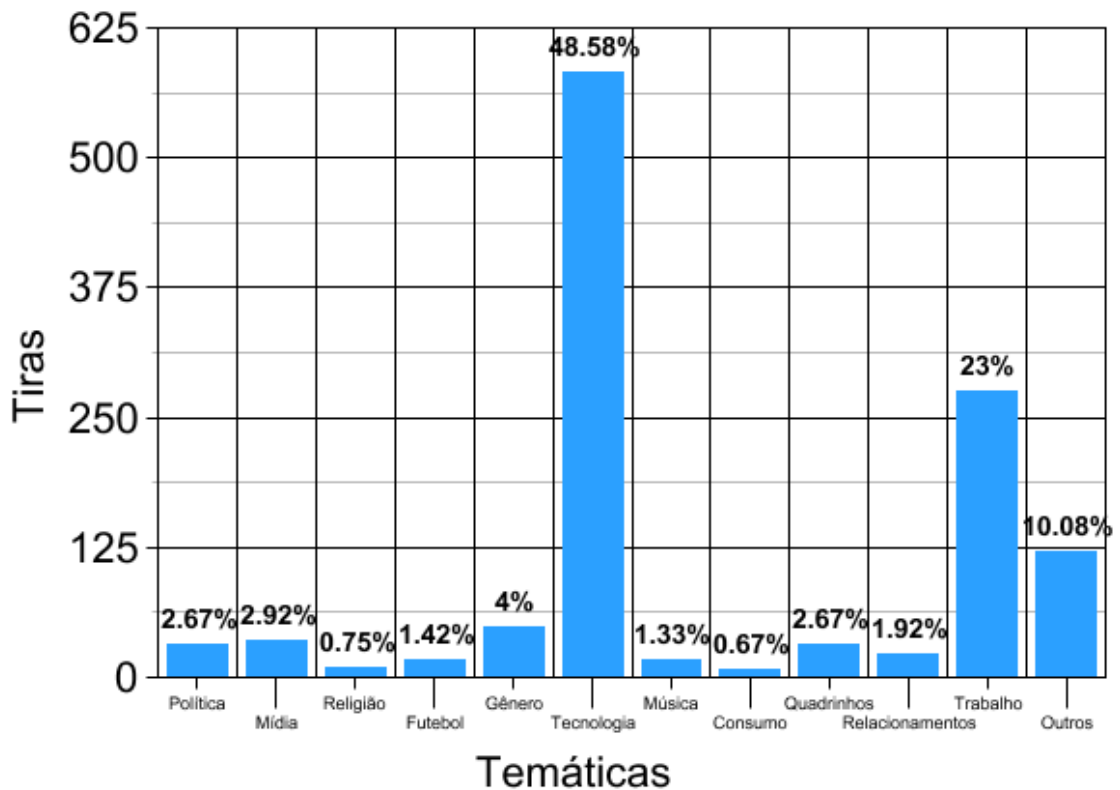


Gráfico 7. Temáticas recorrentes nas tiras do “Vida de Suporte”.  
Fonte: imagem do autor.

## UM SÁBADO QUALQUER

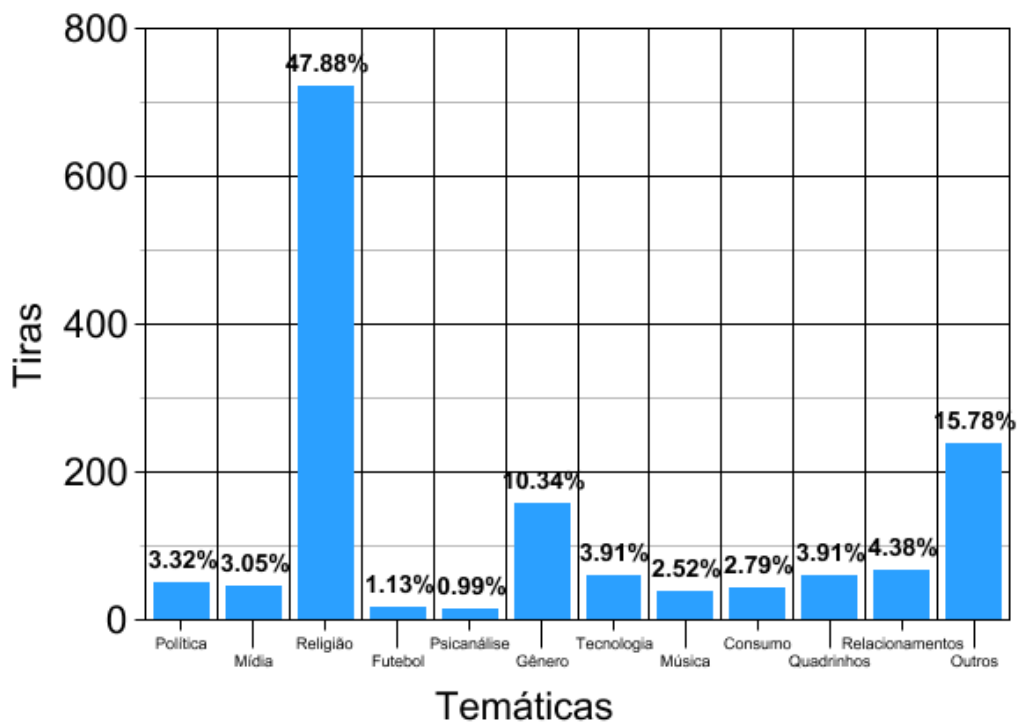
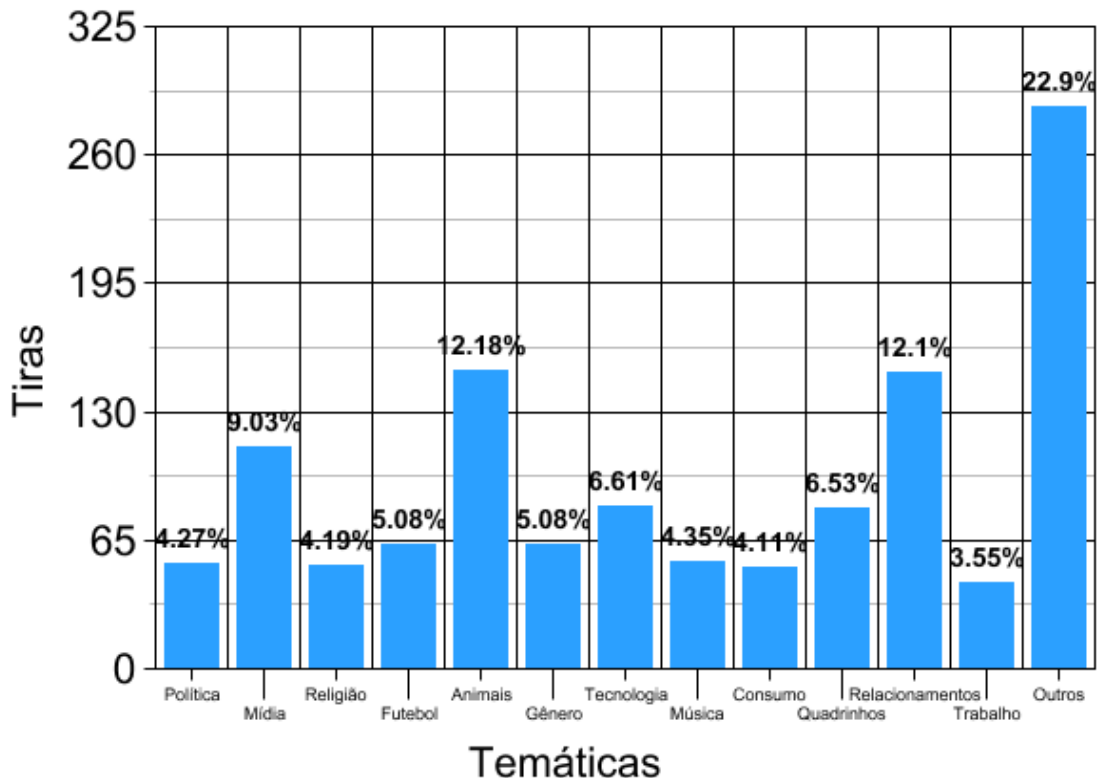


Gráfico 8. Temáticas recorrentes nas tiras do “Um Sábado Qualquer”.  
Fonte: imagem do autor.

## WILLTIRANDO



**Gráfico 9. Temáticas recorrentes nas tiras do Willtirando.**  
Fonte: imagem do autor.

O volume de nuances notadas nas tiras online nos convida a ir além dessa abordagem quantitativa. Para isso, é necessário considerar a riqueza da cadeia comunicacional em que estão inseridas, como nos adverte Bakhtin.

A discussão estabelecida até o momento esteve focada nos seguintes aspectos: 1) as impressões de diversos autores sobre a relação entre quadrinhos, tiras e tecnologia; 2) a pertinência do conceito *gênero discursivo* para pensar as tiras 3) a retratação humorística e crítica do *Homo Digitalis* contemporâneo através das tiras; 3) um apanhado geral sobre as dimensões, elementos diversos e temáticas, inteligíveis a partir da organização gráfica dos dados coletados.

No esforço de análise empreendido a partir de agora, buscaremos compreender melhor como os suportes tecnológicos criam interações pertinentes para pensar a enunciação das tiras. Dessa forma, além de uma análise de seu conteúdo, tentaremos estudar de forma mais ampla sua relação com o ambiente online.

Os diferentes gêneros discursivos são rapidamente reconhecidos pelo leitor. Ocorre, como afirma Bakhtin (1992, p. 300), que os "parceiros diretamente implicados numa comunicação, conhecedores da situação e dos enunciados anteriores", compreendem a intenção discursiva do locutor, sendo capazes de perceber o todo do enunciado, bem como o gênero do discurso utilizado pelo locutor. Mesmo com a adição de novas nuances, os dados obtidos apontam para a manutenção de uma forte identidade nas tiras cômicas.

### 3. INTERAÇÃO E LEITURA DAS TIRAS CÔMICAS ONLINE

#### 3.1 O MEIO E A PERCEPÇÃO DAS TIRAS

Ao navegar pelos sites da rede, o usuário dialoga com um grande volume de informações e códigos, carregados de valores sociais e culturais materializados em escolhas tipográficas, cores, pela composição das manchas de texto, imagens, ícones, pela diagramação, pelo tipo de navegabilidade, etc. Essas informações indicam uma infinidade de coisas. Entre elas - e de particular interesse para nossa discussão - há uma constante insinuação dos gêneros com os quais se depara. O leitor pode estabelecer uma relação quase simultânea com estas diferentes modalidades discursivas, pois se adapta ao contexto comunicacional das diferentes interfaces: rapidamente<sup>42</sup> percebe o *gênero discursivo* com o qual tem contato. Pode, por exemplo, ler uma notícia sobre economia e manter uma conversa jocosa pelo *Facebook*, trocar *e-mails* de trabalho e ouvir músicas no *youtube*, interagindo simultaneamente em diferentes janelas.

Esta é uma reflexão pertinente para a leitura de tiras na internet e o modo como sua percepção está associada ao espaço onde são publicadas, isto é, os diversos sites da rede. O entendimento sobre as tiras cômicas está relacionado, em grande medida, ao suporte onde são lidas. Nesta linha de raciocínio, nós nos deparamos com um interessante fenômeno: apesar de frequentemente encontrar na rede tiras bastante diferentes das que encontraria no meio impresso, o leitor ainda as compreende como tiras humorísticas.

Este processo não ocorre automaticamente. Antecedendo o ato da leitura, o entorno digital fornece indícios sobre o que está por vir, direcionando a interpretação no sentido de uma cultura visual prévia: a das tiras cômicas provenientes do meio impresso<sup>43</sup>. Há várias e diferentes formas através das quais o ambiente digital insinua a representação do gênero tira para o leitor, muitas delas em constante

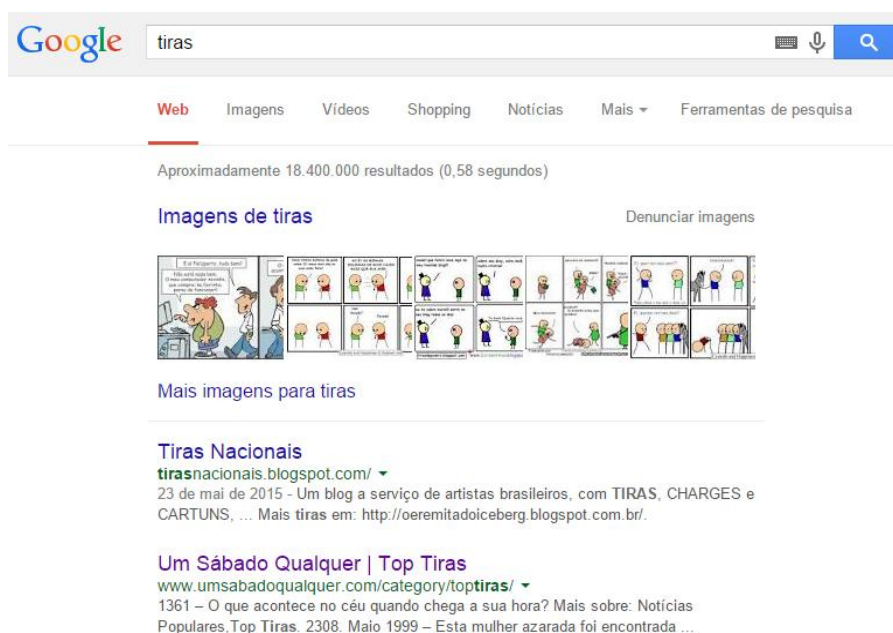
---

<sup>42</sup>Conforme discutimos sobre as ideias Bakhtin no primeiro capítulo, a internet integra a inesgotável variedade virtual da atividade humana e sua relação com os gêneros.

<sup>43</sup>Como afirma Paulo Ramos, "o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão" (2009, p. 19).

transformação e de difícil mapeamento. Vamos esmiuçar alguns exemplos nesse sentido.

Uma das maneiras mais comuns para encontrar conteúdo na internet consiste em utilizar sites de busca. O *Google* é um dos mais famosos, mas não o único<sup>44</sup>. Estes sites trabalham vasculhando a rede a partir de informações inseridas pelo usuário, segundo critérios pessoais. É possível estabelecer infinitas interações com os sistemas de busca, assim como obter infinitos resultados. Qualquer busca ou pesquisa realizada, contudo, possui uma "razão de ser", isto é, atende a algum objetivo ou desejo do usuário. Portanto, está de algum modo relacionada a sua experiência cultural, incluindo inevitavelmente seu histórico de relacionamento com os diversos gêneros discursivos. A Figura 25 representa uma possibilidade de busca e seu retorno no sistema *Google*:



**Figura 25. Recorte de pesquisa no *Google* pelo termo "Tiras".**  
Fonte: <www.google.com.br> acesso em 20/07/2015.

Buscar a palavra "tiras" retorna milhões de resultados. O excesso de informação, contudo, não gera necessariamente confusão ou desnorteamento, e sim atende a uma expectativa: encontrar referências sobre este gênero específico. O usuário é atendido quase instantaneamente - em 0,58 segundos, segundo o *Google* - e o retorno oferecido pelo sistema de busca reforça visualmente a identidade do gênero discursivo pesquisado, apresentando características amplamente

<sup>44</sup> Entre outros, podemos citar o *Yahoo*, *Bing*, *Ask* e *Baidu*.

reconhecidas nas tiras: quadros, desenhos caricatos e balões. Essas informações constituem uma identidade para a linguagem, acenando para o leitor com elementos típicos dos quadrinhos.

Se formos um pouco mais adiante, clicando no primeiro site retornado pela busca, temos contato com uma identidade visual bastante característica dos espaços em que normalmente são veiculadas as tiras na internet. Consiste no destacado título superior - "Tiras Nacionais", no caso - identificando o conteúdo do site (Figura 26):



Figura 26. Recorte do site "Tiras Nacionais".  
Fonte: < <http://tirasnacionais.blogspot.com.br/> > acesso em 20/07/2015.

Logo abaixo do título aparecem outras informações, tais como ícones para acessar mídias sociais e um subtítulo. O proeminente espaço ocupado pelo título da página desempenha um importante papel na contextualização do leitor, sugerindo um gênero discursivo<sup>45</sup>. O exemplo mostra que a linguagem dos sites como um todo trabalha criando um grande rótulo para as tiras que hospedam. Este rótulo engloba desde aspectos mais diretos, como a presença da palavra "tira" em diferentes partes do site, até elementos mais sutis, como as fontes lúdicas normalmente utilizadas.

A postagem de tiras online ocorre quase sempre de forma centralizada, exatamente como na página "Tiras Nacionais". O mesmo princípio é aplicado no site

<sup>45</sup> Neste caso a sugestão é bastante direta, pois o título do site coincide com o nome usualmente dado ao gênero.



dos três autores catalogados, embora o design de suas páginas seja diferente. A figura 27 representa parcialmente o layout da página "Vida de Suporte", pelo qual é possível verificar o diálogo de sua identidade visual com os personagens e humor das tiras:



Figura 27. Recorte do site "Vida de Suporte".  
Fonte: < <http://vidadesuporte.com.br/>> acesso em 29/07/2015.

No recorte estabelecido na Figura 27 não é possível visualizar nenhuma tira, mas suas postagens seguem o mesmo padrão verificado no "Tiras Nacionais": o da rolagem vertical. Esta é a estrutura mais recorrente na publicação das tiras online brasileiras. Mas há opções de diferentes *layouts*, como o escolhido por André Dahmer para seus "Malvados", por exemplo, onde as tiras são postadas seguindo outra lógica (Figura 28):



Figura 28. Recorte do site "Malvados".  
Fonte: < <http://www.malvados.com.br/> > acesso em 29/07/2015.

O autor optou por representar somente uma tira por vez em seu site, e o fez de modo bastante simples: está sempre visível a tirinha de publicação mais recente. O leitor pode percorrer outras publicações clicando na frase "tirinha de ontem", logo abaixo da atual, no canto inferior esquerdo. O clique do *mouse* substitui a tira do dia

pela de "ontem", e assim sucessivamente, num *continuum* de tiras (mais de 1700). Desse modo, o autor estabelece um ritmo de leitura um pouco diferente dos autores pesquisados. Seu site, contudo, dialoga visualmente com o leitor de forma semelhante a que vínhamos discutindo. Apresenta um título destacado na parte superior, com informações complementares em seu entorno, levando o leitor para outras vertentes da rede tais como mídias sociais e aplicativos para ler tiras no celular.

Dahmer utiliza uma abordagem um pouco diferenciada, mas cuja proposta também colabora para uma identidade. As Figuras 29 e 30 representam recortes dos sites "Um Sábado Qualquer" e "Will Tirando", respectivamente. Neles podemos observar uma estrutura semelhante deste padrão usual para a visualização do conteúdo:



Figura 29. Recorte do site "Um Sábado Qualquer".

Fonte: < <http://www.umsabadoqualquer.com/> > acesso em 30/07/2015



**Figura 30. Recorte do site "Willtirando".**  
Fonte: < <http://www.willtirando.com.br/> > acesso em 30/07/2015

Cada autor produz uma identidade gráfica, em diálogo com o humor das tiras através dos caricatos desenhos de seus personagens. Além da rica informação visual, a barra de ferramentas das páginas costuma apresentar as palavras "tiras", "tirinhas", "quadrinhos" ou "cartuns". Entre outras coisas, essas categorias acompanham postagens dos autores (por exemplo: "nova tirinha, pessoal"), ou sistematizam o conteúdo em seções diferentes.

Mutações são constantes na *web*, frequentemente resultando em mudanças na aparência geral das páginas. Mas o ponto central - para o qual chamamos o olhar - consiste na riqueza envolvida na construção deste "rótulo" relativo às tiras cômicas, que exerce significativo poder na percepção do leitor sobre o gênero com o qual tem contato. A transformação no *design* dos sites<sup>46</sup> pode provocar novas nuances, mas não invalida o fato de que o meio digital constrói fortes rótulos para o gênero tira cômica.

Em pesquisa quantitativa realizada a partir de 104 blogs, intitulada "Tirinhas e Mídias Virtuais", Vitor Nicolau (2013) verificou algumas nuances sobre a postagem de tiras. Nem todos os blogs analisados pelo autor são especificamente de quadrinistas, ou seja, muitos consistem em blogs de humor que utilizam tiras improvisadas como parte de seu conteúdo, e nisso diferem dos artistas aqui

<sup>46</sup> E, segundo Steve Krug (2008), o *design* dos sites deve trabalhar com a noção de usabilidade, isto é, criando uma interface de navegação simples, mesmo para pessoas menos acostumadas. Nas páginas dos autores, a visualização das tiras é fácil, intuitiva. Uma das "regras" sugeridas pelo autor é referente ao hábito dos usuários: enquanto determinado elemento de interface cumprir com a função desejada, será reconhecido e utilizado.

analisados. Mesmo assim, segundo seu levantamento, 56 % dos sites referenciam a postagem como tirinhas, e 8% como quadrinhos, apesar de muitas das produções em questão serem montagens amadoras de diversas imagens que circulam na rede, como uma das tiras exemplificadas pelo autor, proveniente do blog humorístico "Nãointendo".



Figura 31. Tira exemplificada por Vitor Nicolau. Sem título.  
Fonte: NICOLAU, Vitor. Tirinhas e Mídias Digitais. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013, p. 102.

Se há uma coisa que podemos inferir sobre a leitura de tiras na rede, até o momento, é que ela é significativamente dinâmica. Por vários motivos: porque dialoga de modo intenso com as informações visuais do meio digital, bem como porque diferentes estratégias de postagem das tiras podem ser propostas pelo autor. Embora a distribuição vertical seja uma tendência recorrente, outras possibilidades coexistem. O ponto em comum, porém, é o de que a expectativa do leitor sobre o *gênero discursivo* é geralmente auferida graças a um complexo contexto sociointerativo.

Além do *Google*, existem outras formas de ter contato com tiras, como as redes sociais, gerando percursos mais dinâmicos e imprevistos. Utilizando o *Facebook*, por exemplo, o usuário frequentemente irá encontrar tiras, mesmo sem pesquisá-las diretamente. Isso ocorre porque o conteúdo dessa rede social - assim como o de outras - é criado essencialmente pelos próprios participantes.

Cada utilizador do *Facebook* pode divulgar textos, imagens e vídeos em suas páginas pessoais, criando uma trama em constante transformação. As tiras transitam neste espaço de modos diversos. A Figura 32, por exemplo, representa o contato visual com uma tira compartilhada por outra pessoa. Além de remeter claramente à linguagem das tiras cômicas, esse tipo de interação comumente carrega dados adicionais, tais como comentários críticos ou risadas.



Figura 32. Recorte demonstrando a postagem de uma tira de Ricardo Siri Liniers por um usuário do facebook.

Fonte: <www.facebook.com> acesso em 21/07/2015

Tais elementos dizem algo sobre o teor da interpretação do "outro" a respeito do compartilhamento, afetando leituras posteriores. Risadas, por exemplo, indicam de antemão algum gênero humorístico. Associadas à imagem de uma tira, apontam para o contato com o gênero tira cômica. Frases mais reflexivas, por sua vez, podem denotar outro tipo de tira, como as tiras livres<sup>47</sup> do quadrinista Laerte.

Em suma, há uma complexa relação sinérgica na leitura e interpretação nas redes sociais e na internet como um todo. No exemplo utilizado (Figura 32), além da narrativa fortemente irônica desenvolvida na tira de Liniers, o leitor também dialoga com a significação do outro ao ter contato com a frase "Sobre os tempos atuais...", acompanhando a publicação. A frase reforça a crítica estabelecida no humor da tira, que atenta para a crescente troca do real pelo virtual no período contemporâneo.

A expressão verbal é somente uma de muitas possibilidades, tais como desenhos na forma de caretas ou estados mentais representados por códigos variados. Um exemplo comum é o parêntese ao lado do sinal de pontuação dois

<sup>47</sup> O termo foi sugerido por Paulo Ramos (2014) no livro "Tiras livres: um novo gênero dos quadrinhos", e qualifica produções em que o humor é deixado de lado, proliferando temáticas e propostas.

pontos, indicando um sorriso feliz ou triste. Esses signos complementam a comunicação. São possíveis indícios de uma leitura positiva ou negativa do enunciado em questão.

A circulação das tiras no suporte digital consiste em um complexo fenômeno interativo. Conforme discutimos, o usuário da internet pode ter contato com elas de diversas maneiras. Existem espaços que centralizam grande quantidade de conteúdo, como os sites oficiais dos autores e suas páginas no *Facebook*. Mas estes espaços, por sua vez, são apropriados pelos usuários de múltiplas maneiras, levando a uma propagação não calculada do conteúdo.

Isto catalisa várias possibilidades. O leitor assíduo costuma acessar a página de seu autor predileto com regularidade, encontrando diretamente seu trabalho. Nada impede, contudo, o desenvolvimento de outras leituras e releituras. Devido aos múltiplos caminhos da rede, é possível reencontrar uma tira lida anteriormente num novo contexto, reinterpretada por outro(s).

Esses simples exemplos esboçam uma pequena parcela da conjuntura englobando as tiras cômicas no suporte online. A discussão, embora breve, reitera a importância desempenhada pelo contexto na percepção dos sujeitos, bem como sobre o teor dos enunciados com os quais se relacionam. Há um forte senso norteando o leitor de que aquilo que está por vir é uma tira cômica, mesmo que o formato com o qual se depreça possa diferir significativamente do usual. Contudo, mais do que refletir sobre o formato adotado na produção da tira<sup>48</sup>, consideramos pertinente analisar como a internet cria especificidades na construção de seus enunciados humorísticos, tornando mais complexa esta relação comunicativa que resulta no humor.

### 3.2 O CONTEXTO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO DAS TIRAS

Bakhtin (1992), convém reiterar, discute o princípio dialógico dos diferentes discursos na vida social, isto é, na interlocução entre os sujeitos e seus enunciados concretos. Conforme afirma Beth Brait (2007, p. 69), "o pensador russo estava preocupado com a natureza social dos fatos linguísticos, o que significa entender a enunciação indissociavelmente ligada às condições de comunicação". Segundo essa

---

<sup>48</sup>Se vertical ou horizontal, com um ou oito quadros, etc.

orientação, diferentes linguagens - como a das tiras - devem ser pensadas a partir de "questões específicas de interação, da compreensão e da significação, trabalhadas discursivamente" (BRAIT, 2007, p.69). Em outras palavras, refletindo sobre onde e como ocorre a interlocução, bem como sobre os fatores envolvidos na produção do significado.

Para Bakhtin (1992), todo enunciado traz as palavras do outro. Como afirma o pensador, elas podem estar "ocultas ou semi-ocultas, e com graus diferentes de alteridade" (1992, p. 318). No romance de Dostoiévski, por exemplo, Bakhtin (1997) vislumbrou um pensamento artístico polifônico, com múltiplas vozes plenas no âmbito da obra, expressando seus pontos de vista acerca do mundo. Embora discuta um "pensamento artístico polifônico" (BAKHTIN, 1997, p. 273), defende que esse pensamento atinge "*a consciência pensante do homem e o campo dialógico do ser*" (1997, p. 273).

Como nos adverte Carlos Alberto Faraco (2009), não é possível refletir sobre a realidade social utilizando a ideia de polifonia, da forma como foi concebida por Bakhtin em sua análise do fazer artístico Dostoiévskiano. Segundo Faraco (2009, p. 49), a sociedade é dominada por uma "aura heteroglóssica", isto é, pela densa e tensa camada de discursos que a atravessam. Nesse movimento, múltiplas vozes se encontram, mas a partir de diferentes relações de poder. Não se encontram de modo homogêneo, mas heteroglóssico, desigual. Ainda assim, merece destaque o caráter dialógico existente nessas relações.

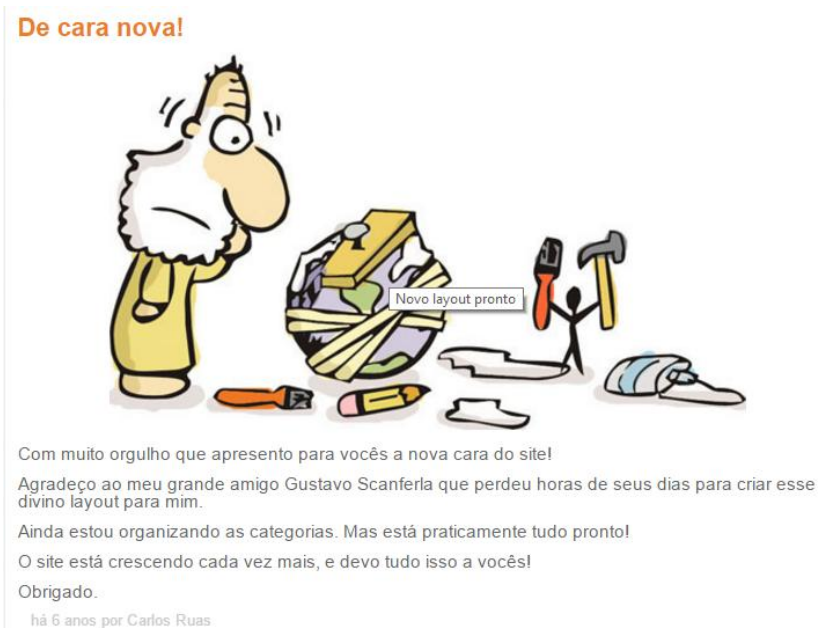
Nas tiras cômicas da internet, até o momento, os artistas desenvolveram diferentes formas de estabelecer esse diálogo, utilizando não apenas o enunciado humorístico das próprias tiras, mas também de elementos paratextuais. É o que Paulo Ramos descreve no artigo "Tiras cômicas em suportes digitais":

Percebe-se nitidamente que o contexto enunciativo, tanto no site quanto no Facebook, é diferente do visto no suporte impresso. Além da localização de circulação da tira em si, há a possibilidade de interação direta com o leitor, algo que, nos jornais, somente poderia ocorrer via seção de cartas da edição do dia seguinte, e isso se a manifestação não ultrapassasse a barreira do crivo editorial (RAMOS, 2014, p. 10).

Os elementos paratextuais - quando utilizados - podem servir como um importante recurso de mediação entre autor, tira cômica e leitor. Nas tiras catalogadas ao longo do estudo, percebemos vários exemplos de uma postura solidária dos autores em relação aos seus leitores. Aproveitando a facilidade de



publicação das tiras e de adicionar frases no seu entorno - paratextos - é comum que os quadrinistas criem pistas sobre a interpretação de tiras intertextuais, cuja compreensão esteja relacionada a outros textos, acontecimentos e eventos. Ou, ainda, utilizem essas possibilidades para aproximar sua própria realidade artística à do leitor, explicitando que uma série de fatores - materiais, inclusive - está possibilitando esta mediação. É o que ocorre no exemplo expresso na Figura 33:



**Figura 33. Recorte da Postagem "De Cara Nova!".**

**Fonte:** <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2009/09/atualizando1.jpg>>, acesso em 07/08/2014.

O desenho de Deus e Adão é complementado pelo título superior "De cara nova!" e pelo texto subsequente. Mesmo fugindo um pouco da expectativa do leitor, que provavelmente buscava encontrar uma tira cômica, há um efeito de humor na postagem, apoiado na ideia de que o novo site ainda está em construção. Com esta finalidade, o artista representa seu universo imagético, com Deus e Adão "remendando" o mundo, uma metáfora para o próprio suporte das tiras: o site.

Num dado momento, Carlos Ruas passou apuros com a produção de suas tiras, expresso na postagem "Ó dia..., Ó azar..." (Figura 34):

## Ó dia...ó azar...

Sabe aquele dia que dá tudo errado.

Terminei a tira do dia pela manhã, mas o wordpress dava erro e não a anexava de jeito nenhum. Chegando do trabalho hoje a noite, aflito pois já era noite e nada de tira, percebo que meu Pendrive "novo" caiu no ônibus (Raiva!). Perdi algumas tiras anteriores que terei de refazer, como a das férias e a que iria postar hoje. Além disso, hoje fecharia o pacote de tiras para download, terá que ser adiado mais uns dias.

Bem, então comunico que infelizmente não teremos tiras essa terça, vou ver se amanhã faço duas para compensar. Certo pessoal.

Aproveitando esse post para dizer que algumas pessoas estão com problemas no FEED, peço para que assinem novamente. Se continuar dando problema me comuniquem.

Abraço

Carlos Ruas

há 6 anos por Carlos Ruas

### Figura 34. Postagem "Ó dia... Ó azar..."

Fonte: <<http://www.umsabadoqualquer.com/o-dia-o-azar/>> acesso em 08/08/2014.

A postagem foi sua salvação, pois pouco depois a *pendrive* perdida foi encontrada por um de seus leitores, como demonstra outra entrada do blog (Figura 35):

## Pen drive

E-mail do dia:

" Meu nome é Felipe. Estou entrando em contato para lhe informar que eu encontrei o seu Pen-Drive no ônibus 703 (Vila Isabel x Santa Rosa) na última quarta-feira (07/10/09) por volta das 22:30hs. Fique tranquilo pois todas as informações estão plenamente integras ! Eu também já passei por isto ! Desta forma, solicito que entre em contato através deste e-mail que informei no seu blog para que possamos combinar a melhor forma de lhe entregar seu pertence."

Felipe...eu te AMO!

há 6 anos por Carlos Ruas

### Figura 35. Postagem "Pen Drive".

Fonte: <<http://www.umsabadoqualquer.com/pen-drive/>>, acesso em 14/08/2014.

Estas postagens, embora fujam um pouco do objeto em questão, demonstram algumas das condições comunicativas que aproximam autor e leitor, e remetem a questões práticas que afetam a existência e publicação das tiras cômicas, tais como seu armazenamento. Nesses exemplos, o trabalho do quadrinista recebeu auxílio de um leitor atento - e solidário.

Uma das tiras postadas por Carlos Ruas desencadeou manifestações bastante diversas. Trata-se da tira cômica intitulada "Freud 7". A piada gerou grande polêmica, alcançando mais de 400 comentários, na época. Num primeiro momento,

ele decidiu removê-la do site. Posteriormente, atendendo a pedidos, reestabeleceu a postagem, adicionando uma explicação acima e abaixo da tira (Figura 36):

## 242 – Freud 7

UaU...Não lembro quando foi a ultima vez que vi um blog com mais de 450 comentários em uma postagem. Realmente estou muito surpreso com tudo que ocorreu nesses 2 dias. É interessante ver a diferença de opinião de cada ser humano, decorrente a sua vivência, crescimento, educação e cultura local. Cada um chega a uma conclusão quando falamos de preconceito e discriminação. É um tema delicado e complicado de conseguir um consenso mútuo, mas saibam que adorei o debate que tivemos!

Bem...devido a campanhas, pedidos e muito debate estou voltando com a tira "Freud 7".



Não gosto de explicar qual ideia quis passar na tira, isso é interpretação de cada um. Mas nesse caso devo satisfação pra quem se sentiu ofendido anteriormente. A intenção é apenas falar da diversidade sexual dos tempos de hoje e não uma afronta contra qualquer tipo de opção sexual atual. Creio que podemos finalizar este debate por aqui, a vida continua e as tiras também. Agradeço a presença de todos e tenham um bom dia (rs).

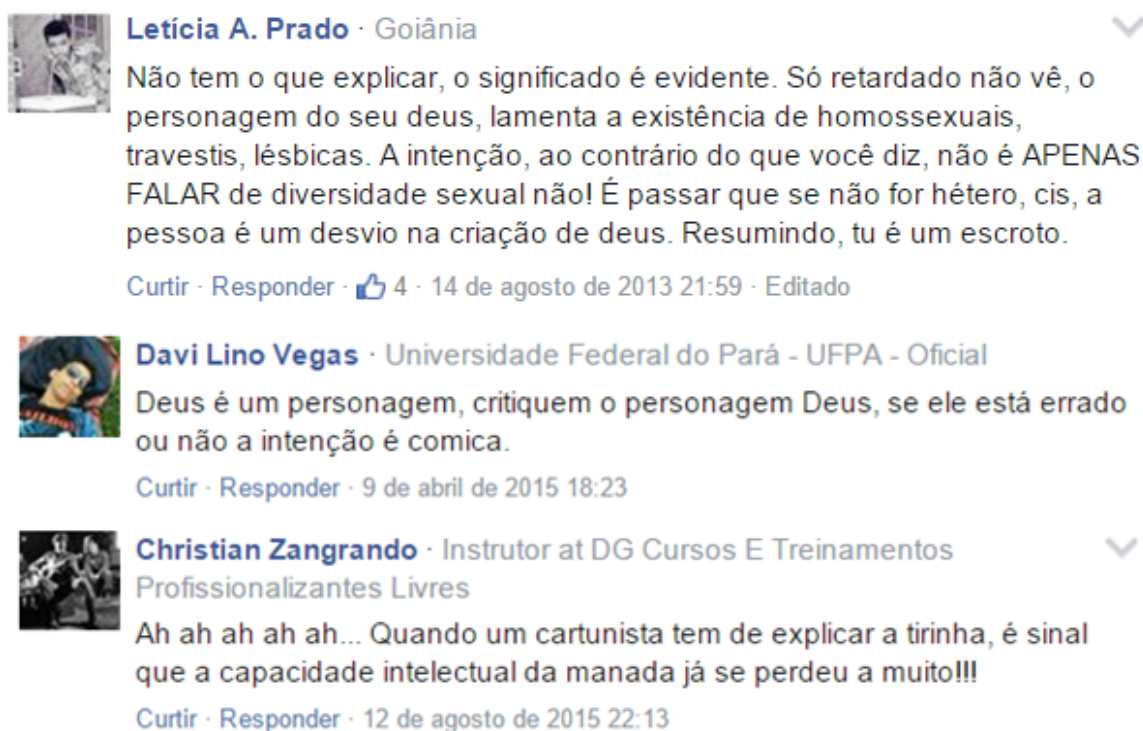
Figura 36. Recorte de postagem da Tira "Freud 7".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2009/10/2771.jpg>>, acesso em 12/08/2014.

A tira pertence a uma das narrativas em que o personagem Deus está inserido em sessões psicanalíticas com Freud, a sétima do tipo (ao todo, são 19 aparições do pai da psicanálise). A chave da polêmica é, também, o elemento-chave do humor: o choro diante da pluralização de identidades de gênero na sociedade contemporânea, indicando descontentamento - e incongruência - em relação ao plano original: homem e mulher.

A narrativa é coerente com a concepção religiosa sobre a gênese humana, que baliza a psicologia do personagem Deus, bem como a leitura da piada. O desalento de Deus, contudo, foi compreendido por alguns leitores como uma reprovação de certas identidades, manifestação de preconceito. Outros pensaram na tira cômica como uma ironia do pensamento religioso intrínseco a ela, ou seja, como uma crítica à heteronormatividade cristã. Os elementos paratextuais pertinentes à tira demonstram a complexidade de sua enunciação. Segundo Carlos Ruas, o objetivo não era afrontar determinadas opções sexuais, mas sim representar a diversidade. Diferentes leituras resultam da tira e da breve explicitação sobre seu posicionamento (Figura 37):



**Figura 37. Recorte dos comentários abaixo da Tira "Freud 7".**  
Fonte: < <http://www.umsabadoqualquer.com/242-freud-7/> > acesso em 12/08/2014.

A leitora Letícia A. Prado assume uma posição bastante refratária à tira, enquanto Davi Lino Vegas explicita que o comportamento de Deus não representa necessariamente a opinião de Ruas. Além disso, sua resposta reitera um elemento pertinente sobre para o gênero em questão, a presença do humor: "Deus é um personagem, critiquem o personagem Deus, se ele está errado ou não a *intenção é cômica*".

Christian Zangrando, por sua vez, faz deboche com a situação, ao sugerir que a necessidade de explicar a narrativa decorra de uma baixa capacidade intelectual dos outros. Seja como for, a publicação desta narrativa e a reação a ela tiveram um efeito sobre o quadrinista, que apenas seis tiras depois inicia uma série de piadas em que reverberam as vozes refratárias reveladas nessas polêmicas "recentes", e que também dialogam com elementos paratextuais (Figura 38):

### 248 – E se...

Tivessemos que nos desculpar por cada piada dita?



há 6 anos por Carlos Ruas

Figura 38. Recorte de postagem da tira "E se..."

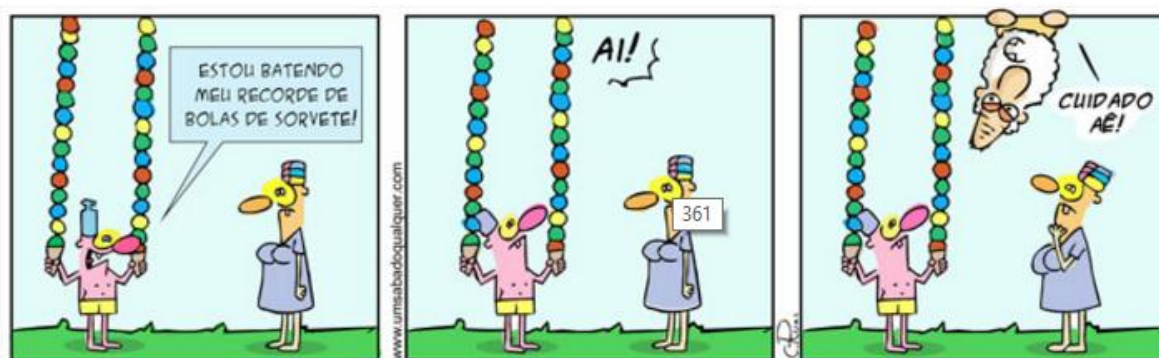
Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/248-e-se/>> acesso em 12/08/2014.

A narrativa estabelece humor ao associar duas informações contraditórias: a do pedido de desculpa de Deus pelas piadas em relação aos advogados, e a resposta subsequente - elemento chave do humor - cujo apêndice vem direto do inferno. O desfecho humorístico, em si, desconstrói completamente a intenção em "desculpar-se". No que se refere aos elementos paratextuais, Ruas está demarcando uma posição: a necessária liberdade para fazer humor sobre diferentes temas e assuntos, sem precisar pedir perdão para cada alvo da piada. Pedir desculpas pelas piadas, para ele, é uma piada.

A tira cômica vem logo após a interrogação, ou seja, adquire ares de resposta. Sua publicação, logo após o debate envolvendo "Freud 7", não parece coincidência. O autor está, de certo modo, explicitando que o humor recorre a estereótipos, e que eventualmente é possível tornar-se alvo das brincadeiras. Desse modo, percebemos a tira sobre os advogados como uma piada cujo sentido é ampliado pela leitura dos elementos paratextuais. Não depende deles para surtir o efeito de humor, mas é agregada de significado por sua presença.

Comentários acima ou abaixo da tira também podem dialogar com o enunciado de outras formas. Podem, por exemplo, desempenhar a função de *hiperlinks*, levando a outros sites da internet e desencadeando rumos diversos. A tira "Glauco" (Figura 39) é um exemplo nesse sentido:

### Glauco



Glauco, que encantou várias pessoas com suas tiras e roteiros, infelizmente teve um fim trágico. Essa tira é uma homenagem do USQ a esse grande Cartunista.

Glauco morre... Mas seu desenho fica!

**Figura 39. Recorte de publicação da Tira "Glauco".**

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/glauco/>> acesso em 14/08/2014.

Esta piada intertextual é dedicada ao artista Glauco Villas Boas<sup>49</sup>, morto em 2010, aos 53 anos. Através das informações no entorno, Carlos Ruas explicita a fonte de sua homenagem. Muitos leitores, familiarizados com a arte de Glauco, rapidamente estabelecem a ligação entre esta tira intertextual e o artista homenageado. Para outros, que potencialmente desconhecem o artista, adquire mais pertinência o *hiperlink* abaixo da narrativa. Ao realizar o clique do mouse no "Glauco" em cor laranja, somos direcionados para a página pessoal do artista<sup>50</sup>, encontrando sua obra em maior amplitude. O site de glauco nos apresenta a toda sua gama de personagens - com Netão, Geraldão e o Casal Neuras, para citar alguns - promovendo uma significativa expansão na cultura visual e nas referências dos leitores. Ou, para aqueles que já conheciam o artista e seu trabalho, um reencontro saudosista: "Glauco morre... mas seu desenho fica!".

<sup>49</sup> Glauco começou a publicar suas tiras em 1970, no jornal Diário da Manhã, de Ribeirão Preto. Também publicou na Folha de São Paulo, principalmente a partir de 1984, tornando-se uma das referências nacionais de uma geração de cartunistas que ficou conhecida após a ditadura.

<sup>50</sup> O *hiperlink* embutido é o seguinte: <<http://www2.uol.com.br/glauco/index.shtml>>, acesso em 14/08/2014.

As frases no espaço fora da tira, dotadas de *hiperlinks*, podem criar uma experiência hipermidiática específica, de acordo com reflexão estabelecida por Arlindo Machado (1997). Segundo o autor (MACHADO, 1997, p. 252), a leitura pode ser configurada "pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidades infinitas". Visitar o site de Glauco, conhecer outros de seus personagens, ler sua biografia, buscar a razão de sua morte, visualizar uma entrevista: seja qual for o caminho escolhido, o *hiperlink* pode estimular diversos percursos, desencadeando um complexo processo dialógico, cujos desdobramentos são imprevisíveis. Sobre esses caminhos, Arlindo Machado diz o seguinte:

A Hipermídia permite justamente exprimir tais situações complexas, polissêmicas e paradoxais, que uma escritura sequencial e linear, plena de módulos de ordem, teria muito mais dificuldade de representar. Um documento hipermidiático jamais exprime um conceito, no sentido de uma verdade dada por uma linha de raciocínio; ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em relação ao contexto, que, enfim, *joga* com os dados disponíveis (MACHADO, 1997, p. 253).

A internet, em si, é de natureza hipermidiática. Ao publicar as tiras online, contudo, os quadrinistas podem escolher pela construção de textos mais fechados ao outro, velando escolhas e alternativas que definiram sua tecitura, ou podem enriquecer a enunciação de suas tiras cômicas, "de modo a perturbar dialogicamente a forma oferecida como definitiva" (MACHADO, 1997, p. 253). A metáfora de Arlindo Machado para esta condição hipermidiática é a do labirinto, uma estrutura intrincada e descentrada.

O *hiperlink* pode ajudar a conhecer o motivo da tira cômica, o porquê do seu humor, incitando o leitor a uma exploração elucidativa, como na tira "Problema de Interpretação", de André Faria (Figura 40):

## Problema de interpretação

Publicado em 22/09/2010 em Gérson,SUORTE - A Série



Se você não entendeu a tirinha e não sabe quem é o Gérson, então clique aqui por sua conta e risco.

Figura 40. Recorte de Postagem da Tira "Problema de Interpretação".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <<http://vidadesuporte.com.br/suporte-a-serie/engano/>> acesso em 16/12/2015.

André Farias coopera com o leitor através da informação paratextual abaixo da tira, encaminhando a uma seção de seu site onde estão reunidas as piadas envolvendo o personagem Gérson, desde sua primeira aparição. Uma rápida biografia do personagem permite retornar para a leitura da tira. Sem conhecê-lo, a narrativa não tem sentido. Navegando através do *hiperlink*, veremos que Gérson é um colega de trabalho mal humorado e explosivo, e a tira cômica passa a cumprir seu objetivo.

Essas possibilidades comunicativas podem ser acionadas pelo artista de diversas maneiras. Podem ajudar a construir a identidade de seus próprios personagens, como no caso acima, ou indicar a referência presente na tira cômica, de modo a ampliar o efeito de humor. Na narrativa "Engano", por exemplo, uma



representação esdrúxula de tema sexual é o suficiente para gerar o humor, mas o *hyperlink* no comentário do autor proporciona a ela um tom idiossincrático (Figura 41):

## Engano

Publicado em 15/08/2011 em Estagiário,SUPORTE - A Série



Não entendeu? [Clica Aqui!](#)

Figura 41. Recorte de Postagem da Tira "Engano".  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <<http://vidadesuporte.com.br/suporte-a-serie/engano/>> acesso em 16/12/2015.

O elemento paratextual embutido no "clique aqui" conduz a uma reportagem online, com a seguinte manchete: "Globoesporte.com erra e disponibiliza filme pornô durante transmissão"<sup>51</sup>. A confusão ocorreu no dia 13 de agosto de 2011, e seu conhecimento é pertinente para o humor da piada, pois cria um *background* pitoresco sobre o acontecimento. Nesse sentido, cabe perfeitamente a identidade característica do personagem estagiário, empregado de modo perspicaz pelo

<sup>51</sup> A reportagem pode ser lida na íntegra no seguinte link: <<http://new.d24am.com/noticias/tecnologia/globoesportecom-erra-e-disponibiliza-filme-porno-durante-transmissao/32356>> acesso em 16/12/2015.

quadrinista para produzir a tira. Intelectualmente limitado, ele só faz trapalhadas. Assim, novas leituras surgem, e delas derivam outras - imprevisíveis - ramificações, singularizando a enunciação de algumas tiras cômicas online.

Os comentários de leitores também podem estimular a própria elaboração de tiras específicas, promovendo uma interlocução do autor através do seu trabalho. Na tira "Motocicleta", por exemplo, William Leite trata de inserir o comentário de um leitor na própria tira, pois esta depende justamente dele para desencadear o humor (Figura 42). O desenho faz uma interpretação literal a partir da fala do leitor, numa representação absurda do quadrinista carregando uma tira e andando de moto.



**Figura 42. Tira "motocicleta".**  
**Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:**  
<<http://www.willtirando.com.br/imagens/motocicleta.jpg>> acesso em 16/12/2015.

A compreensão de seu enunciado, portanto, depende do paratexto, e da interlocução desenvolvida a partir dele em dois momentos distintos. Em primeiro lugar - precedendo a elaboração desta narrativa - a possibilidade de elaborar comentários levou o leitor Rodrigo a pedir "uma tira de motocicleta". Em segundo, a percepção do autor sobre a "falha" na frase, cuja ideia era pedir uma tira sobre motocicleta, e não transportada por uma. A representação literal da frase, como realizou William Leite, adquire sentido humorístico, mas depende das palavras do outro para isso. Sem o paratexto, seria um desenho engraçado, e não uma narrativa em tira cômica.

William Leite também utiliza *hiperlinks* para ampliar o humor de suas tiras e estabelecer relações intertextuais. Na tira "Viva México!" (Figura 43) o próprio desenho já fornece indício sobre uma das referências apropriadas pelo autor: o programa televisivo "Chaves", criado justamente no México.

## Viva México!

📅 24 de junho de 2014 📁 Televisão



- Chaves inteligente... *não erra* duas vezes!

Figura 43. Tira "Viva México!"

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/?s=viva+o+m%C3%A9xico&submit=Search>> acesso em 15/12/2015.

A tira cômica dialogava com a copa do mundo de 2014, em que se enfrentaram México e Holanda nas oitavas de final, com a seleção Holandesa levando a melhor, por 2x1. Os jogadores Von Persie e Robben apresentavam um futebol de alta performance e intimidavam. O humor da tira somente faz sentido ao visitar o *hiperlink* criado por William Leite, que encaminha o leitor à visualização de um recorte do programa Chaves, editado no *youtube*<sup>52</sup>. Nele, observamos o personagem do Chaves aborrecido numa sessão cinematográfica, resmungando que "teria sido melhor ir ver o Pelê!".

Chaves reclamava do filme a que assistiam, e não do resultado futuro do embate entre México e Holanda. Contudo, sua fala torna-se engraçada a partir

<sup>52</sup> O vídeo pode ser conferido no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=dsZCaA8e6h0>> acesso em 17/12/1985.

dessa recontextualização estabelecida por William Leite, especialmente por que na própria cena na qual Chaves resmunga insistentemente no cinema o humor já marcava presença.

Com a análise dessas tiras, fornecemos alguns exemplos de particularidades enunciativas da internet. Verificamos as seguintes situações: 1) o autor pode explicar ao leitor dimensões práticas de sua atividade enquanto quadrinista, inclusive em alguns aspectos problemáticos; 2) a informação paratextual afeta a publicação das tiras e sua leitura, bem como a produção de tiras posteriores, como ocorreu na narrativa "E se..." (Figura 38); 3) Os *hiperlinks* podem ser necessários para completar o sentido da tira, ou agir como instrumento para reforçá-lo; 4) os comentários de leitores afetam o fazer artístico dos autores de modo dialógico e imprevisível.

Sobre estes itens, dois comentários adicionais são pertinentes. Em primeiro lugar, percebemos nessa dinâmica que o autor pode pluralizar o processo enunciativo, ao invés de circunscrevê-lo à narrativa em si mesma. O enunciado da tira leva ao enunciado de um vídeo ou reportagem, e assim em diante. Em segundo, a possibilidade de estabelecer comentários - e sua efetiva visualização pelo autor - desencadeia uma das relações mais férteis na produção e publicação das tiras cômicas online, isto é, a aproximação das esferas autor/leitor e o consequente remodelamento da ideia de autoria.

### 3.3 O "LEITOR-AUTOR" DAS TIRAS CÔMICAS NA INTERNET

O historiador Roger Chartier, estudioso das relações sociais desenvolvidas ao longo da história da leitura, defende a noção do leitor como participante na criação da obra (CHARTIER, 1999). Considerando a leitura como o processo cognitivo necessário para a significação do mundo, o leitor transforma-se em coautor na medida em que a obra somente alcança sentido a partir de sua interpretação, de características únicas. A velocidade de leitura, por exemplo, é profundamente subjetiva. O gênero fornece elementos que a influenciam, tais como as vinhetas para os quadrinhos, mas não *determinam*.

Sobre as reflexões de Chartier (1999), interessa-nos, sobretudo, a concepção de que o leitor é capaz de criar a partir da obra. Nesse sentido, o meio digital é um

importante canal para potencializar relações criativas entre autor e leitor, como parecem nos indicar as tiras cômicas estudadas. Há um longo processo histórico em desenvolvimento, como observou Rodrigo Otávio dos Santos:

De início com as “cartas dos leitores” ou “sessão de cartas”, os leitores começaram a opinar mais acerca do que liam, diminuindo a dicotomia entre leitor e escritor, chegando, hoje, ao ápice dos blogs de internet, onde todos são leitores e todos são escritores (SANTOS, 2010 p. 163).

Os blogs, de modo semelhante às cartas de jornais e revistas, permitiram a participação - mais rápida e imediata - do leitor. A modalidade essencial dessa participação consiste na elaboração de comentários sobre o que foi lido, ou até sobre outros comentários de outros leitores, num processo constante de ressignificação.

No que se refere às tiras cômicas e aos autores estudados, há uma profunda relação de coautoria em desenvolvimento. Interagindo com a temática e a dinâmica típica do humor em tira cômica, encontramos nestes autores numerosos exemplos de narrativas originadas parcial e até totalmente a partir das ideias dos leitores. Ao todo, 525 sugestões do leitor resultaram em tiras, conforme no apresentamos no primeiro capítulo.

Há diversos níveis de participação, como a presença de tiras nas quais o leitor envia um texto - e a palavra é utilizada aqui num amplo sentido - relacionado ao humor usual das tiras. A partir dele é que o quadrinista desenvolve sua narrativa. Os exemplos são frequentes, o que nos leva a perguntar: de que maneira o gênero tira cômica na internet está rearticulando o papel do "autor"?

O uso de fotografias, reportagens e imagens - por exemplo - estabelece uma ligação entre humor e realidade que suscita leitores a participar da brincadeira, conforme demonstra a tira "Ministério de Perus" (Figura 44). Na visão contextualizada da tira, Carlos Ruas fornece os créditos da foto a um de seus leitores. A partir dela estabelece uma explicação, que nada mais é que a narrativa cômica a partir do teor fotográfico.

## 1154 – Ministério de Perus

Foto enviada pelo leitor Leonardo Quintiliano. Só vejo uma explicação...



Figura 44. Recorte de postagem da Tira "Ministério de Perus".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:<

<http://www.umsabadoqualquer.com/1154-ministerio-de-perus//>> acesso em 22/08/2014

O texto contido na placa - o nome de uma organização religiosa - serve de mote para o segundo quadro, em que vários perus são representados numa visita a igreja. Seu comportamento se adequa à etiqueta religiosa humana, com pedidos de proteção e referência a Jesus. O humor provém justamente desse absurdo: para serem salvos, os pobres perus precisam utilizar sorrateiramente uma instituição religiosa de seus opressores, apelando para o Deus da humanidade.

A imagem fotográfica desempenha papel fundamental na narrativa, com o diferencial de que teve sua origem estimulada pela participação do leitor. Os diversos textos enviados pelos leitores ajudam a explicar a hibridação de tiras e outros gêneros. Sobre a produção da tira representada na Figura 44, por exemplo,

podemos considerar os seguintes aspectos: 1) a internet possibilita a rápida comunicação entre autor e leitor via diálogo escrito; 2) O meio também propicia a transferência de arquivos; 3) Pela facilidade em manipular as imagens no meio virtual, independente de esforços mecânicos na reprodução, o autor pode realizar a montagem de foto e desenho. Esses fatores colaboram para os diferentes diálogos com a linguagem dos quadrinhos.

Verificamos na leitura contextualizada da tira um processo dinâmico e catalisador de comportamentos. A frase de Carlos Ruas diz: "foto enviada pelo leitor Leonardo Quintiliano. Só vejo uma explicação...", e na sequência a imagem é utilizada para uma narrativa em tira cômica. Além da hibridação entre foto e desenho, o contexto de publicação estimula futuras participações por parte dos leitores. Essa participação ocorrerá em outros exemplos, como acontece em "Tirando a Carteira com Deus" (Figura 45).

Outra participação de leitor está envolvida nessa tira híbrida, conforme Carlos Ruas comenta abaixo da publicação. O conteúdo da propaganda encontra o desfecho inesperado no desenho do personagem Deus agindo como instrutor de direção. Mesmo nesse caso, em que dois terços da composição consistem em imagem fotográfica, a composição adquire a feição de uma tira cômica. O diferencial reside na participação do leitor, que promove o contato do quadrinista com esta imagem de latente significação cômica.

Também ocorre a inserção do cotidiano, pluralizando as experiências de relação com o mundo e representações humorísticas. Sem a internet, possivelmente as piadas nas figuras 44 e 45 não existiriam.

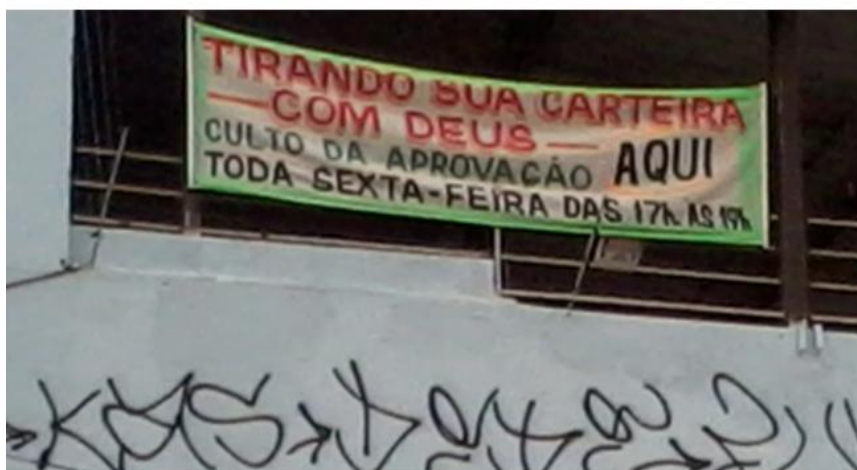


Figura 45. Tira "Tirando a Carteira com Deus".  
Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:  
<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2012/10/1924.jpg>> Acesso em  
20/08/2014



Mas nem tudo são flores na comunicação da rede, como já vimos. Em alguns casos, o autor utiliza a linguagem dos quadrinhos para refratar leituras negativas sobre seu trabalho. Do mesmo modo como há leitores indiretamente produzindo sentido cômico para a materialidade da vida - provocados pelo sentido geral das tiras - há interpretações menos favoráveis ao teor humorístico de “Um Sábado Qualquer”. Ainda assim, a resposta em tira cômica desenvolvida pelo quadrinista torna coautores certos leitores refratários, como na Figura 46.



Figura 46. Tira "Com Deus não se brinca".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/07/746.jpg>, acesso em 27/05/2014

A narrativa traz um enunciado, comunica-nos uma ideia: "Com Deus não se Brinca". Estabelece, assim, uma valoração, que se inicia com a palavra, mas se estende à imagem, pois a interpretação de um enunciado é sempre contextualizada e se materializa no "tom, na entonação do enunciado" (FARACO, 2009, p. 24). O quadrinho simboliza uma voz social que atravessa nossa cultura, aquela que busca um monologismo no que se refere às questões religiosas, afirmando que estas não

podem ser motivo para humor (ou discussão). Nesse sentido, é responsivo. Além disso, refrata esse enunciado: a imagem que observamos é a de um “Deus” triste, com o qual não é possível estabelecer uma brincadeira, imagem esta evocada pela gangorra, típica da infância das crianças brasileiras. Os signos que montam o ambiente fornecem elementos adicionais: folhas ao vento, solidão.

Em suas características formais, essa tira é bastante tradicional. Contudo, no meio em que é veiculada ela adquire uma enunciação peculiar: uma aura heteroglóssica - conforme termo de Faraco (2009) - referente aos diferentes discursos tensionados no cotidiano. O diferencial está no topo do quadrinho, em que aparecem informações importantes. Logo acima da imagem, o autor diz o seguinte: “Em homenagem aos fanáticos que sempre me dizem por e-mail que...”. O exemplo revela que a discórdia também promove criatividade, quando o meio age como conector dessas diferentes vozes em dissonância.

A descrição do autor, portanto, informa que a tira age como uma resposta. Nesse caso, fazemos uma leitura que tem mais camadas de sentido. Ao invés de brigar ou defender o trabalho do profissional humorista utilizando uma argumentação formal, o autor preferiu inserir o conflito no âmbito do próprio gênero tira cômica: como é triste não poder brincar com Deus. Sem querer, leitores contrários ao uso da religião como mote para as piadas tornaram-se coautores. O autor argumenta em prol da importância social do humor. Seu posicionamento combina com as reflexões estabelecidas por Bakhtin:

As portas do riso estão abertas a todos. A irritação, a cólera, a indignação são sentimentos unilaterais: excluem aquele contra quem a cólera está dirigida, provocam a cólera como resposta; eles separam. O riso só pode unir, ele não pode separar. (...)Tudo que é autenticamente grande deve comportar um elemento de riso, caso contrário fica ameaçador, aterrorizante ou grandiloquente e, em qualquer caso, limitado. O riso levanta as barreiras, abre o caminho (BAKHTIN, 1992, p. 374).

Apesar desses exemplos, Carlos Ruas não cria canais definitivos de criação coautoral com seus leitores. A possibilidade existe, mas não é sistematizada. Em “Vida de Suporte”, comparativamente, as sugestões externas praticamente colocam o autor numa posição de "montador" de tiras humorísticas, com ideias dos leitores sendo utilizadas de modo recorrente. Estes enviam um caso e André Farias compõe a narrativa. Esse *modus operandi* é anunciado sempre no primeiro quadro. A tira "Youtube" (Figura 47) funciona assim. O autor adapta o "enredo" à gramática da arte

sequencial, retratando o caso a partir dos tradicionais elementos do gênero. Em algumas situações o crédito da ideia não é anunciado no quadrinho, em si, mas nos comentários subsequentes.

Mesmo havendo a possibilidade de contestar a verdade sobre as "histórias", a sensação de verossimilhança oriunda dessa relação leitor/autor proporciona um inegável efeito humorístico, assim como estreita a distância entre os diferentes pólos envolvidos nesta comunicação.



Figura 47. Tira "Youtube".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte\\_155.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/03/Suporte_155.jpg)> acesso em 02/08/2015

Na rede há certa relevância na conversa com o leitor, como verificamos na postagem da tira "Infecções Digitais" (Figura 48). Em algumas piadas, André Farias havia começado a suprimir o quadrinho dos créditos. Provavelmente para não tornar a tira "amorfa", devido à quantidade de quadros necessários para algumas narrativas, fazia essa opção de adicionar ou não a vinheta. Quando não está presente, uma frase dedicando a ideia para o leitor ou leitora sempre acompanha a publicação, geralmente abaixo da tira.

Tornar-se parte da tira, contudo, é mais atrativo para alguns leitores, que visualizavam significância na presença deste quadrinho. Dessa maneira, André Farias volta a utilizar a vinheta de "histórias reais", existentes até hoje, quatro anos depois da postagem. O recurso passou a integrar a identidade visual de boa parte do seu humor. Como muitas de suas narrativas são em quatro quadros, um quarto das tiras frequentemente integram o leitor no gênero.

## Infecções digitais

Publicado em 29/01/2011 em Histórias Reais, SUPORTE - A Série

Como algumas pessoas sentiram falta dos créditos no "quadrinho preto", estou voltando com ele temporariamente... Eu acho...



Figura 48. Recorte de postagem da Tira "Infecções Digitais".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <<http://vidadesuporte.com.br/suporte-a-serie/infeccoes-digitais/>> acesso em 02/08/2015.

William Leite também estabeleceu um exercício sistemático de inclusão dos leitores. Criou a série chamada "Tirando da Cabeça do Leitor". Publicou uma grande quantidade de tiras a partir dessa possibilidade, iniciada em 2010, quando seu site dava os primeiros passos. Como o autor não possui temas tão definidos como seus colegas - religião e tecnologia, sobretudo - estas inserções de narrativas dos leitores proporcionaram uma grande profusão temática.

No decorrer da série, o autor selecionou sempre três ideias e as publicou toda segunda-feira. Na primeira postagem da série a sugestão dos leitores englobou piadas sobre música, relacionamentos e até carros. A primeira tira do autor que utiliza animação em *loop* aparece justamente na segunda série "Tirando da Cabeça" (Figura 49).

A sugestão - do leitor Marcos Block - consiste num arquivo *gif*. Neste tipo de arquivo, animações curtas repetem-se infinitamente. Na tira, todo o desenho encolhe rapidamente até que sai do plano de observador e torna-se imagem no monitor, que se transforma em observador de imagem no monitor, e assim sucessivamente. O personagem - alusão ao leitor - observa a si mesmo numa brincadeira paradoxal: sua sugestão de tira está na página, ao mesmo tempo em que ele está no "Will Tirando". A ausência da animação, contudo, não compromete a interpretação. Como veremos ocorrer em algumas outras tiras com movimento, o recurso é utilizado apenas para reforçar uma ideia ou metáfora visual. Sendo assim, não adiciona elementos à gramática dos quadrinhos, mas fortalece relações e significados baseados nos repertórios preexistentes.



Figura 49. Tira "Olha".

Fonte:

LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <<http://www.willtirando.com.br/imagens/OLHA.gif>> acesso em 02/08/2015.

A diversidade de sujeitos e suas ideias provocam narrativas bastante variadas. Na tira seguinte, por exemplo, são monstros imaginários que fazem a piada, oriunda de outra sugestão (Figura 50):



Figura 50. Tira "Monstros"

Fonte:

LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Monstros.jpg>> acesso em 02/08/2015.

A proliferação de artefatos tecnológicos e o uso da internet parecem indicar novas possibilidades e recursos para o gênero tira cômica, ainda que não as tenham transformado pela inserção de elementos multimidiáticos<sup>53</sup>. No clássico livro "Quadrinhos e Arte Sequencial", Will Eisner faz três considerações pertinentes para a discussão: 1) mais do que o resultado de uma tecnologia, os quadrinhos são parte de um processo criativo; 2) a arte sequencial reflete a experiência humana e 3) a "relação entre criador e leitor ficou mais íntima e dinâmica com o surgimento dos

<sup>53</sup>Nenhuma tira de Carlos Ruas ou André Farias possui animações, som ou efeito multimídia. Há casos em que os autores dialogam com vídeos, estabelecendo uma tira cômica a partir deles, mas não dentro dos quadrinhos em si. William Leite é uma exceção ao utilizar as animações em *gif*, mas de uso bastante raro, com somente 15 produções do tipo.

blogs e fóruns de discussão, que oferecem uma oportunidade única de interação entre criador/leitor e entre leitor/leitor" (EISNER, 2012, p. 151).

De fato, a transformação das tiras online está mais ligada a uma flexibilização dos processos criativos do que apenas a funcionalidades tecnológicas. Sua feição é sintomática da dinâmica esfera comunicacional que é a internet. Nesse sentido, refletem a experiência humana em sua contínua apropriação e ressignificação de imagens. Elas demonstram o modo como as imagens circulam e se contaminam com outras mídias, as quais vão se colando a diferentes significados e criando novas relações plásticas, "formas expressivas da contemporaneidade", como defende Machado (1997).

Na construção dessas expressões, convém destacar o papel do leitor. Participante ativo na elaboração das tirinhas, frequentemente oferece seu cotidiano como propulsor para uma nova narrativa humorística. Em muitos casos (525!), leitor e desenhista podem ser considerados coautores visuais.

Nossa análise complementa a reflexão de Chartier (1999) sobre a noção de coautoria. Além de propiciada na leitura e interpretação da obra, como descreve o autor, demonstramos, com relação às tiras, que a coautoria também pode ocorrer no momento da criação em si, conferindo um tom mais coletivo e dialógico para o gênero. E, no íterim desse dialogismo, uma via de mão dupla entra em ação: quadrinistas começam a transformar seu próprio cotidiano em tema recorrente das piadas, recorrendo ao humor das tiras e ao paratexto que pode acompanhar suas postagens como uma espécie de diário pessoal.

### 3.4 SITE PESSOAL E AUTOPUBLICAÇÃO: AS TIRAS COMO DIÁRIO

De acordo com os dados quantitativos que apresentamos no primeiro capítulo, boa parte das tiras cômicas online desenvolve humor<sup>54</sup> através de diferentes estratégias metalinguísticas, totalizando cerca de 190 metatiras, divididas em duas categorias: as que referenciam o autor na própria narrativa, e as que utilizam elementos gráficos/visuais da própria linguagem dos quadrinhos como recurso para estabelecer a piada. As metatiras criam algumas dinâmicas pertinentes para refletir sobre a linguagem dos quadrinhos, seja no âmbito da produção da tira

---

<sup>54</sup> Mais especificamente, como discute Paulo Ramos (2012, p. 135), nesses casos a "metalinguagem das tiras cômicas consiste no mecanismo de sentido necessário para criar o efeito de humor".

por parte do autor, seja no que se refere a usos criativos da própria gramática da arte sequencial.

Experiências com a metalinguagem não são novidade da era digital. Segundo Moacy Cirne:

Nos Quadrinhos, a criação a partir de recursos metalinguísticos tem sido comum; praticamente todos os grandes autores já os utilizaram visando um determinado fim estético-informacional baseado na imprevisibilidade dos signos visuais e/ou verbais (1971, p. 70).

André Valente (1997) insere a análise da metalinguagem no amplo âmbito das diversas funções da linguagem (tais como a função emotiva, referencial, etc). Para o autor (1997, p. 95), a função metalinguística está centrada no próprio código: "é a linguagem através da própria linguagem, ou seja, ela explica ou comenta a si mesma". Também acontece "quando houver dúvida sobre o código utilizado e quando se inquirir a respeito dele" (1997, p. 95).

Em sua pioneira investigação sobre a metalinguagem de Maurício de Souza, artista que influenciou gerações através dos seus quadrinhos, Moacy Cirne (1971, P. 70) define alguns tópicos norteadores, na forma de diferentes "níveis":

- 1) metalinguagem da linguagem objeto: a crítica;
- 2) linguagem-objeto como metalinguagem: a auto-crítica-reflexão do produto (objeto) sobre sua essencialidade ontológica;
- 3) a linguagem-objeto como exploração planejada dos próprios signos que a constituem;
- 4) a linguagem-objeto que se completa com a participação direta ou indireta do consumidor ou leitor.

Os quatro pontos levantados por Cirne são pertinentes para refletir sobre a interação com as tiras online, embora tenhamos utilizado apenas duas categorias como base para agrupar as metatiras (autoreferenciais e gráfico-espaciais), que podem ser associadas ao segundo e terceiro itens mencionados pelo autor, respectivamente.

O primeiro item, referente à crítica, pode ocorrer através dos comentários feitos no entorno, que agregam complexidade à enunciação das tiras. O último



enquadra todas as dinâmicas - como algumas das que já discutimos - em que leitor auxilia a construir a narrativa. Estes são elementos metalinguísticos presentes no contexto sociointeracional online, mas não no interior das próprias narrativas, como ocorre nos dois tipos de metatiras, em que centramos a discussão do momento.

O tipo mais recorrente é o que insere o próprio artista na tira, com 168 ocorrências. Acreditamos que esta frequência se deve ao paradigma de comunicação através do qual foram construídos os sites dos autores: o dos blogs. Trabalhamos com a ideia de que essas metatiras - que chamaremos de autoreferenciais - resultam dos princípios que caracterizam o suporte online específico do blog.

Nesse sentido, metatiras não são uma prerrogativa da internet - pois exercícios do tipo acompanham toda a história dos quadrinhos<sup>55</sup> - mas a forma como os autores as estão desenvolvendo parece resultar de algumas influências do formato blog. O próprio nome dado a esta manifestação específica de páginas na internet é uma contração das palavras web com log (diário). Segundo Rodrigo Otávio dos Santos (2013), o desenvolvimento dessas páginas faz parte de uma tendência narcisista e de exposição pessoal da sociedade contemporânea, em contraste com a característica mais reclusa e intimista dos diários escritos à mão.

As tiras cômicas dos autores estão alinhadas a esta tendência. É possível inferir uma quantidade muito significativa de informações sobre as vidas pessoais dos autores, apenas a partir do conjunto de suas narrativas. A informação paratextual adiciona ainda mais elementos<sup>56</sup>, que por sua vez dialogam com o universo humorístico do artista. De certa forma, além de construir humor, esses quadrinistas mapeiam seu cotidiano através das metatiras. À primeira vista, não parecem existir muitas metatiras autorreferenciais (168 para mais de 3 mil). Contudo, somente incluímos nesta soma as narrativas em que há uma referência explícita de metalinguagem, como na tira "Rialto" (Figura 51):

---

<sup>55</sup> Paulo Ramos (2012) utiliza o exemplo de Winsor McCay. No início do século XX, o artista brincava com as possibilidades numa das tiras "Little Sammy Sneeze", em que o personagem Sammy espirra e "quebra" o desenho dos dois últimos quadros, como se fossem vidro. A tira pode ser vista no link: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Little\\_Sammy\\_Sneeze#/media/File:Little\\_Sammy\\_Sneeze\\_1905-09-24.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Sammy_Sneeze#/media/File:Little_Sammy_Sneeze_1905-09-24.jpg)>, acesso em 12/12/2015.

<sup>56</sup> Como o desabafo sobre problemas com a produção das tiras, comentários sobre a realidade política brasileira, etc.



Figura 51. Tira "Rialto".  
 Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:  
<http://www.willtirando.com.br/imagens/RIALTO.png> acesso em 17/12/2015.

Se inseríssemos no cálculo todas as tiras em que aparece o mesmo desenho do autor - mas sem informações verbais que permitam concluir que se trata dele - o número de narrativas ditas "autorreferenciais" aumentaria muito. A tira "Pá God" (Figura 52) é um exemplo nesse sentido:



Figura 52. Tira "Pá God".  
 Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:  
[http://www.willtirando.com.br/imagens/P%C3%A1\\_god.png](http://www.willtirando.com.br/imagens/P%C3%A1_god.png) acesso em 14/12/2015.

Nela aparece o mesmo desenho que sempre o referencia, reconhecido através da experiência com a leitura de diversas tiras cômicas prévias. Não há evidência de funções metalinguísticas no tecido da narrativa em si. Contudo, a sensação do leitor é a de observar um fragmento cômico do que pode ser o cotidiano do artista. Uma sensação recorrente, pois surgem muitas situações do tipo, nos três autores catalogados.

O cotidiano é o centro dessas brincadeiras. Na tira "só mais uma com bolinha de papel" (Figura 53), por exemplo, um acontecimento retirado do cotidiano midiático brasileiro é adicionado de função metalinguística através da informação verbal contida no desenho do último quadro.

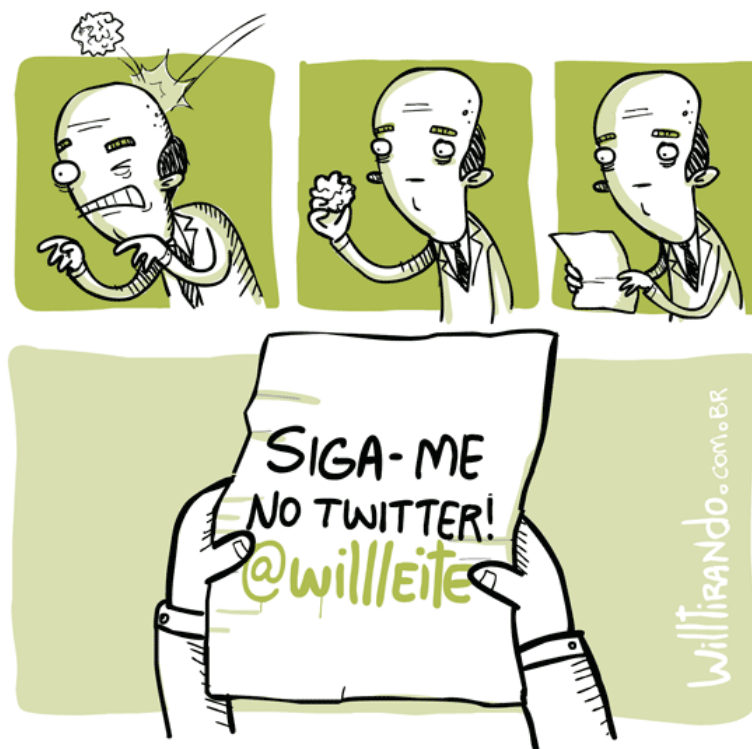


Figura 53. Tira "só mais uma com bolinha de papel".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Serra-e-Bolinha-de-Papel.png>> acesso em 14/12/2015.

A metatira faz referência a um episódio que circulou pela mídia brasileira em 2010, durante a campanha presidencial de José Serra. Durante uma caminhada pela rua, em meio a tumulto, o político foi alvo de uma bolinha de papel (que atingiu sua cabeça). A situação, bastante banal, foi polemizada pela mídia. Para alguns, o objeto era uma pedra - versão que não se sustentou pelo exame mais atento das

gravações sobre o ocorrido<sup>57</sup>. Na narrativa - ressignificada - a bolinha de papel é um recado que insere o autor na piada, pedindo para que José Serra o acompanhasse na rede social do *twitter*.

William Leite também faz várias piadas em que dimensiona sua qualidade artística, questiona a si mesmo e o valor de suas tiras. Fica evidente, numa visão geral, a preocupação em tentar ser criativo e a distância - como ele parece pensar - que o separa de outros artistas<sup>58</sup>, suas referências. Inseguranças pessoais viram mote para o humor, como na metatira "Pesadelo" (Figura 54):



Figura 54. Tira "Pesadelo".

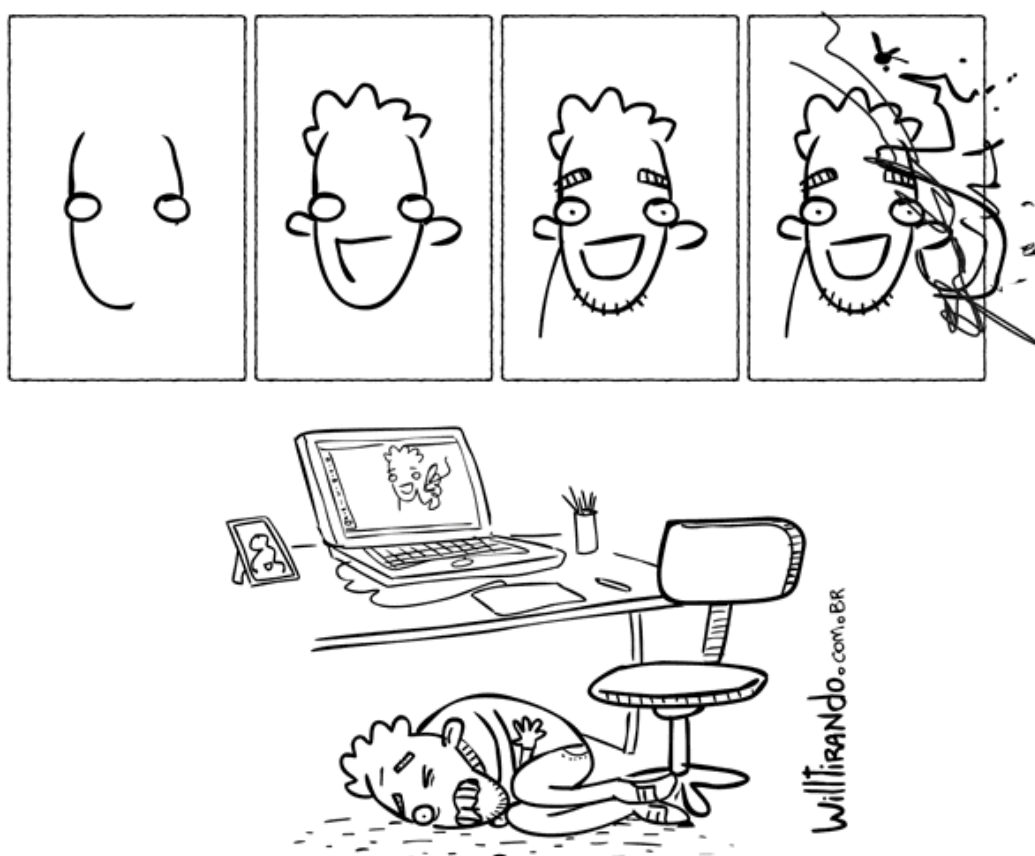
Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <<http://www.willtirando.com.br/imagens/O-maior-Cartunista.png>> acesso em 13/12/2015.

<sup>57</sup> O canal de televisão SBT foi responsável por elucidar o mistério. A reportagem pode ser vista no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=nrvEHJB9c-8>> acesso em 18/12/2015.

<sup>58</sup> Como Laerte, por exemplo. Numa das piadas, William Leite desenha a si mesmo travestido de mulher para tornar-se um quadrinista "melhor", mais criativo.

A representação de um pesadelo do autor é subjacente a esta narrativa, e coloca esta condição - a de "grande cartunista" - como algo imaginário, absurdo. É a psicologia do autor que está em questão, a imagem humorística de um desejo impossível.

Outras questões existenciais, menos profundas, agregam outras dimensões a esse universo multifacetado que é a vida do autor. Ele é gradativamente construído por diferentes metatiras. Em outro exemplo, o compromisso em fazer uma "tira de verdade" vira metalinguagem (Figura 55):



É isso, estimado leitor. É o que eu tenho para hoje. Dores estomacais durante o dia todo me impediram de fazer uma tira de verdade. Como se não bastasse a dor na barriga, do meio-dia para cá to com um forte dor de cabeça também. Não sei se é virose, alguma coisa que eu comi ou vudu. Só sei que to péssimo! Bom fim de semana para vocês!

**Figura 55.**  
**LEITE, William. Willtirando. Disponível em: Recorte de postagem da Tira "Dores Estomacais".**  
**Fonte: <http://www.willtirando.com.br/imagens/Dor-de-Barriga.png> acesso em 13/12/2015.**

O enunciado da tira dialoga com o paratexto abaixo dela, William Leite explica a situação. Não pôde fazer uma "tira de verdade", pois ficou doente, embora tenha feito uma narrativa a partir da própria situação. O pano de fundo é uma crise criativa:

não conseguiu pensar exatamente na piada desejada, somente a dor lhe vinha à mente, então essa vai ter que servir.

Em muitos casos a dificuldade em ser criativo vira recurso dos autores, solução temporária para um momento ruim, menos fértil de ideias novas. Esse é um dos cenários mais frequentes das tiras autorreferenciais, ao qual os três artistas aderem sem rodeios. Na falta de ideias, autor e seu repertório de personagens viram o motivo do chiste. Afinal, os artistas são editores de suas próprias páginas, e podem utilizar o suporte da forma que desejarem para fazer estes "diários" em tiras. Carlos Ruas, por exemplo, começa a carnavalizar e aborrecer seus personagens, utilizando diferentes funções de metalinguagem: tanto gráfico-espaciais quanto autorreferenciais (figuras 56, 57 e 58):



Figura 56. Tira "Guaxinim 2".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer.

Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/10/1038.jpg>> acesso em 18/12/2015.



Figura 57. Tira "Passatempo".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2009/01/charge42.jpg>>, acesso em 16/07/2014

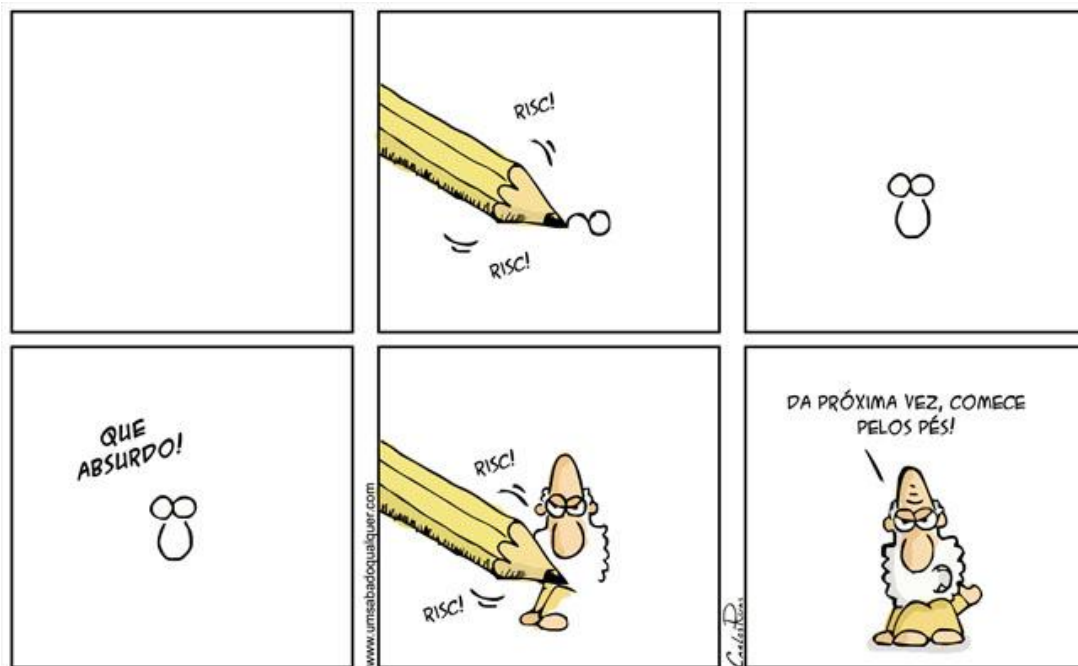


Figura 58. Tira "Mentes Poluídas".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <

<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/04/679.jpg> > acesso em 18/07/2014.

Na tira "Passatempo", a disposição decrescente no tamanho dos quadros é explicada por Adão como manifestação de tédio por parte do autor. Esta metatira é gráfico espacial - pois as molduras começam a comprimir os personagens espacialmente - e autorreferencial, pois insere indiretamente o autor. Também exemplifica um desafio ao protocolo de leitura, que começa padronizado, da

esquerda para a direita, mas depois se inverte, efeito obtido pela representação de quadros cada vez menores.

Assim como William Leite, Carlos Ruas também desenha a si mesmo e vira personagem, aparecendo em vários momentos<sup>59</sup>. A idiossincrasia de certas situações da rotina, neste diário virtual, vira tema de algumas metatiras. No humor estabelecido em "Ideias" (Figura 59), por exemplo, a sensação de um repentino esquecimento causa revolta - e efeito de humor. A piada apela para a experiência do leitor, que muito provavelmente já passou por desconforto semelhante em algum momento de sua vida.



Figura 59. Tira "Ideias".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/05/689.jpg>> acesso em 17/07/2014.

Em outra metatira (Figura 60), a venda de pelúcias dos personagens - uma das fontes de monetização do autor - motiva a piada. A pelúcia do personagem Luciraldo - alterego de Lúçifer - é o centro da narrativa, que representa uma situação vivida pelo autor na tentativa de consolidar a produção dessas mercadorias. O quarto, quinto e sexto quadros nos transportam para a "tensão ocular" vivida por

<sup>59</sup> Um deles já foi representado neste estudo no primeiro capítulo, a tira "Spams", Figura 12.



Carlos Ruas quando sua interlocutora o questiona sobre a natureza de Luciraldo. O enquadramento da perspectiva no crucifixo, depois no quadro ao fundo e no terço religioso levaram o artista a perceber a fé da senhora e mentir, dizendo que se tratava de uma raposa.



Figura 60. Tira "Casos da Vida".  
 Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:  
<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/09/779.jpg> acesso em 18/12/2015.

Em 2014, durante a Gibicon<sup>60</sup>, o autor participou de uma mesa sobre tiras online, inclusive dividindo espaço com William Leite. Nesta ocasião relatou a mesma experiência, dizendo que se tratava de uma cooperativa de senhoras bastante religiosas, reiterando a tira como uma representação cômica de um acontecimento vivido.

Minúcias do relacionamento também são utilizadas como motivo para criar metatiras. Em uma delas, Ruas remete a outras duas produções suas. Na primeira, retratou o personagem Adão sentindo-se tentado a trair Eva, devido à atração que

<sup>60</sup> Convenção Internacional de Quadrinhos, sediada em Curitiba.

sente por Lilith. Na outra, esquece o dia em que conheceu Eva e pede ajuda a Deus para recordar a data. Após lembrar essas histórias, o autor nos apresenta uma nova - mas ligada a elas - na forma de uma metatira autorreferencial bastante longa<sup>61</sup> (Figura 61).

---

<sup>61</sup> Tivemos de cortar a versão completa dela, pois não cabia na página, mas pode ser encontrada no link referenciado.



Figura 61. Recorte da Tira "Nos Bastidores da Criação".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/12/bastidores-da-criacao1.jpg>> acesso em 16/12/2015.

Seja como manifestação de um momento menos criativo ou como representação de aspectos da vida particular, essas tiras criam uma imagem geral sobre diversos elementos da vida do autor. O meio parece estimular essa exposição, e a linguagem das tiras passa a ser utilizada como um de seus vetores. As informações paratextuais através de comentários do autor, diálogo com os leitores, *links* encaminhando para entrevistas em jornais, vídeos no *youtube*<sup>62</sup> etc, auxiliam na composição desse caráter "blog" das próprias tiras. Mesmo que os sites dos autores não sejam mais os blogs onde começaram a divulgar suas postagens e piadas, esse princípio de expor a própria vida marca boa parte de suas publicações.

André Farias desenvolve a mesma postura em seu site, onde praticamente todas as tiras adquirem um sentido metalinguístico, pois o autor não fez questão de esconder que seu trabalho é a fonte das ideias. Boa parte delas está relacionada ao estresse pela busca de soluções de muitos problemas técnicos. É a brincadeira da tira "Processo de Criação" (Figura 62):



Figura 62. Tira "Processo de Criação".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <<http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2011/09/Criacao.jpg>> acesso em 18/12/2015.

O olhar cansado do personagem Léo (à direita) é uma de suas marcas registradas. Aos poucos, lendo as tiras e entradas do site, percebemos que a vida do próprio autor é o pano de fundo dessas piadas e que Léo representa ele mesmo. A publicação e conseqüente leitura de suas tiras por outros, por sua vez, começa a

<sup>62</sup> Os três autores criaram vídeos onde mostram parte do processo criativo envolvido na elaboração de suas tiras.

interferir na própria dinâmica criativa, criando a narrativa "Eu posso explicar..." (Figura 63):



Figura 63. Tira "Eu posso explicar..."

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/03/Suporte\\_407.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/03/Suporte_407.jpg)> acesso em 18/12/2015.

André Farias desenvolve uma arte bastante simples, e não produziu nenhuma metatira gráfico-espacial no conjunto analisado. As narrativas em que insere a si mesmo, contudo, são bastante recorrentes. A característica de nicho tecnológico de suas piadas atraiu outros profissionais da área, que se tornaram leitores e começaram a enviar diferentes "casos" engraçados envolvendo trapalhadas tecnológicas, a partir de sua vivência.

A nosso ver, o fato de os quadrinistas estudados utilizarem a linguagem dos quadrinhos para expor seus meandros criativos, além de adquirir essa característica de diário, auxilia a criar uma atmosfera didática sobre o "fazer tiras". Uma das consequências dessa atmosfera interativa é a da participação do leitor, já discutida. Outro resultado possível consiste em perceber essas interações com as tiras, seus

autores e sites no meio online como possíveis fomentadoras de novas gerações de quadrinistas.

Além da facilidade em armazenar e publicar na internet, essas produções reforçam a ideia de que as tiras cômicas são uma representação humorística sobre a vida, e que qualquer situação pode ser apropriada para construir uma narrativa. Os percursos de André Farias, William Leite e Carlos Ruas demonstram que o meio online foi um importante mecanismo para gradativamente amadurecerem sua atividade enquanto artistas. Uma postagem de William Leite descreve perfeitamente este processo. Em 2014 o autor apresenta a tira "Pequeno Agradecimento (remake)", a reconstrução da mesma ideia, feita originalmente em 2009 (Figuras 64 e 65):

### Pequeno agradecimento (remake)

16 de novembro de 2014 Amor



Hoje refiz essa tira. É uma tira criada em 2009. É uma tira que eu gosto, por isso redesenhei. 😊

Figura 64. Tira "Pequeno Agradecimento (Remake)".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <<https://lh3.googleusercontent.com/-Dh11KCdS0Tk/VGjoSRcgXcl/AAAAAABvo/u5g8KLVBWlc/w720-h250-no/PEQUENO-AGRADECIMENTO.png>> acesso em 18/12/2015



Figura 65. Tira "Agradecimentos".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <<http://willtirando.blogspot.com.br/2009/12/agradecimentos.html>> acesso em 18/12/2015.

O *hiperlink* embutido abaixo da tira refeita encaminha o leitor para sua versão antiga, demonstrando na prática o amadurecimento do artista nesses 5 anos. Este é mais um exemplo de como a relação com o leitor convida a testar sugestões para tiras, pois o essencial é uma boa ideia (que, no passado, foi apresentada com desenho bastante simples). A proliferação de sugestões a partir desse contexto interativo, a nosso ver, promove um intenso efeito dialógico que convida o outro a também pensar a vida "como uma tira cômica".

E, quem sabe, até mesmo a pensar-se como quadrinista? A quantidade crescente de sites brasileiros com autores produzindo tiras e quadrinhos indica, no mínimo, que a possibilidade de autopublicação e armazenamento com baixos custos está incentivando novos autores.

Sugerimos que, além dessa dimensão "material" da questão, essas relações interativas interferem no próprio tecido das tiras cômicas e, por sua vez, na relação dos interlocutores com os enunciados deste gênero discursivo. Talvez, este seja dos fatores que explicam sua popularização. Este fenômeno é recente. Mas, em termos gerais, é possível observar um crescimento significativo de sites com tiras e quadrinhos a partir de meados de 2010, período próximo ao desses artistas quando começaram a fazer suas próprias páginas.

A aproximação com o leitor, sem dúvida, é uma das características das tiras cômicas online, em alguns casos afetando sua própria narrativa. Mas também há outros elementos marcando presença, auxiliando na construção de sua mensagem humorística. No próximo capítulo, discutiremos algumas modificações na forma e no repertório visual que integram as tiras, refletindo sobre suas consequências.

## 4. POSSIBILIDADES NAS TIRAS CÔMICAS ONLINE

### 4.1 EXPANSÃO DO FORMATO E HIBRIDAÇÃO DE LINGUAGENS

A estrutura de uma tira cômica, tipicamente, consiste nos seguintes elementos, resumidos por Paulo Ramos:

- 1) Apresentam formato fixo e padronizado;
- 2) tendência à horizontalidade;
- 3) tendência de poucos quadrinhos (entre 1-4 vinhetas);
- 4) predomínio da sequência narrativa com diálogos;
- 5) humor;
- 6) tendência de criar um desfecho inesperado;
- 7) "uma piada por dia";
- 8) a história tende a apresentar uma narrativa com começo, meio e fim, ou ao menos um antes e um depois (com antecedente e consequente);
- 9) a narrativa pode ter continuidade temática em outras tiras (RAMOS, 2011, p.111).

Este modelo de tira está fortemente ligado ao desenvolvimento do gênero no meio impresso, mas alguns pontos da definição começam a tornar-se anacrônicos para refletir sobre o suporte digital. Na internet as tiras estão ficando maiores. Em alguns casos, maiores a ponto da definição "tira" tornar-se estranha, embora ainda sejam definidas precisamente desta forma, mesmo que ultrapassem o padrão de uma página. Este não é um processo universal e totalizante, mas a adesão a formatos mais amplos ocorre em diversos artistas e, particularmente, nos autores estudados.

As tiras longas<sup>63</sup> - como chamaremos esse tipo de produção - representam a versatilidade disponível aos autores no meio online. Podem ser antecederidas de muitas produções em formato tradicional. Na Figura 66, por exemplo, vemos a primeira tira de Carlos Ruas a ultrapassar a marca de seis quadros. Antes dela, o autor de "Um Sábado Qualquer" havia publicado cerca de 300, nenhuma superando seis vinhetas ou fugindo significativamente da distribuição horizontal.

---

<sup>63</sup> Paulo Ramos (2014, p. 11) sugere o termo ao discutir tiras online da série "Gi e Kim".



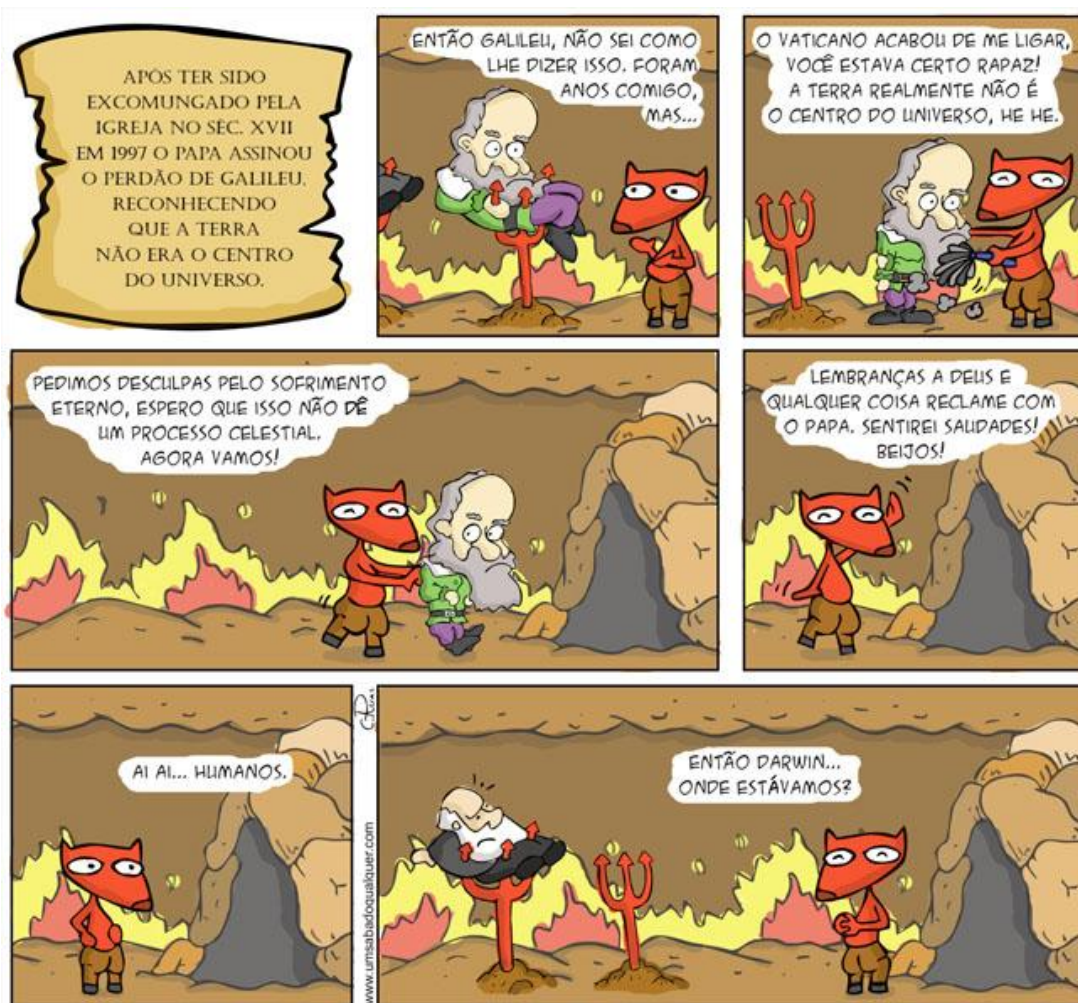


Figura 66. Tira "Galileu 2".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/03/356.jpg>> acesso em 07/08/2014

A tira "Galileu 2" representa a primeira adesão do autor a formatos maiores, sobretudo verticais. O desenho da carta e sua moldura exerce função narrativa tal qual uma vinheta, definindo um momento na sequência de leitura. Apesar do tamanho, a tira mantém aspectos tradicionais do gênero: desenho caricato, quadrinhos, balões etc. Sua narrativa também revela o final inesperado típico das tiras humorísticas: o perdão de Galileu, em contraste com a manutenção do tormento de Darwin.

É importante notar que, a partir da postagem desta tira, em meados de 2010, Carlos Ruas passou a construir várias narrativas maiores. O efeito humorístico e os princípios constituintes da linguagem persistiram. Não parece coincidência, por exemplo, que apenas seis publicações depois tenhamos encontrado outra tira longa, observável na Figura 67.

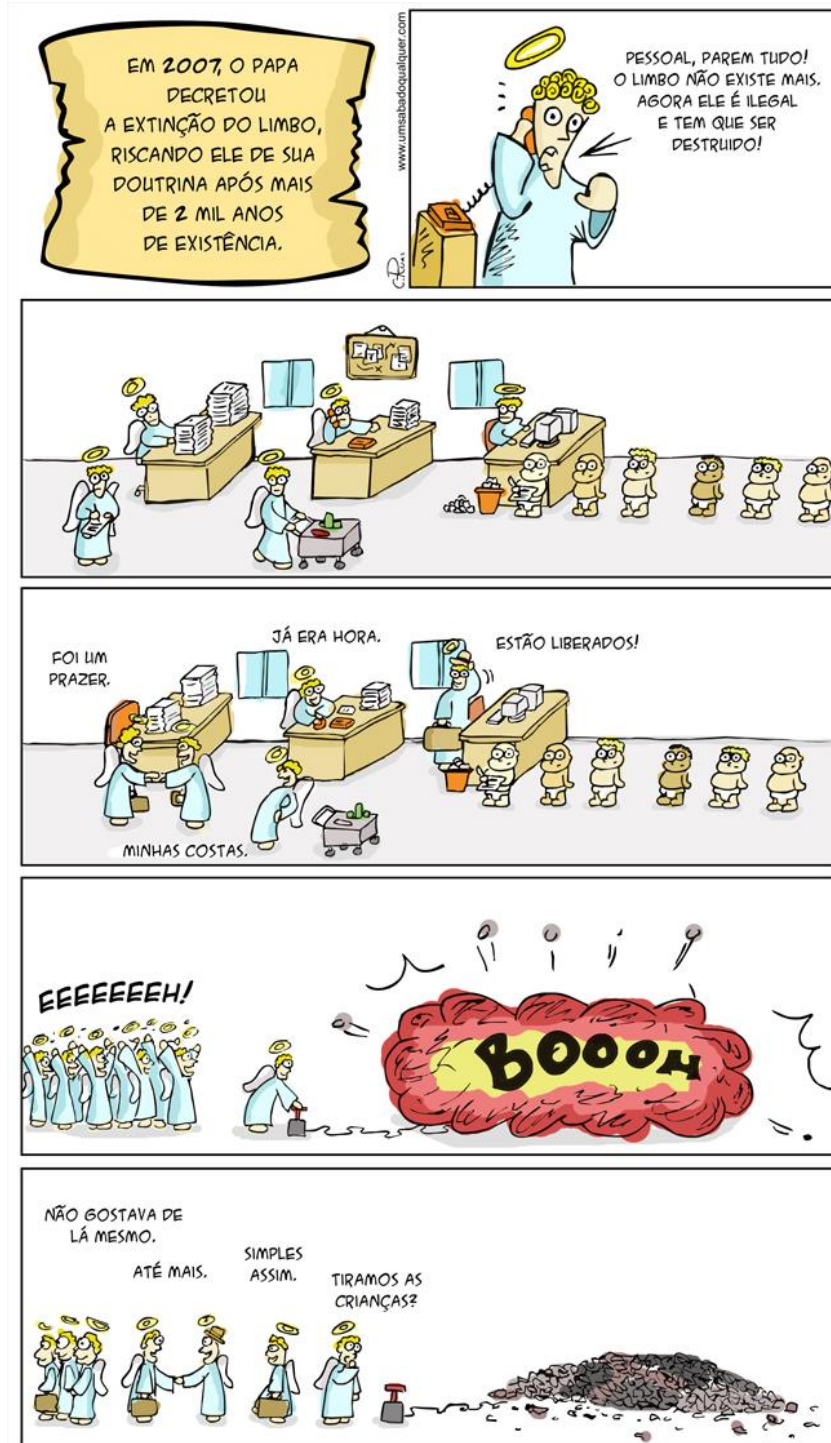


Figura 67. Tira "Limbo".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/03/364.jpg>> acesso em 07/08/2014

Não é tanto o número de quadrinhos que impressiona, e sim a proporção escolhida pelo autor, semelhante à de uma página. O mesmo raciocínio utilizado para interpretar a tira anterior pode ser aplicado a esta, com destaque para o efeito

humorístico ao fim da narrativa. O último "anjinho", prestes a deixar o limbo - agora ilegal, segundo decreto do papa - questiona se as crianças foram retiradas antes da demolição. A fala cria uma contradição ao sugerir que os anjos, cumprindo as ordens recebidas, explodiram as crianças.

Neste formato "tira longa" podem coexistir vinhetas quadradas, retangulares ou vazadas. A criatividade do autor define os limites. A diferença principal consiste na presença de mais instantes narrativos, permitindo maior detalhamento. Como afirma Waldomiro Vergueiro (2010, p. 35), o "quadrinho ou vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento".

De todo modo, mesmo com mais quadros, a narrativa continua breve e apresentando final inesperado, o que corrobora a sensação de ler uma tira cômica e não um "gibi" humorístico. Essa percepção resulta da força exercida pelo contexto na percepção do leitor sobre *gênero discursivo* com o qual estabelece contato, como discutimos no início do segundo capítulo.

A próxima experiência de Carlos Ruas com formato ampliado surge pouco depois (Figura 68). Corresponde à tira de número 383, intitulada "A Mula", com nove quadros. Apesar de possuir mais vinhetas do que a tira "Limbo" (Figura 67), sua dimensão geral é um pouco menor, devido a uma escolha diferenciada do autor na disposição dos quadros. Este é um exemplo interessante sobre a plasticidade possível na composição das tiras cômicas.

A narrativa tem início com o personagem Adão questionando Deus sobre sua capacidade em conceder a fala para animais<sup>64</sup>. No terceiro quadro, Adão parece estar pensando em algo, suspeita confirmada na sequência, que apresenta - com boa dose de humor e ironia - animais falando em situações cotidianas. O desfecho é promovido pela declaração final de Deus, chorando de tanto rir: "Adão, Adão... Por que não te criei antes?".

---

<sup>64</sup>O balão flutuando acima dos animais cria situações conversacionais absurdas.

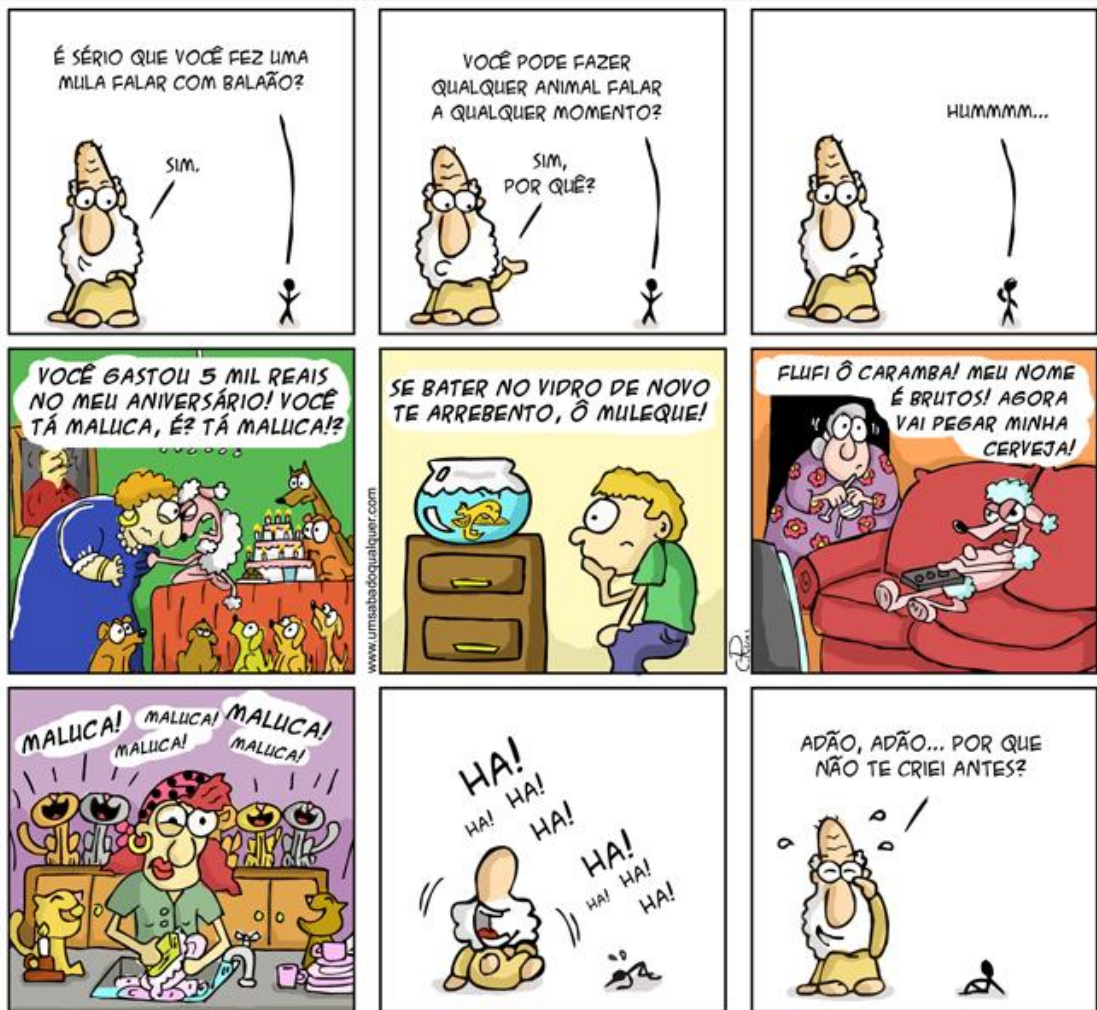


Figura 68. Tira "A Mula".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/04/383.jpg>> acesso em 07/08/2014

Na figura 68, o efeito do humor não ocorre somente no momento do desfecho, como usualmente, e sim está distribuído em diferentes quadros, particularmente entre o quarto e o sétimo. Contudo, a característica de final inesperado se mantém, ao termos contato com uma representação humorada e brincalhona de Deus e seus poderes.

Apenas cinco tirinhas depois o autor apresenta outra narrativa de formato ampliado (Figura 69):



Figura 69. Tira "Quem está certo?"

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/05/388.jpg>> acesso em 07/08/2014

A ausência do final esperado para a narrativa exerce efeito humorístico ao satirizar a característica sensacionalista de muitos programas televisivos, que buscam capturar a atenção do telespectador criando suspenses não resolvidos. A temática consiste na resolução do profundo mistério sobre a verdadeira crença

humana. Pouco depois, foi possível ler sua continuação, cujo formato também é ampliado (figura 70):

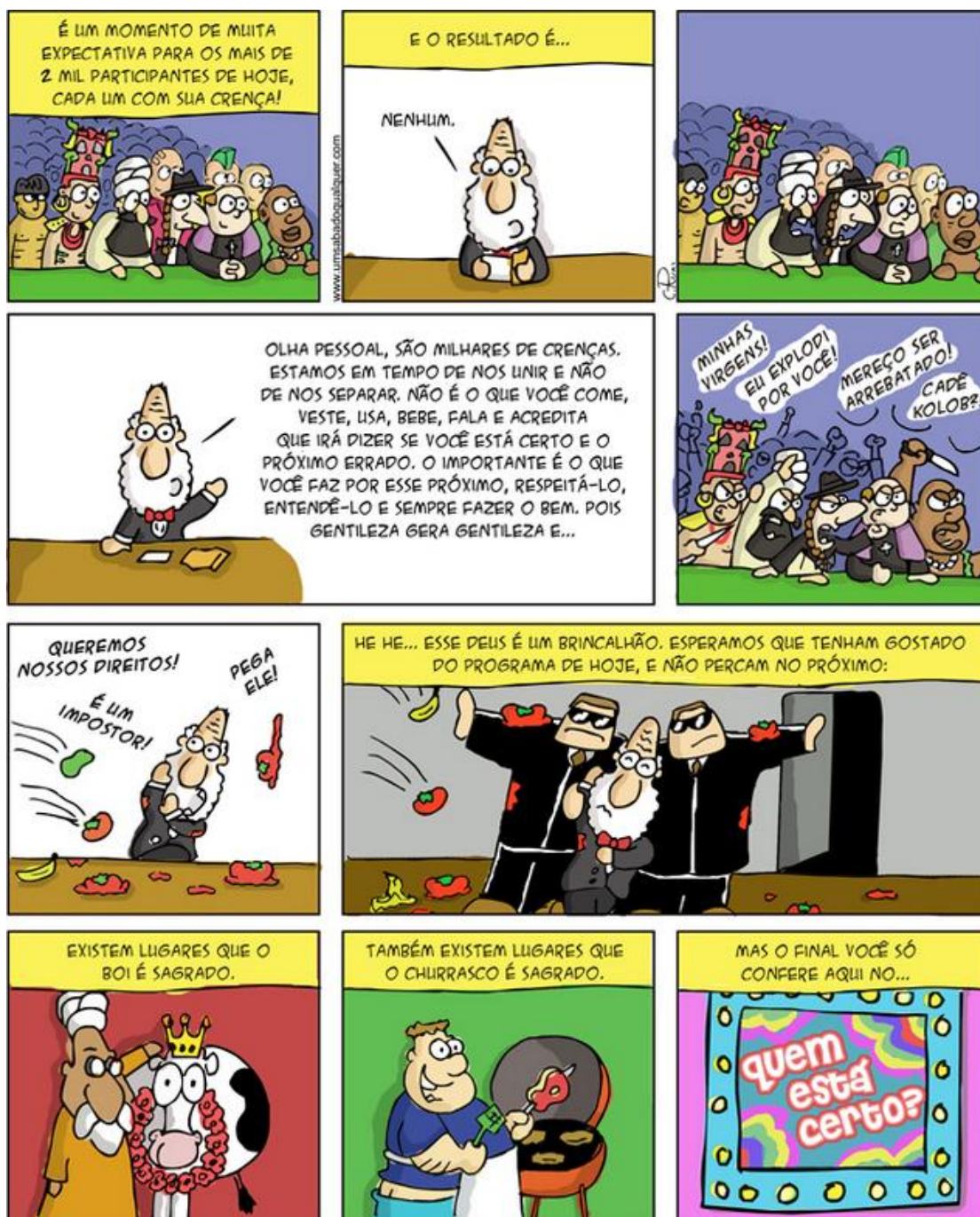


Figura 70. Tira "Quem está certo? Final".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/05/3891.jpg>> acesso em 07/08/2014.

Esta tira em duas partes, adquirindo característica de tira cômica seriada, utiliza os tradicionais recursos da linguagem dos quadrinhos para produzir o efeito

de humor. O diferencial, como já comentado nos demais exemplos, consiste na presença de mais instantes narrativos, isto é, vinhetas. Alguns deles identificam pequenos detalhes, sutilezas que acrescentam dados à interpretação, como ocorre entre o primeiro e o terceiro quadro na segunda parte da tira. O desenho existente no terceiro quadro é quase idêntico ao do primeiro. Há uma transição quase nula entre estes momentos, mas de modo algum insignificante. Queixos caídos e olhares arregalados nos diferentes personagens denotam uma reviravolta emocional: a surpresa diante da resposta obtida.

Há uma distância temporal muito pequena entre estas vinhetas. Como descreve Will Eisner (2012), o número e o tamanho dos quadinhos contribui para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Para comprimir o tempo, o autor utiliza uma quantidade maior de quadinhos. Histórias grandes e com muitas vinhetas potencialmente apresentam maior "compressão temporal", como percebido nesta situação.

O desenho, embora simples, utiliza recursos suficientes para criar contextos bastante diversificados. A presença de um palco verde e sombras ao fundo indicam um programa de auditório e seu público (quadros um, três e cinco). O requadro luminoso representa o chamariz com o título do programa, utilizando uma linguagem visual comumente associada à televisão (quadro 10). Todos esses elementos estão bastante consolidados na linguagem dos quadinhos, promovendo o mesmo tipo de diálogo com a cultura visual do leitor que aquele promovido em narrativas mais compactas.

Formatos ampliados nas tiras cômicas online demarcam possibilidades que passaram a ser bastante utilizadas. A exploração pode ser gradativa, como fez o criador de "Um Sábado Qualquer", que levou 300 tiras para desenvolver sua primeira tira longa. Depois dela, o intervalo de tempo entre a publicação de tiras ampliadas e tradicionais ficou cada vez menor. O ritmo no uso dos formatos depende do artista e suas intenções.

Em "História em Quadrinhos: Impresso *versus* Web", Anselmo Gimenez Mendo (2008) pergunta se continuaremos a chamar histórias em quadrinhos por este nome quando virmos algo semelhante nos meios digitais. Com relação às tiras cômicas, a resposta seguramente é "sim". Apesar de alguns "pontos de fuga"<sup>65</sup>, com

---

<sup>65</sup> Expressão utilizada por Ramos (2014) para refletir sobre tendências de ampliação nas tiras.

frequência o leitor meramente encontra uma narrativa maior, mas de composição bastante simples e tradicional, como na Figura 71.

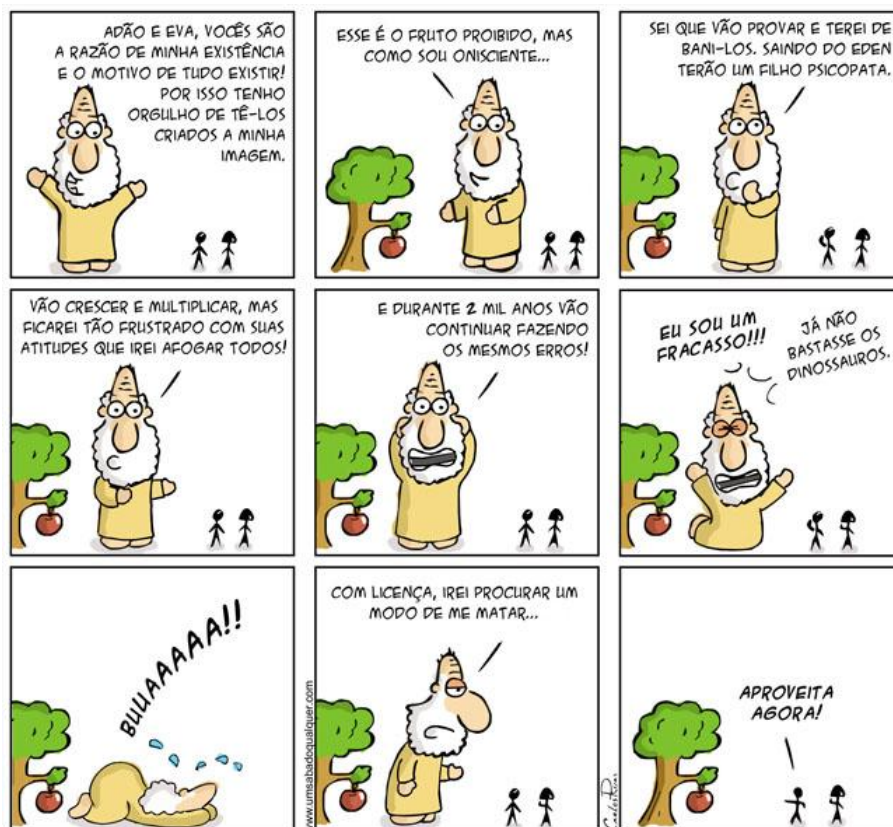


Figura 71. Tira "As Desvantagens de ser Onisciente"

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2010/06/4191.jpg>> acesso em 07/08/2014.

Nela observamos a representação do paraíso. O desenho, embora enxuto, fornece informação suficiente através de signos bastante conhecidos na cultura brasileira<sup>66</sup>: a árvore e a maçã, logo ao lado de Deus no segundo quadro. O desfecho inesperado consiste numa forte contradição: sua onisciência o aborreceu, levando ao abandono da vigilância do fruto proibido. Adão decide "aproveitar" o momento para cometer o pecado original. Sendo assim, a própria onisciência de Deus torna-se causa da desgraça humana.

A presença de mais quadros na narrativa pode ter muitas funções diferentes. Na tira "No Princípio 11", por exemplo, oito vinhetas auxiliam na

<sup>66</sup> Os "pressupostos decorrentes de um nível comum de experiência", conforme discute Will Eisner (2012, p. 42). O leitor é capaz de perceber a representação de figuras desenhadas por analogia. O signo icônico da árvore e os signos plásticos de cor - como o vermelho da maçã - ajudam nesse processo.



construção de um suspense progressivo, que potencializa o resultado humorístico (Figura 72).

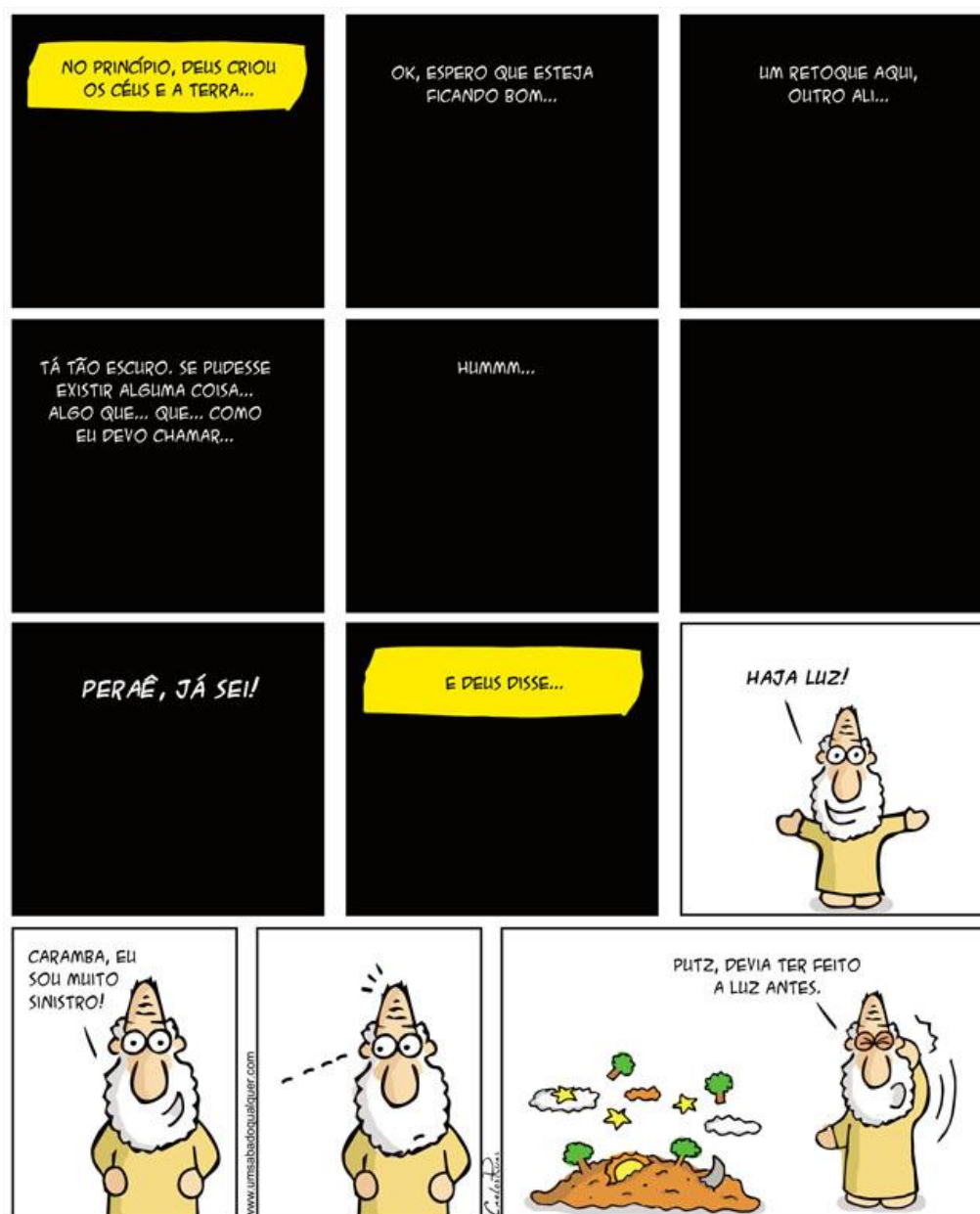


Figura 72. Tira "No princípio 11".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/468-no-principio-11/>> acesso em 07/09/2014.

A série de tiras "No princípio" estabelece humor a partir da aurora do universo e da Terra. O personagem Deus promove um "papelão", pois demorou a "criar a luz". O trabalho na mais profunda escuridão revelou-se desastroso, desencadeando o efeito de humor. Assim como um humano, Deus não consegue fazer as coisas direito no completo breu. Mais uma vez, convém sublinhar, os constituintes

tradicionais da linguagem dos quadrinhos são mobilizados para a construção da tira. Nesse caso, todavia, seria possível compreender a narrativa mesmo sem a presença de vários dos quadros intermediários.

Caso retirássemos do segundo ao sétimo quadros, mais especificamente, a piada teria o mesmo sentido, sua mensagem não seria comprometida. Contudo, essa representação sintética da tira que imaginamos priva o leitor de outra nuance, que apela a sua própria experiência de vida. A presença de vários quadros no completo breu reproduz melhor a sensação de que o personagem Deus trabalha no escuro.

André Farias, do "Vida de Suporte", foi mais rápido do que seu colega na criação de sua primeira tira longa. Seu primeiro trabalho, na verdade, já adere a esse formato. Chamado "Vontade de Chorar", conta com 8 quadros distribuídos verticalmente (Figura 73).



Figura 73. Tira "Vontade de Chorar".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/08/suporte\\_2.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/08/suporte_2.jpg)> acesso em 29/07/2015.

A tira foi publicada em 2009, pouco antes da primeira experiência de Carlos Ruas com formato ampliado, em 2010. A sequência narrativa descreve o analista de suporte atendendo a uma *usuária* que enfrenta dificuldades. O analista tenta explicar a situação, sem obter sucesso. No oitavo e último quadro, entra em ação o efeito

inesperado do gênero tira cômica: quem está chorando é ele, apesar do "problema" afetar a outrem.

É precisamente o que Ramos (2011, p. 52) descreve a seguir : "o desfecho surpreendente é evidenciado pela presença de um elemento-chave, que permite a passagem de uma leitura 'séria' para outra, 'não-séria' ou jocosa. Em geral, essa passagem se dá no fim da narrativa". O elemento chave, nessa tira, é o choro do analista, que percebemos pela união de signos verbais (Buaaaa...) e plásticos (expressão facial, lágrimas, distância em relação ao telefone). Toda a composição da tira utiliza desenho simples e outros recursos consolidados das histórias em quadrinhos.

Percebemos no criador de "Vida de Suporte" o caminho inverso: começou por fazer tiras grandes. Além da primeira, as doze tiras seguintes são bastante extensas, até desenvolver uma tira mais compacta, com quatro vinhetas. Este é o formato mais utilizado pelo autor, seu "protótipo". Conforme percebemos pela tabulação de dados apresentada no final do primeiro capítulo, 56 % de suas tiras utilizam quatro quadros (como na Figura 74).



Figura 74. Tira "Fecha a Porta".  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/11/suporte\\_14.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/11/suporte_14.jpg)> acesso em 29/07/2015.

A piada, revelada no final, apóia-se na confusão técnica do usuário. O duplo sentido da palavra "porta" é o culpado pela trapalhada. Os mesmos componentes visuais da primeira tira figuram nesta, com um detalhe adicional: a legenda inferior desenhada no terceiro quadro, agindo como um narrador em terceira pessoa. As legendas correspondem a um artifício recorrente na linguagem dos quadrinhos.

Por maiores que sejam, as tiras longas reproduzem elementos estéticos amplamente utilizados nos quadrinhos ao longo de sua história (e até em outras línguas). É o que ocorre na tira "Acorda!" (Figura 75):



<http://andre.openintelligence.com.br>  
<http://andre221281.wordpress.com/>

Figura 75. Tira "Acorda!".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/11/suporte\\_18.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2009/11/suporte_18.jpg)> acesso em 29/07/2015.

O que chama a atenção - além dos onze quadros - é o uso de diferentes requadros, molduras com destacada função na história. Dois elementos principais assinalam um contexto diferenciado: a linguagem visual da moldura, sinalizando um devaneio ou sonho, bem como as falas dos personagens. O usuário dos primeiros quadros é diferente do normal, pois sabe exatamente como proceder diante dos problemas técnicos encontrados. Junto das tortuosas molduras, esse "usuário dos sonhos" reforça a impressão de uma realidade fantasiosa. O retorno à realidade é confirmado, pois uma dúvida banal do usuário volta a ocupar a cena, como lhe informa um colega.

Além das molduras, esta tira também conta com outro método característico dos quadrinhos para representar velocidade e movimento: as linhas cinéticas presentes na última vinheta. O recurso tem uma história de décadas, ligada a disseminação da mídia televisiva. Segundo Sonia Luyten (2000), a origem da televisão desempenhou papel importante nas representações gráficas de movimento nos quadrinhos, exercendo influência sobre o uso das linhas cinéticas.

Estes exemplos permitem refletir sobre uma razoável tendência de expansão das tiras, mas não em mudanças nos recursos utilizados para o desenvolvimento da narrativa. Na Figura 76, por exemplo, vemos um bom retrato da amálgama de som e imagem, tão utilizada em histórias de super heróis. Trata-se do berro proferido no quarto quadro.



Figura 76. Tira "Gérson, O Programador (Vol. 5)".  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/01/suporte\\_24.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/01/suporte_24.jpg)> Acesso em 29/07/2015.

A criatividade do artista em dosar a aplicação destes recursos é fundamental para a sua efetividade. Mesmo simples, os rabiscos envolvendo a frase recriam o clima de uma súbita e potente descarga sonora, neste caso, avisando o usuário sobre o preenchimento errado de um formulário. Em outros casos, todo o quadrinho está envolto pela união de som e imagem, novamente destacando a gritaria do estressado personagem Gérson (Figura 77).





Figura 77. Tira "Gérson, O Programador (Vol. 7)".  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/04/suporte\\_43.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/04/suporte_43.jpg)> Acesso em em 29/07/2015.

Diversos signos podem ser utilizados para traduzir estados emocionais nos quadrinhos. Nas tiras com Gérson, o programador estressado, é comum encontrar essas "pontagudas" descargas sonoras, manifestando sua constante e profunda irritação nas diferentes narrativas. Com podemos notar, a característica de desfecho inesperado se mantém: o novo integrante da equipe, um "armário", fica minúsculo diante da grosseria do incorrigível Gérson. O estilo de cada autor dá o tom destes efeitos, mas eles obedecem a uma "gramática da arte sequencial", como afirma Will Eisner (2012).

William Leite também criou tiras longas. A terceira publicação de sua página consiste num exemplo de disposição vertical, como podemos observar na Figura 78:



Figura 78. Tira "Agenda Setting a favor da Política".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/4459241893\\_b36fe49ee3\\_o.jpg](http://www.willtirando.com.br/imagens/4459241893_b36fe49ee3_o.jpg)> Acesso em 29/07/2015.

Personagens engravatados representam o estereótipo de político do "colarinho branco", expectativa confirmada no desfecho humorístico. O inescrupuloso corrupto anseia pela longevidade da carnavalização midiática em torno do caso Isabella, brutalmente assassinada pelos pais. Esta publicação é contemporânea a de seus já mencionados colegas Carlos Ruas e William Leite (ocorreu em 2010). A proximidade temporal possivelmente indica que a ampliação do formato fez parte de uma transformação paralela na cultura dos próprios artistas.

Suas produções frequentemente dialogam no ambiente digital, direta ou indiretamente<sup>67</sup>.

Os três sites estudados dispõem vários anúncios no canto inferior direito, referências encaminhando o leitor para outras páginas de tiras na *web* (Figura 79). Em "Will Tirando" aparecem anúncios de "Um Sábado Qualquer" e "Vida de Suporte". A partir do "Vida de Suporte", por sua vez, é possível chegar às páginas de "Willtirando" e "Um Sábado Qualquer". Este último é a exceção: sua página contém apenas referências de seus próprios trabalhos. De todo modo, nesta dinâmica esfera comunicativa a opção por tiras longas parece resultar de um misto entre iniciativa pessoal e influências externas.



Figura 79. Recorte parcial dos anúncios nas páginas de "Willtirando" e "Vida de Suporte", respectivamente.

Fontes: <<http://www.willtirando.com.br/>> e <<http://vidadesuporte.com.br/>> acesso em 31/07/2015.

Essas influências ocorrem na forma de redes de contato, mas não exercem uma padronização absoluta. Em outra piada, por exemplo, William Leite utiliza um molde um pouco diferente dos citados até aqui. Trata-se de uma tira em oito quadros, mas disposta horizontalmente, conforme ilustra a Figura 80:

<sup>67</sup>O quadrinista Fábio Coala, por exemplo, criou uma narrativa continuada por William Leite. O diálogo entre os dois é explicitado nos comentários abaixo das postagens. Esse tipo de brincadeira é relativamente comum. Referência: <<http://www.willtirando.com.br/?post=1830>> acesso em 02/08/2015.

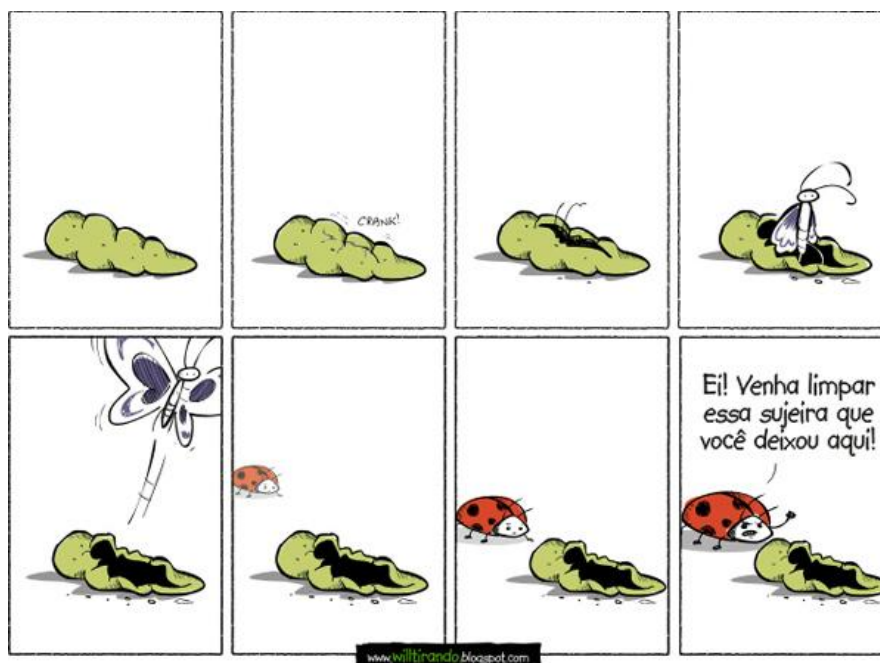


Figura 80. Tira "Borboleta".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/4462615360\\_dfe5273562\\_o.jpg](http://www.willtirando.com.br/imagens/4462615360_dfe5273562_o.jpg)> acesso em 30/08/2014.

A incongruência humorística provém da joaninha irritada com a "sujeira" deixada por sua colega borboleta. O absurdo da preocupação ambiental presente neste personagem, somado ao final inesperado, provocam o desfecho da piada. Podemos refletir sobre a quantidade de instantes narrativos e sua pertinência para a mensagem, como fizemos em relação à tira "No princípio 11", de Carlos Ruas (Figura 72). A composição da tira, somente através do segundo, quinto e oitavo quadros produziria o mesmo sentido da piada. Editamos a tira para testar essa assertiva, de modo a construir uma versão enxuta, como a que foi descrita (figura 81).

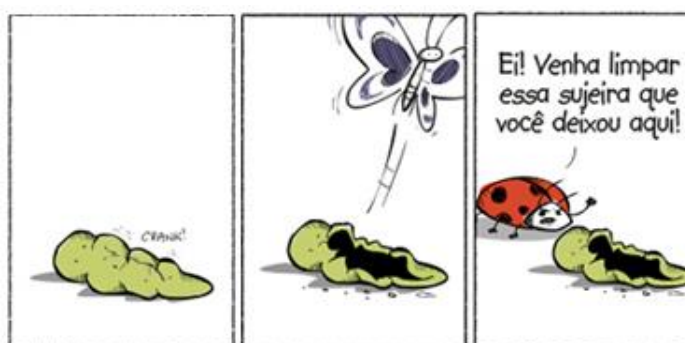


Figura 81. Edição da Tira "Borboleta".

Fonte: [http://www.willtirando.com.br/imagens/4462615360\\_dfe5273562\\_o.jpg](http://www.willtirando.com.br/imagens/4462615360_dfe5273562_o.jpg) acesso em 30/08/2014.

A versão sintética mantém a mesma piada. Reiteramos, desse modo, a preservação do sentido proveniente da tira cômica original. Contudo, o efeito de humor das tiras está fortemente apoiado na quebra de expectativa do leitor. A narrativa em oito quadros, ao representar gradativamente o vôo da borboleta, bem como a aproximação da joaninha, potencializa esse efeito.

A tendência a um alargamento no formato das tiras pelo uso de mais quadros é reforçado pelo exemplo da Figura 80. A verticalização, contudo, não é uma regra. Há casos em que tirinhas de dimensão ampliada não partem do padrão "página" e exploram a dimensão largura da imagem. Pela investigação realizada, entretanto, estes são tipos um pouco mais raros de produções.

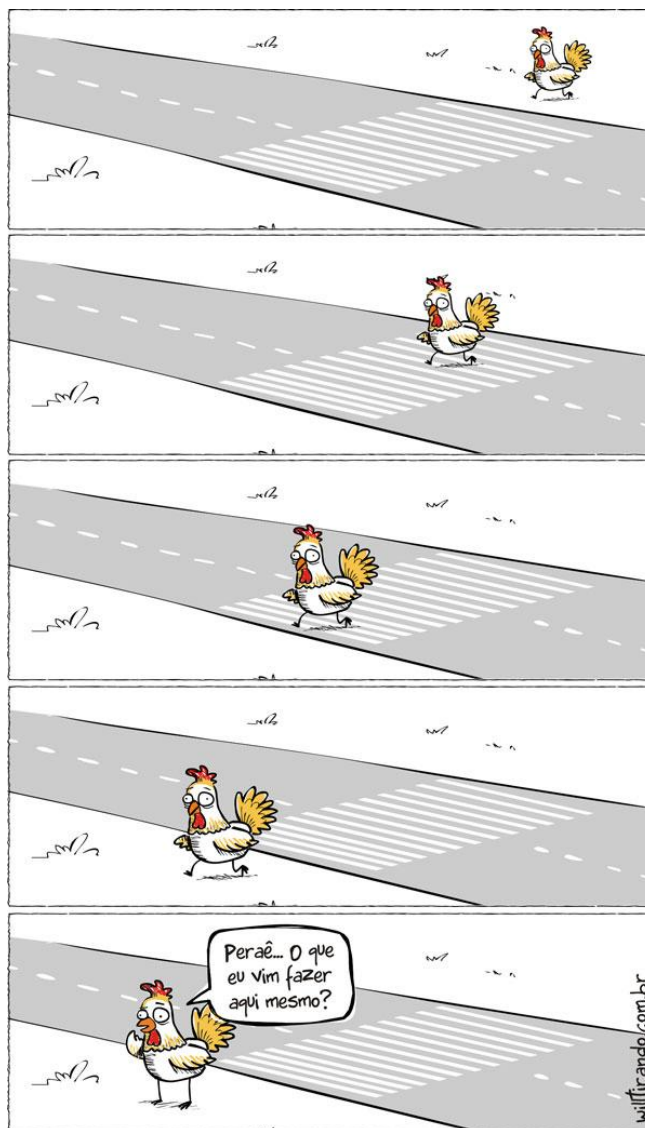
O padrão de leitura nas interfaces computacionais contemporâneas é o responsável mais provável pelas tiras longas estruturadas na vertical. Devido ao *layout* dos *websites* é mais fácil navegar verticalmente na busca por conteúdo do que horizontalmente. Por essa razão, dificilmente aparecem tiras horizontais grandes o suficiente para exigir que o usuário manuseie a barra inferior do seu navegador de internet<sup>68</sup>. Dentro da proposta "uma piada por dia", relativa ao gênero tira cômica e sua lógica de leitura rápida, investir no formato horizontal consiste num desvio improvável.

Essa predisposição vertical, é claro, pode ser desafiada por outras abordagens de *design* e visualização de conteúdo na própria navegação. Todavia, isto não ocorre nos autores pesquisados e suas produções, bem como na maior parte das tiras cômicas da rede. A leitura completa da tira "Mistério", por exemplo, exige que o leitor "desça" a página<sup>69</sup> (Figura 82):

---

<sup>68</sup> Nos autores catalogados, não encontramos *nenhuma* tira que demandasse navegação lateral.

<sup>69</sup> Para facilitar a visualização, diminuimos a proporção geral da tira, que ultrapassava 1 página do *Microsoft Word*. Na página "Willtirando", utilizando uma resolução de 1680 por 1050 *pixels*, é necessário usar a função rolagem do mouse para ler a tira completa.



**Figura 82. Tira "Mistério".**

**Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:**

**<<http://www.willtirando.com.br/imagens/galinha.jpg>> Acesso em 30/08/2014.**

A não ser que utilize resoluções de imagem elevadas ou uma disposição diferente do monitor<sup>70</sup>, a altura desta narrativa demanda que o leitor percorra a página de cima para baixo. Ela brinca com uma pergunta frequentemente utilizada para criar piadas, propondo uma espécie de intertextualidade<sup>71</sup>. No caso, a confusão mental da galinha sobre a finalidade de atravessar a rua propicia o humor numa rápida sequência de leitura.

<sup>70</sup> Como na foto de William Leite ao lado de seu próprio monitor, no primeiro capítulo (Figura 2)

<sup>71</sup> A brincadeira é imaginar diferentes respostas baseadas em diferentes princípios. Segundo uma vertente da piada, para Amir Klink, a galinha atravessou a rua para ir onde nenhuma galinha jamais esteve.

Assim como uma tira tradicional, tiras longas podem utilizar poucos quadros. Nestas situações, o destaque reside mais em sua proporção total do que na presença de muitas vinhetas. Também podem ser mais filosóficas ou discutir questões existenciais através do humor, como acontece na tira "Influências" (Figura 83).

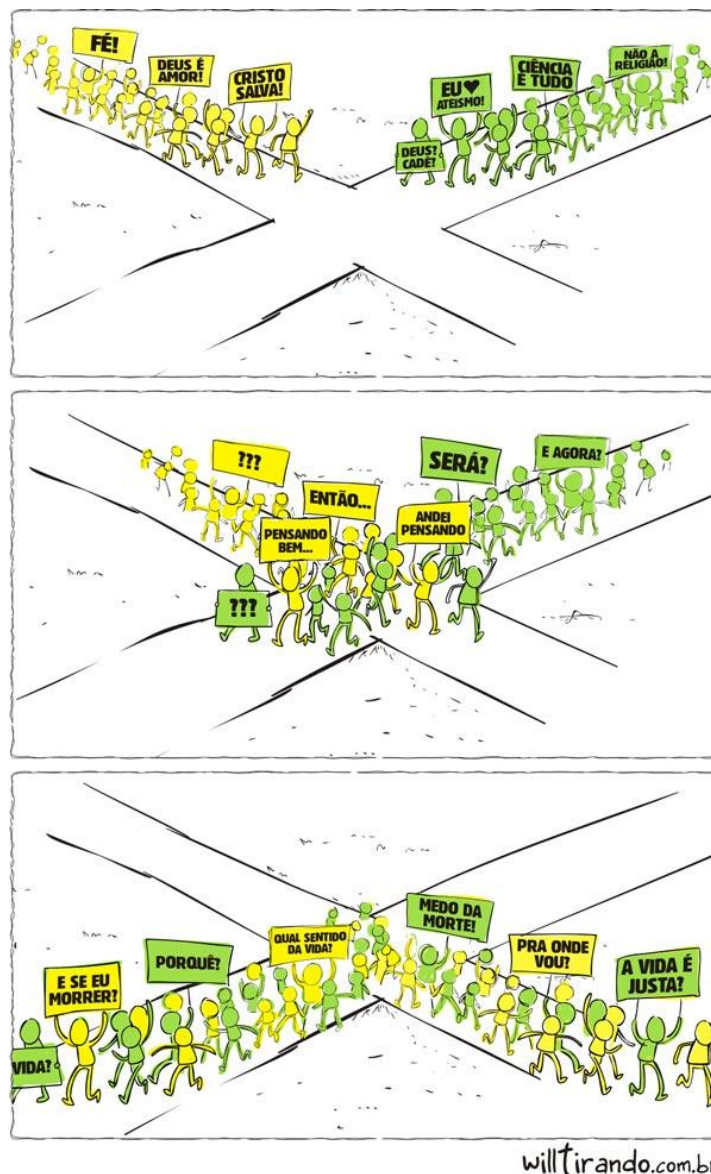


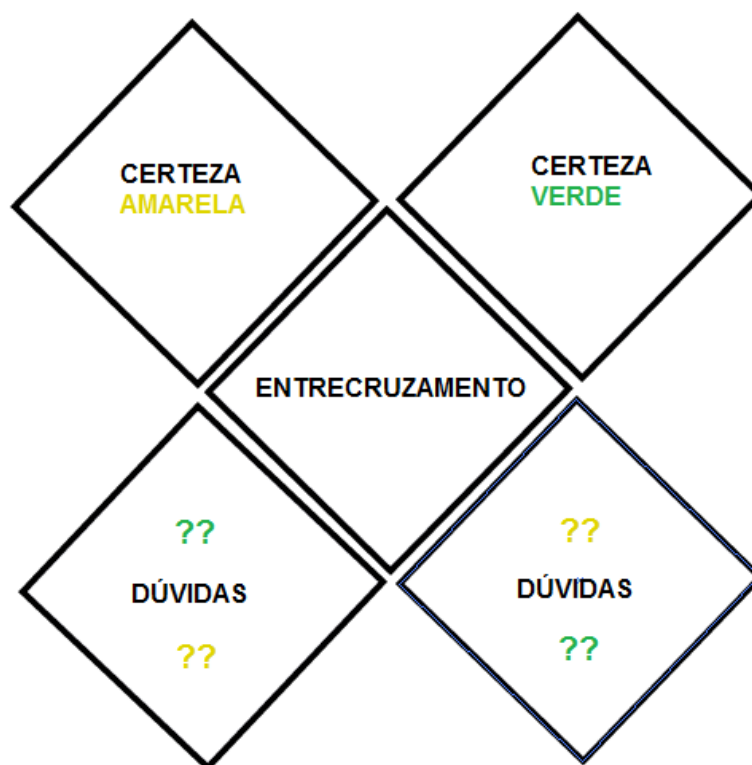
Figura 83. Tira "Influências".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <<http://www.willtirando.com.br/imagens/INFLUENCIAS.jpg>> Acesso em 30/08/2014.

A encruzilhada representa não apenas o ponto de encontro físico entre pessoas, mas também o choque, entrecruzamento e até hibridação de ideologias. Após a travessia, as certezas monológicas transformam-se em dúvidas existenciais, e a mistura de verde e amarelo caracteriza o resultado final no terceiro quadro. O

autor satiriza as convicções cegas e radicais que, em última instância, continuam a não solucionar grandes dúvidas da humanidade.

William Leite poderia, inclusive, ter investido em uma abordagem mais inusitada, ao representar o cruzamento não apenas pelo desenho, mas também no próprio corpo da tira, com o cruzamento diagonal dos quadros. Nos dois superiores, as certezas monocromáticas. No intermediário, o encontro. Nos demais, o resultado da encruzilhada: as dúvidas (Figura 84):



**Figura 84. Sugestão de Estrutura Narrativa para a tira Influências.**  
Fonte: imagem do autor.

A ideia central da tira seria a mesma, com a adição de que sua própria estrutura serviria para reforçar o sentido pretendido, com o quadro intermediário representando espacialmente o ponto de encontro das ideias. Mesmo que sua abordagem não tenha sido inusitada, os exemplos - tanto o verificado quanto o imaginado - servem para complementar a discussão com outro enfoque: a dimensão nem sempre implica muitos quadros, mas pode ser fundamental para possibilitar certas escolhas narrativas. Seria difícil representar a conjuntura desta tira em



formato tradicional sem comprometer a visualização e, conseqüentemente, a interpretação. A possibilidade de usufruir do espaço, dessa forma, constitui um ingrediente de liberdade para o artista, mesmo que seja explorado apenas parcialmente.

O contexto online, ao mesmo tempo que permite o desenvolvimento de tiras cômicas maiores, não impede a recorrência de moldes tradicionais do gênero. É exatamente uma mistura de opções que ocorre: tiras longas dividem espaço com outras pequenas (que ainda são maioria, como observamos no primeiro capítulo). A criatividade e experimentação do autor continuam protagonistas frente à possibilidade tecnológica. Em última instância, o meio digital não determina a escolha, apenas expande o leque.

Para encerrar esta parte, trazemos um último exemplo de William Leite. Nele, assim como na tira "Mistério", também ocorre exercício de intertextualidade (Figura 85):



Figura 85. Tira "Pai não Entende Nada".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/biquini.jpg>> Acesso em 30/08/2014.

Trata-se de uma releitura da crônica homônima "Pai Não Entende Nada", de Luís Fernando Veríssimo. A fala final da menina contrasta com o argumento do início, gerando o humor. O pai não percebe o despertar da sexualidade da moça, raciocinando dentro de uma lógica considerada tipicamente paternal. Entende que a necessidade por uma nova peça de roupa é consequência do crescimento da filha, mas as últimas palavras da menina demonstram outra finalidade em jogo.

A transformação da crônica em tira cômica demonstra a plasticidade do gênero, particularmente com a perspectiva de espaços mais amplos disponíveis no meio digital. Adaptar a crônica em trêsquadros seria, no mínimo, desafiante.

Estes últimos trabalhos de William Leite também nos direcionam para outra tendência: a presença de intertextualidade nas tiras cômicas online: o diálogo entre diferentes textos e discursos na construção de uma tira humorística.

### **A Híbridação de Tiras Cômicas e outros textos**

Nesta seção tentaremos refletir sobre o uso de intertextualidades diversas e a hibridação de tiras cômicas com fotografias e outras imagens. Segundo Marcelo Bulhões (2009, p 128), a intertextualidade ocorre "quando um texto faz transparecer suas relações com outros textos; quando interage explicitamente com outro e quando a existência de um texto depende estritamente de outro, seu anterior".

Este recurso não é novidade para o gênero dos quadrinhos, mas a internet está intensificando esse uso. Muitas imagens circulam na rede ininterruptamente, e transformam-se em material de composição para outras significações, rapidamente acessível. Na internet tornam-se alvos de infinitas edições, imitações, apropriações, colagens e pastiches. As tiras também participam deste processo.

Por consequência, novas relações de sentido - e humor - aparecem. A fotografia, carregando a potencial ilusão de realidade, cria situações humorísticas que estreitam a ligação entre a piada da tira e o mundo material. Introduzir imagens fotográficas não descaracteriza a tira, pelo contrário: contribui para um efeito de verossimilhança na constituição da piada.

Além de fotografias, desenhos externos, pinturas e recortes de vídeo podem compor uma tira. O fator em comum a esses diferentes usos reside na maleabilidade do formato proporcionada pelo ambiente digital, facilitador de arranjos irreverentes. Carlos Ruas é o que mais estabelece diálogos com imagens e fotos, com 61 tiras híbridas do tipo, como na figura 86:



Figura 86. Tira "Richard Dawkins".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível

em: <http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2009/09/236-404x650.jpg>, acesso em 31/07/2015.

A imagem inserida no terceiro quadro corresponde ao recorte de uma entrevista. Nela, o biólogo Richard Dawkins - ateu bastante ativo na mídia contemporânea - declara enfaticamente que Deus não existe. A expressão de susto no personagem Deus deflagra o efeito de humor. Uma forte contradição cria a piada, pois o personagem liga a televisão apenas para ser informado de que ele mesmo não existe. Nesta inserção, uma fala real do ativista ateu auxilia na produção do humor.

A imagem do terceiro quadro modifica um pouco a aparência geral da tira mas não altera seus princípios, pois mesmo nela ocorre uma amálgama com a gramática da arte sequencial. Referimo-nos ao apêndice e à informação verbal ao lado de Richard Dawkins, reproduzindo a fala desta personalidade real dentro da mesma dinâmica que orienta a fala de personagens fictícios nos quadrinhos. O autor aplicou a mesma lógica a outra tira, publicada posteriormente (Figura 87):



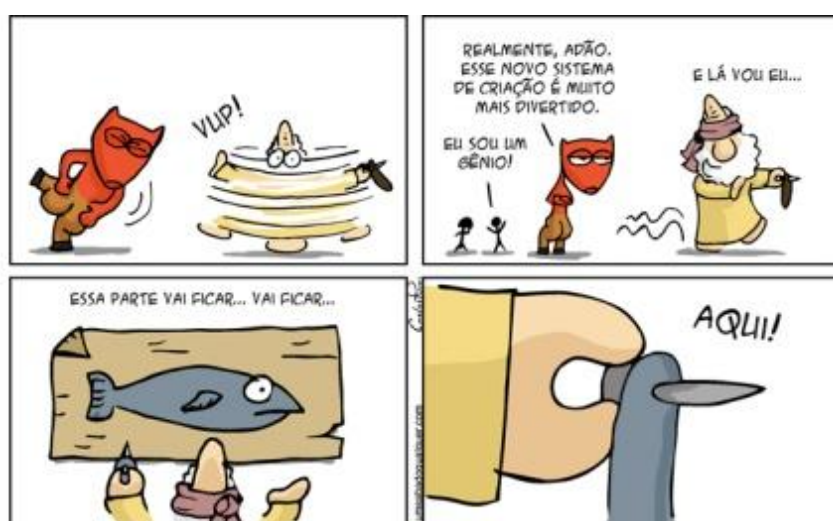
Figura 87. Recorte da postagem da Tira "Morre... Diabo!".  
Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2011/01/601.jpg>> acesso em 31/07/2015.

O quadro intermediário reproduz o instante de uma entrevista em que o alvo das perguntas ficou profundamente irritado com o repórter. No programa - em meados de 2010 - o repórter indaga o indivíduo em plena delegacia. Ele não demonstra disposição para responder a perguntas, mas o repórter insiste, causando a emblemática situação capturada pela imagem acima. O vídeo entrou nos caminhos da rede e viralizou, transformando-se em matéria para piadas de muitos tipos.

O personagem Luciraldo deseja apenas navegar despreziosamente na internet. O desfecho é semelhante ao da tira anterior, com um Luciraldo assustado e de olhar arregalado. A compreensão da piada exige um horizonte de experiências em comum entre autor e leitor: o conhecimento sobre o vídeo e sobre o personagem Luciraldo.

A falta deste conhecimento pode ser suprida devido à informação complementar à narrativa humorística, permitida pelos *hiperlinks*<sup>72</sup> do suporte. Em muitas das tiras cujo humor reside fortemente em recursos intertextuais, os autores utilizam a parte inferior da postagem para criar comentários auxiliares. Através deles, sugerem percursos geradores de sentido, complementando informações.

Há casos, também, em que a imagem componente da tira está relacionada a matérias de cunho jornalístico. Neles, o humor dialoga com foto, trecho de reportagem e desenho, como é possível observar na Figura 88.



## Espécie de peixe com pênis na cabeça é identificada no Vietnã

Cientistas descobriram uma espécie de peixe com o pênis na cabeça. O animal do tipo *Phallostethus cuulong* vive no delta do Rio Mekong, no Vietnã. As imagens ilustrativas foram divulgadas nesta quarta-feira...



Figura 88. Tira "Explicações".

Fonte: . RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em: <<http://www.umsabadoqualquer.com/>> acesso em 20/08/2014

<sup>72</sup> *Hiperlinks*, consistem em *links* que vão de uma página da *web* para outra, interligando texto e navegação.

Na piada, o início da narrativa ocorre somente com desenho e texto, de forma tradicional. Os personagens Deus, Luci, Eva e Adão estão brincando com a criação de novas espécies. Ao invés de uma racional disposição dos órgãos deste futuro ser, Deus está distribuindo as partes às cegas. A partir daí ocorre o diálogo com fotografia e texto jornalístico, que trazem a realidade como uma confirmação da suposta brincadeira de Deus: existe, de fato, um peixe cujo pênis está localizado na cabeça.

Outro exemplo ocorre na tira cômica "Um Deus pra não faltar nas festinhas". A foto capturou uma abundante oferenda, supostamente umbandista. A partir da imagem, o autor produz outra significação: a dos deuses dispendo de uma cômica "fartura alcóolica" (Figura 89):



Figura 89. Tira "Um Deus pra não faltar nas festinhas".  
Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:<  
<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2013/06/2085.jpg> > acesso em  
31/07/2015

O estereótipo de um costume religioso é utilizado para criar um cenário de festa das diferentes divindades que habitam os quadrinhos do autor. A multidão de

garrafas na foto é "transportada" para o desenho do segundo quadro, onde os deuses dividem bebidas e comemoram juntos.

Podemos notar, com estes breves exemplos, as múltiplas abordagens possíveis na apropriação de imagens para o humor das tiras. Através delas Carlos Ruas frequentemente estabelece pontos de conexão com a realidade material, quase sempre de modo absurdo, o que desencadeia o humor.

O humor presente nas tirinhas de "Vida de Suporte" também constrói narrativas de arranjo inusitado. É o que percebemos na tira longa "Desktop" (Figura 90):



Figura 90. Tira "Desktop".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: [http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/08/Suporte\\_539.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/08/Suporte_539.jpg) acesso em 31/08/2015.



O analista de suporte tenta estabelecer uma conexão remota para acessar o computador do usuário. Ao fazê-lo, é surpreendido pela imagem de um *desktop* absurdamente poluído e confuso, onde encontrar o atalho do programa específico constitui um desafio e tanto. A imagem “real” da tela recria o contexto desejado para o efeito humorístico de metalinguagem.

Neste caso, como no das outras tiras híbridas discutidas, a intertextualidade através da inserção de imagens ocupa espaço destacado. Em outras, pode ser bastante sutil, como na montagem da tira "Bola de Cristal" (Figura 91):



**Figura 91. Tira "Bola de Cristal".**  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/10/Suporte\\_581.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/10/Suporte_581.jpg)> acesso em 31/08/2015.

Como dissemos, a inserção do elemento imagético no último quadro é bastante discreta, mas de modo algum insignificante, pois o desfecho humorístico depende exatamente dele: a vidente tem poderes, pois sua bola de cristal lhe permite acessar a rede social do *Facebook*. A piada adquire ares de verossimilhança, pois em alguns casos a exposição pessoal promovida pelos usuários é, de fato, muito grande.

As intertextualidades promovidas nas tiras "Vida de Suporte" são fortemente ligadas à tecnologia, pois o eixo temático do autor é justamente esse. A partir dele, outras apropriações se ramificam, tais como o cotidiano do trabalho e seus estereótipos. A Tira "Atividade Cerebral" corresponde a uma dessas ocorrências (Figura 92):

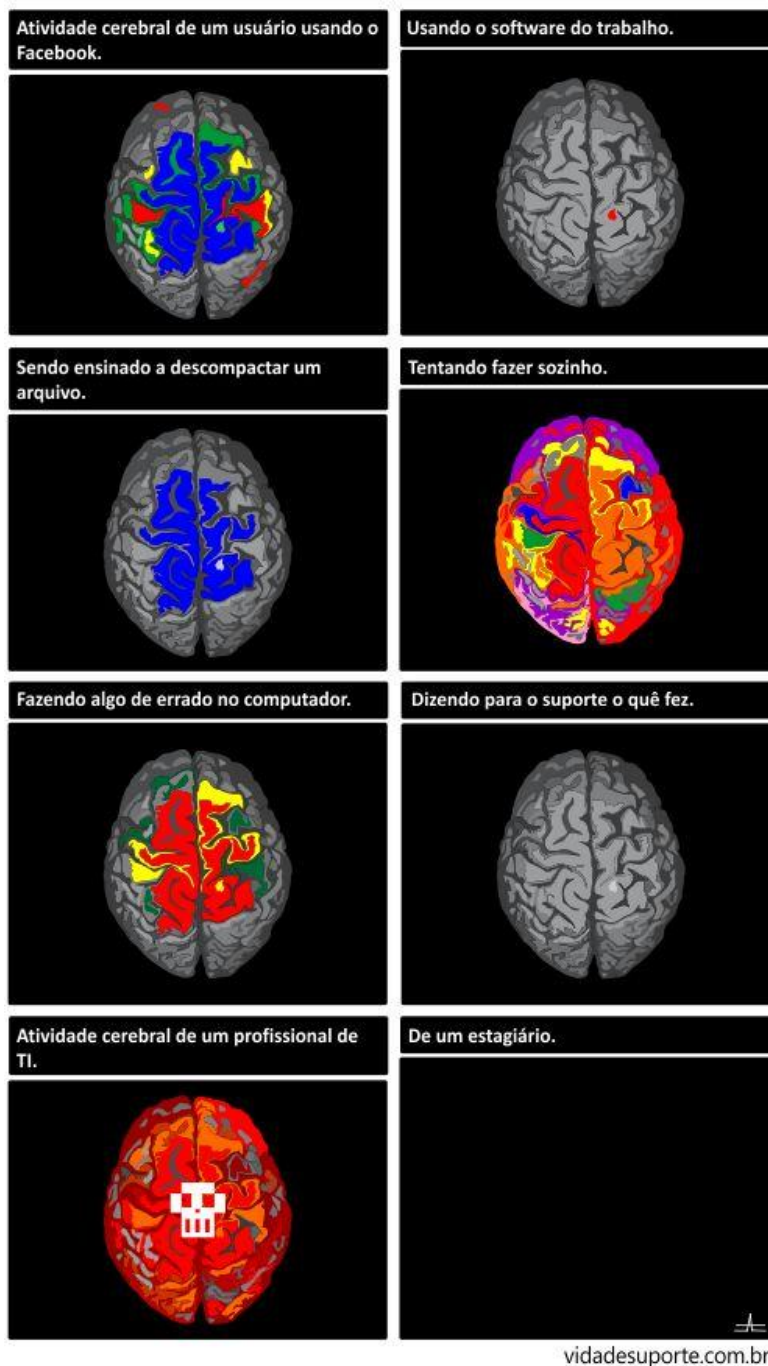


Figura 92. Tira "Atividade Cerebral".  
Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: < [http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/02/Suporte\\_790.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2010/02/Suporte_790.jpg) > Acesso em 20/09/2014.

Diferentes ressonâncias foram apropriadas pelo autor no contexto desta tira com oito vinhetas. A cor - ou ausência dela - desempenha papel de destaque na narrativa. Assim como ocorre no exame clínico, a coloração é utilizada como expressão para determinadas atividades mentais. Podemos inferir níveis mais intensos e "quentes" para as tonalidades de vermelho, indicando esforço cerebral, e outros estados mais amenos do órgão quando é preenchido com azul.

Após a visualização das várias ressonâncias e suas descrições, o desenlace humorístico ocorre pela súbita ausência do cérebro: estamos olhando a ressonância do estagiário, que só faz trapalhadas. Logo, não tem "nada" na cabeça. Utilizando poucas alterações, o artista trata a imagem apenas o suficiente para que incorpore perfeitamente uma tira cômica.

William Leite é o único autor a utilizar recursos multimídia em algumas de suas produções, eventualmente inserindo animações em *gif*<sup>73</sup> na piada das tiras. Apesar disso, não realiza com frequência o uso de outras imagens e fotografias como instrumentos ativos na construção do humor, realizando apenas 14 piadas com essa estratégia. Na figura 93, por exemplo, o diálogo entre desenho e imagem externa é bastante discreto:

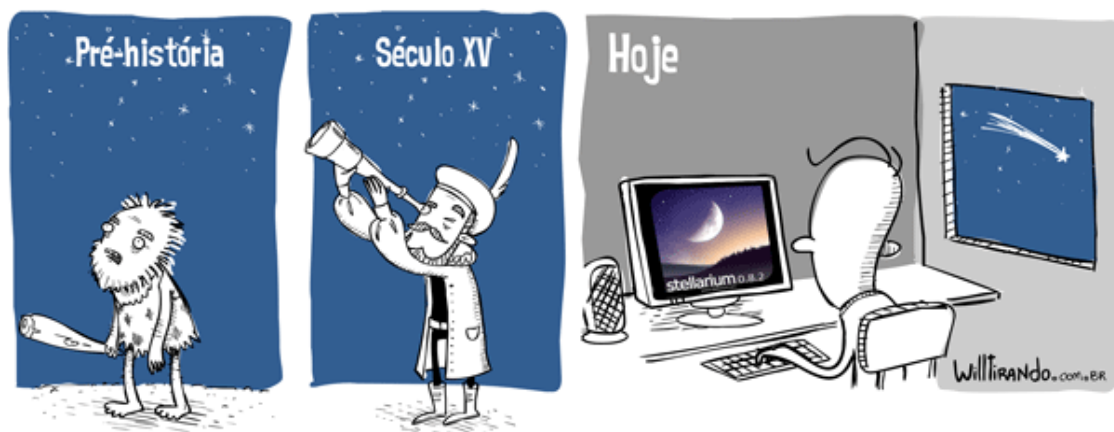


Figura 93. Tira "Estrelas".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/estrelas.png>>20/09/2014.

Quase imperceptível, a figura da Lua no céu noturno corresponde a um *wallpaper* que teve sua proporção bastante reduzida, utilizado nesta situação para sugerir a perda de uma curiosidade ancestral: observar o cosmos. A ironia questiona

<sup>73</sup>As Imagens no formato *Gif* ativam uma repetição infinita do breve ciclo de animação.

a ideia de evolução presente em artefatos tais como o computador. No que se refere ao formato, é uma tira tradicional, utilizando somente três quadros.

Um absurdo da vida cotidiana, contudo, parece ter atraído o autor para um diálogo mais declarado com outros textos, como na tira "Ambiguidade" (Figura 94):



Figura 94. Tira "ambiguidade".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/Ambiguidade\\_Anesia\\_maconha.png](http://www.willtirando.com.br/imagens/Ambiguidade_Anesia_maconha.png)> acesso em 28/09/2014.

Apenas dois quadros são o suficiente para o humor dessa tira longa. O inusitado da notícia é somado à leitura do quadrinista, na forma de desenho. Sem a

notícia, o desenho é apenas engraçado, mas a hibridação de ambos cria uma narrativa humorística de final inesperado. A ambiguidade contida na manchete ocasiona o efeito de humor, pois torna possível uma leitura de duplo sentido. O autor escolhe justamente o mais absurdo (e necessário para a piada): a idosa é presa no carro *junto* com maconha, e não *portando* a droga.

Funcionando como instante narrativo ou integrando a cena, o acréscimo de imagens diversas na tira inevitavelmente promove uma releitura, uma relação intertextual. No humor da tira "Careca", William Leite estabelece uma associação entre eventos televisivos semelhantes, sob a perspectiva da rabugenta personagem Anésia (Figura 95).



Figura 95. Tira "Careca".  
Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:  
<[http://www.willtirando.com.br/imagens/Anesia\\_Careca.png](http://www.willtirando.com.br/imagens/Anesia_Careca.png)> acesso em 29/09/2014

Embora o contexto em que as artistas raspam suas cabeças seja bastante diferente<sup>74</sup>, a personagem Anésia dá o tom definidor da piada ao atribuir o gesto à busca por audiência. Somente duas vinhetas bastam para a narrativa, demonstrando que a adição de imagens nas tiras não as torna necessariamente maiores.

Entretanto, mesmo usufruindo de uma dimensão geral que remonta às tiras impressas, as experimentações envolvendo outros gêneros são potencializadas pelo meio digital, pois a flexibilidade presente no uso da internet facilita a visualização de

<sup>74</sup>Em laços de família a atriz Carolina Dieckman vivia o drama de uma leucemia, e no programa Pânico na Band a "panicat" Babi Rossi raspou o cabelo sem enredo prévio, numa encenação ao vivo de razão duvidosa.

conteúdos imagéticos mais irreverentes. Por consequência, potencializa seu diálogo com as imagens desenhadas típicas dos quadrinhos.

Para encerrar esta série de exemplos trazemos uma última tira híbrida, satirizando um evento que circulou a mídia mundial (Figura 96):



Difícil quem ainda não tenha ouvido falar sobre esse ocorrido.  
Mas para quem não viu, pode ler a matéria [aqui](#) ou ver o vídeo [aqui](#).

Figura 96. Recorte de postagem da Tira "Restauração".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/Anesia\\_Dolores\\_restauracao.png](http://www.willtirando.com.br/imagens/Anesia_Dolores_restauracao.png)> acesso em 29/09/2008

A trágica intervenção de uma senhora espanhola é responsável pelo estado da pintura presente no terceiro quadro. Tratava-se de um afresco do século XIX, realizado por Elías García Martínez numa igreja na cidade de Borja/Espanha. A personagem Anésia questiona sua amiga Dolores, recriando em tira cômica o suposto cenário da infeliz "restauração". Na Figura 97 é possível visualizar o resultado do processo sobre a obra:



Homo de Elías García Martínez.

Figura 97. "Ecce Homo" antes e após a intervenção.

Fonte: <<http://msalx.veja.abril.com.br/2014/08/09/0558/pe6Cx/idoso-quadro-20120822-original.jpeg?1402460173>> acesso em 30/08/2015

Novamente utilizando espaçamento tradicional para a confecção da narrativa, William Leite apresenta uma junção perspicaz de linguagem dos quadrinhos e pintura. Sua realização é plenamente possível no meio impresso, mas o ambiente comunicacional da internet parece mais propício a essas experimentações. Neste caso, por exemplo, o autor encaminha o leitor para uma notícia sobre o ocorrido através de *hiperlinks* nos comentários, facilitando o processo interpretativo para aqueles cujo ocorrido é novidade.

#### 4.2. UM TIPO PECULIAR: AS TIRAS DIGITAIS

Analisamos, até o momento, diversas narrativas na forma de tiras cômicas, sob diferentes olhares. No primeiro capítulo, refletimos sobre quadrinhos, tiras e tecnologia. No segundo, sobre interação, leitura e autoria nas tiras online. E no terceiro, até o momento, abordamos alguns exemplos sobre o comportamento da linguagem em tiras longas e híbridas de outras imagens.

Nesse ínterim, constatamos quatro aspectos relevantes na produção dos quadrinistas estudados: 1) a predominância de narrativas que utilizam de um a quatro quadros; 2) o desenvolvimento de uma quantidade significativa de tiras longas, evidenciando uma exploração relativa do meio<sup>75</sup>; 3) a construção de tiras híbridas de desenho e outras imagens, promovendo uma profusão intertextual; 4) a presença de muitas tiras criadas num contexto de aproximação das esferas autor/leitor, levando a uma significativa pluralidade temática; 5) a inserção frequente do autor nas narrativas, especialmente nas metatiras autorreferenciais, criando um contexto convidativo para os leitores pensarem o gênero tira cômica.

Com esses exemplos percebe-se a considerável resiliência do gênero tira cômica na internet, que nela dispõe de espaços mais tolerantes, desprovidos de limitações com custos. Quanto maior a tira, mais custosa é sua publicação material, e este é um fato que solapa a impressão de tiras longas e/ou com muitas imagens, ao mesmo tempo que torna atraente a publicação online. Apesar da flexibilidade da internet, contudo, a maior parte das produções é bastante tradicional.

---

<sup>75</sup> Ao todo, 552 tiras têm mais de 6 quadros, cerca de 15 % do *corpus*. Boa parte delas é disposta verticalmente.

Dos quadrinistas selecionados, apenas William Leite produziu tiras de um tipo díspar, efetivamente digitais, cuja leitura somente é possível se mediada por algum suporte cibernético (como um computador ou celular). Sem tal condição, seu efeito de sentido - o humor - não alcança sua plenitude. Elas possuem algumas peculiaridades que as singularizam quando comparadas as demais tiras cômicas online, pois embora compartilhem do mesmo suporte - a internet - somente as tiras digitais incorporam características eletrônicas inventivas no âmbito de sua própria narrativa.

A raridade dessas produções coincide com o levantamento de Vitor Nicolau (2013) a partir de 104 blogs, já mencionado no segundo capítulo. O pesquisador também percebeu "o baixo número de recursos multimidiáticos" (2013, p. 115), mesmo tendo incluído nessa categoria as fotografias e *hiperlinks*, opção que não fizemos em nosso estudo. O autor encontrou somente quatro tiras com animação nos 104 blogs que pesquisou.

Para iniciar o debate sobre as tiras digitais criadas por William Leite, convém recuperar alguns posicionamentos específicos sobre o tema. Segundo McCloud (2006), a maior parte dos quadrinhos na internet só é "digital" num determinado sentido: o da difusão. Em outras palavras, são os quadrinhos divulgados e lidos num suporte computacional. Sua linguagem, contudo, permanece inalterada, na medida em que poderiam ser lidos na forma impressa sem o comprometimento da mensagem.

Sem dúvida a sua difusão online suscita uma série de relações específicas, como já discutimos<sup>76</sup>, mas não desperta necessariamente outras modalidades de leitura e interpretação. Refletindo sobre o tema, Vitor Nicolau sugeriu, a partir de Franco (2004) e McCloud (2006), um batismo provisório:

(...)o termo mais adequado para as tirinhas publicadas na web e que receberiam uma ou mais características da hipermídia, como animação, hiperlink ou som, seria de **tirinhas digitais**. Aquelas produções que não incorporarem nenhuma destas características seriam apenas **tirinhas online** (NICOLAU, 2013, p. 78).

---

<sup>76</sup> Principalmente no segundo capítulo, no que se refere às interações entre autor e leitor e a importância de algumas particularidades enunciativas.



Embora Nicolau não trate a questão exatamente dessa maneira<sup>77</sup>, a nosso ver, numa tira efetivamente digital o autor utiliza determinada função tecnológica para desenvolver - de fato - uma narrativa peculiar, e não somente como meio para promover sua difusão. Se a leitura for possível de obter mesmo sem a percepção do efeito adicionado, então a tira não é digital em sua constituição, mas sim uma narrativa tradicional acompanhada de algum adereço tecnológico.

Incorporar movimento ou som a uma tira não a torna necessariamente digital. O recurso tecnológico pode ser usado de forma instrumental - mera aplicação de uma técnica, como a capacidade de produzir e adicionar animações; ou relacional, isto é, com a efetiva apropriação do conhecimento e sua inserção numa circunstância artística pertinente. Alguns exemplos podem auxiliar a ilustrar estas reflexões.

Das mais de mil tiras de William Leite catalogadas neste estudo, somente 15 delas possuem recurso multimidiático, e sempre do mesmo tipo: animações em formato *gif*, ou seja, que repetem infinitamente um breve ciclo de desenhos. Segundo o argumento que acabamos de definir, a inserção de efeitos animados não implica necessariamente numa tira digital, como podemos inferir estabelecendo a leitura da tira "Auto-Suficiente" (Figura 98):

---

<sup>77</sup> O autor qualifica como tirinhas digitais qualquer produção que incorpore características da multimídia, e considera a inserção de fotos ou hiperlinks como elementos multimídia.

MINHA DEFINIÇÃO PARA AUTO-SUFICIENTE:



Figura 98. Tira "Auto-suficiente".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/besouro\\_autosuficiente.gif](http://www.willtirando.com.br/imagens/besouro_autosuficiente.gif)> acesso em 04/09/2015.

No exemplo em questão o *gif* ocorre no primeiro quadro, colocando em movimento as patas do inseto, contribuindo para representar uma dificuldade física/locomotora. Mesmo a imagem estática, contudo, produz idêntica leitura humorística, proveniente do duplo sentido presente na frase "eu sei me virar sozinho". Um significado específico (independência, autossuficiência) contrasta com outro (o "virar" literal), solução para o infortúnio do inseto.

Essas relações, necessárias para gerar o sentido cômico, são rapidamente obtidas pela leitura. Portanto, o entendimento da tira não depende do efeito digital, razão pela qual não deve ser assim compreendida. Seu mérito reside na criativa associação de aspectos verbais e visuais, mas não em aplicar um efeito multimídia. Relação semelhante ocorre na narrativa "Aprendi na Escola" (Figura 99):

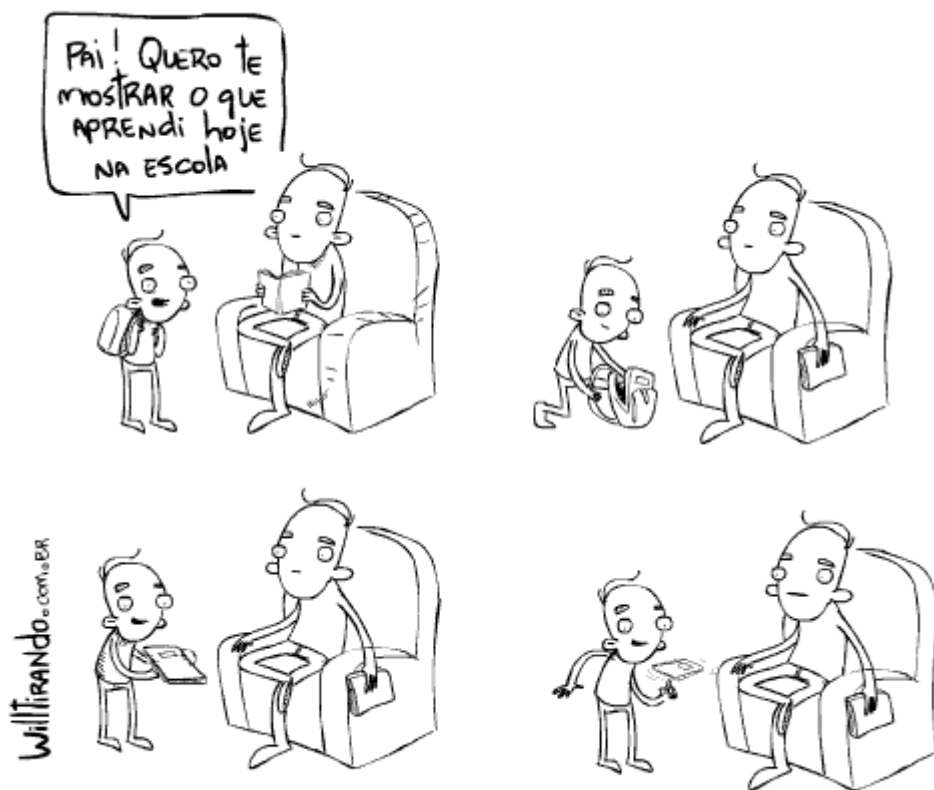


Figura 99. Tira "Aprendi na Escola".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em: <

<http://www.willtirando.com.br/imagens/aprendi%20na%20escola.gif>> acesso em 04/09/2015.

O personagem do garoto, empolgado, sugere que adquiriu novos conhecimentos na escola. A fim de demonstrá-los, pega seu caderno. A habilidade adquirida não é do caráter esperado - o saber de disciplinas escolares - e sim de teor malabarístico. Na página de William Leite, uma simples animação em *gif* ocupa o espaço do último quadro, onde o caderno do garoto efetivamente entra em movimento, girando logo acima de sua mão (que também se movimenta discretamente).

Embora reforce o sentido do humor produzido pela narrativa, a animação não é imprescindível para a efetivação deste contexto cômico. A simplicidade destes exemplos serve a um argumento importante: o fato de receber efeitos eletrônicos não modifica necessariamente a estética artística dos quadrinhos (e das tiras), não é condição suficiente para a inovação de sua poética. Outro exemplo, desta vez

referente a um quadrinho digital do Batman<sup>78</sup>, ajuda a ilustrar essas colocações (Figura 100):



Figura 100. PrintScreen do quadrinho "Batman: Arkham Origins".

Batman acabou de arremessar um agressor em direção à parede, causando o efeito onomatopeico representado pela grafia "WHUDD". Instantes antes da imagem aparecer de modo dinâmico na tela, som semelhante é reproduzido. Desse modo, o resultado é uma estranha redundância no uso do som, pois este é rapidamente seguido pela onomatopeia. O mesmo significado - a manifestação acústica de uma pancada - é representado por diferentes significantes: o áudio programado e a onomatopéia subsequente. Concluímos, portanto, que este elemento multimidiático não desempenha *função estética relevante*.

Ao invés de um afastamento entre o impresso e o digital, percebemos neste exemplo que a tecnologia é utilizada justamente para reiterar modos de percepção construídos pela leitura de quadrinhos impressos. Nesse processo, constrói uma narrativa híbrida *instrumental*<sup>79</sup>, que não explora significativamente as possibilidades da arte sequencial.

A Figura 101 apresenta movimento. Seu emprego, contudo, é desnecessário à história e não acrescenta nada à sequência, que pode ser compreendida exatamente da mesma forma numa representação estática:

<sup>78</sup> Da DC Comics Multiverse, criado em 2013, apresenta diagramação dinâmica, movimento, som, interatividade e multilinearidade.

<sup>79</sup> Conforme nossa leitura - e sob a perspectiva da Teoria Crítica de Tecnologia - mera aplicação de um saber. Neste caso, a capacidade de programar um movimento em linguagens computacionais.

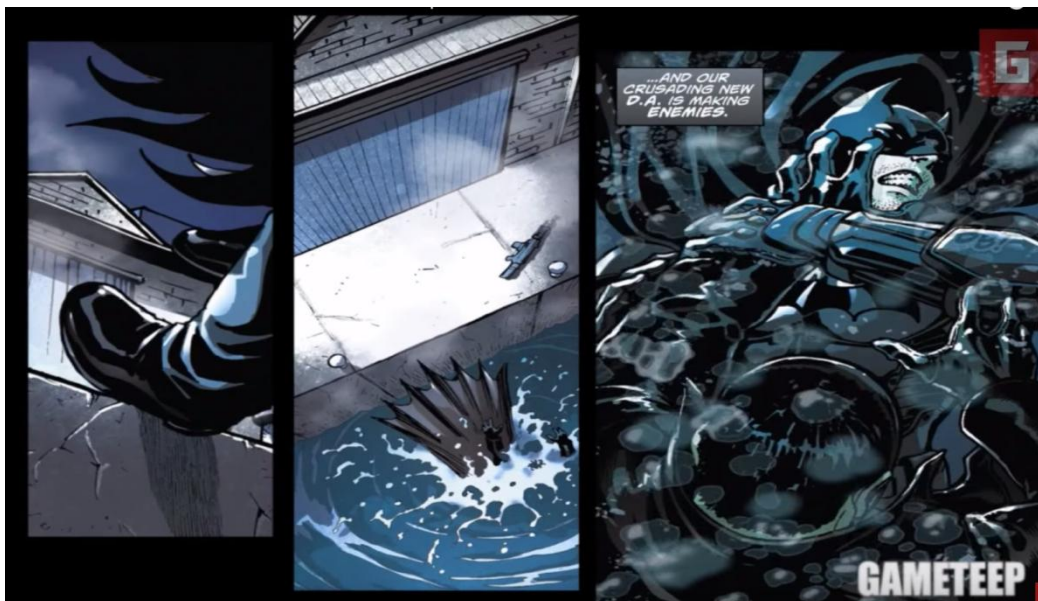


Figura 101 PrintScreen do quadrinho "Batman: Arkham Origins".  
Fonte: Imagem do autor (2016).

É possível observar três quadros e a sarjeta entre eles, levando a uma leitura contextualizada: Batman, em luta corporal, cai na água com seu rival, onde ambos continuam a combater. A animação utilizada neste momento do quadrinho mostra os personagens caindo e as bolhas d'água movendo-se, ou seja, não agrega significado à narrativa, pois este sentido já é inferido na leitura. Como afirma McCloud (2005, p. 66), é "no limbo da sarjeta que a imaginação humana pega e junta suas imagens separadas e as transforma numa única ideia".

Este processo é possível através do que McCloud (2005, p. 68) chama de conclusão, "levando à construção de uma realidade contínua, unificada". O efeito de som ou animação, desse modo, resulta em acessório prescindível. Isso porque, em si, o som ou animação não formam necessariamente uma *unidade narrativa*, ou seja, não são necessários para a história *per se*, apenas por estarem lá.

Utilizamos a expressão *unidade narrativa* a partir da análise empreendida por Antônio Luiz Cagnin. Quando estabeleceu sua discussão sobre a narrativa dos quadrinhos, o pesquisador também atentou para seu caráter parcial de representação das coisas, através destas distintas unidades. Segundo o autor:

Entendida como representação de um fato, real ou fictício, a narrativa não o reproduz por inteiro. O autor, limitado pelo tempo, pelo suporte (o papel, por exemplo) e por tantas outras injunções (econômicas, familiares, políticas etc), seleciona os momentos mais significativos, necessários e suficientes para informar o bastante sobre o

fato(...)Esses momentos (...) são também as unidades do código narrativo iconográfico dos quadrinhos (CAGNIN, 2014, p. 177).

O pesquisador dialogava com a semiótica narrativa greimasiana, inspirada, por sua vez, nos estudos sobre contos populares russos de Vladimir Propp<sup>80</sup>. O quadrinho, nesse sentido, corresponde a uma "unidade narrativa iconográfica articulável" (Cagnin, 2014, p. 178). Quando associados, formam uma sequência, a "unidade superior formada pelas unidades mínimas dos quadrinhos, cujas figuras representam momentos de um ato" (Cagnin, 2014, p. 178).

Se desejarmos fracionar este quadrinho do Batman, tendo como ponto de partida as ações desempenhadas nos quadros (unidades), identificaremos justamente uma das funções de Propp: o combate. Qual é o papel desempenhado pelo som da queda na água ou pelo movimentos das bolhas para a narrativa? Segundo este olhar semiótico, estes dados não interferem na função geral da sequência.

Com mudanças tão significativas possibilitadas pelas novas tecnologias, podemos questionar se continuaremos a chamar as histórias em quadrinhos por esse nome quando virmos algo semelhante nos meios digitais. A partir destes exemplos a resposta é que sim, pois as adições frequentemente são um adorno. Em suma, ainda há uma percepção conservadora no que se refere à estética da histórias em quadrinhos digitais. Os suportes cibernéticos não vieram para inevitavelmente transformar a leitura e percepção das histórias em quadrinhos e tiras, impregnando-as linear e progressivamente<sup>81</sup> de recursos tecnológicos e com isso promovendo uma renovação de sua linguagem.

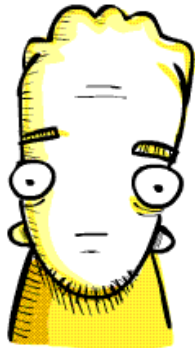
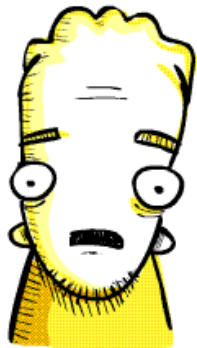
Longe disso, oferecem mediações específicas. Uma estética diferenciada depende de abordagens criativas, que efetivamente relacionem os princípios constitutivos dos quadrinhos a algum recurso tecnológico. É o que ocorre na tira que segue (Figura 102):

---

<sup>80</sup>Como descreve Cagin (2014), o estruturalista russo Vladimir Propp identificou uma série de funções recorrentes no corpo dessas narrativas, as invariantes de Propp (31 ao todo), entendidas como seus elementos mais rudimentares, indivisíveis.

<sup>81</sup> Como num etapismo de uma concepção determinista de tecnologia.

Dizem que todo  
cartunista tem suas  
esquisitices, mas acho  
que sou uma exceção.



willtirando.com.br

Acho não.  
Tenho certeza.



Figura 102. Tira "Esquisitices".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/esquisitices.gif>> acesso em 05/09/2015.

A compreensão da piada estabelecida em "Esquisitices" fica comprometida sem o efeito *gif* adicionado pelo autor na segunda unidade narrativa, contendo apenas o desenho do cartunista. Visualizada em suporte adequado - como o navegador de internet - o desenho do meio é acrescido de um pequeno detalhe em movimento: o piscar do olho direito do personagem, indicando um tique nervoso.

De modo engenhoso, o artista insere esse "tique" na narrativa, representando visualmente uma contração involuntária e rápida de um pequeno grupo de músculos. A piscadela súbita é um tipo de tique motor, e age como signo indicial de um estado psicológico<sup>82</sup> de ansiedade ou *stress*. Dessa forma, a declaração final estabelecida pelo personagem resulta incongruente: ele tem certeza de não possuir nenhuma esquisitice, mas o leitor acaba de vislumbrar o indício de uma aparente desordem mental. O cartunista não é, portanto, "uma exceção".

A leitura do sentido humorístico pleno exige o efeito do movimento, consistindo numa apropriação inteligente de um recurso tecnológico, mesmo que bastante simples. Essa é, a nosso ver, uma tira efetivamente digital. Mas é interessante fazer um questionamento, a fim de aprofundar a discussão: o autor seria capaz de criar o mesmo efeito de sentido somente utilizando desenhos?

<sup>82</sup> Os tiques podem, em casos mais graves, ser um sintoma da Síndrome de Tourette, em que o indivíduo apresenta diversos tiques motores simultâneos e inclusive vocais.

Não é difícil representar visualmente um estado de perturbação emocional ou psicológica, seja nos quadrinhos, seja nos desenhos animados. Existem diversas maneiras de alcançar esse significado, tais como criar personagens com os olhos revirados, gestos físicos incoerentes, caretas distorcidas etc. O segundo quadro poderia, por exemplo, substituir o desenho aparentemente imóvel do cartunista por outro, que o representasse numa ação de teor bizarro (desenhando uma tira vestido de velhinha?). Essa unidade narrativa resultaria incongruente com a informação do primeiro quadro e a conclusão do terceiro, e sem dúvida produziria uma determinada leitura humorística.

Mas não é exatamente esse o sentido desenvolvido na tira, pois ela não estabelece uma representação literal do "esquisito", e sim uma esquisitice discreta, quase imperceptível a um olhar menos atento. Nela, um único quadro condensa mais de uma leitura, apresentando uma convergência criativa de linguagens.

Quando estamos quase acreditando na fala estabelecida pelo personagem no primeiro quadro, "...todo cartunista tem suas esquisitices, mas acho que sou uma exceção", a piscadela nervosa acontece, e torna incongruente a conclusão proferida ao final: "acho não. Tenho certeza". A dedução que fazemos a partir dessas constatações é a seguinte: uma piada sobre a excentricidade do cartunista é plenamente possível apenas com desenho, mas a quebra narrativa proporcionada pela animação faz com que essa tira digital possua uma peculiaridade própria.

Ela mexe com o protocolo de leitura usual dos quadrinhos. Segundo Will Eisner (2012), na cultura ocidental o leitor é treinado para ler da esquerda para a direita, de cima para baixo<sup>83</sup>. Nos mangás, o sentido de leitura é inverso. De modo simplificado, o autor retrata o protocolo de leitura ocidental na imagem abaixo (Figura 103):

---

<sup>83</sup> É claro que o leitor desafia essas orientações, e muitas vezes olha os quadros fora de sua ordem no tecido narrativo. Para interpretar a história, contudo, precisa segui-lo.



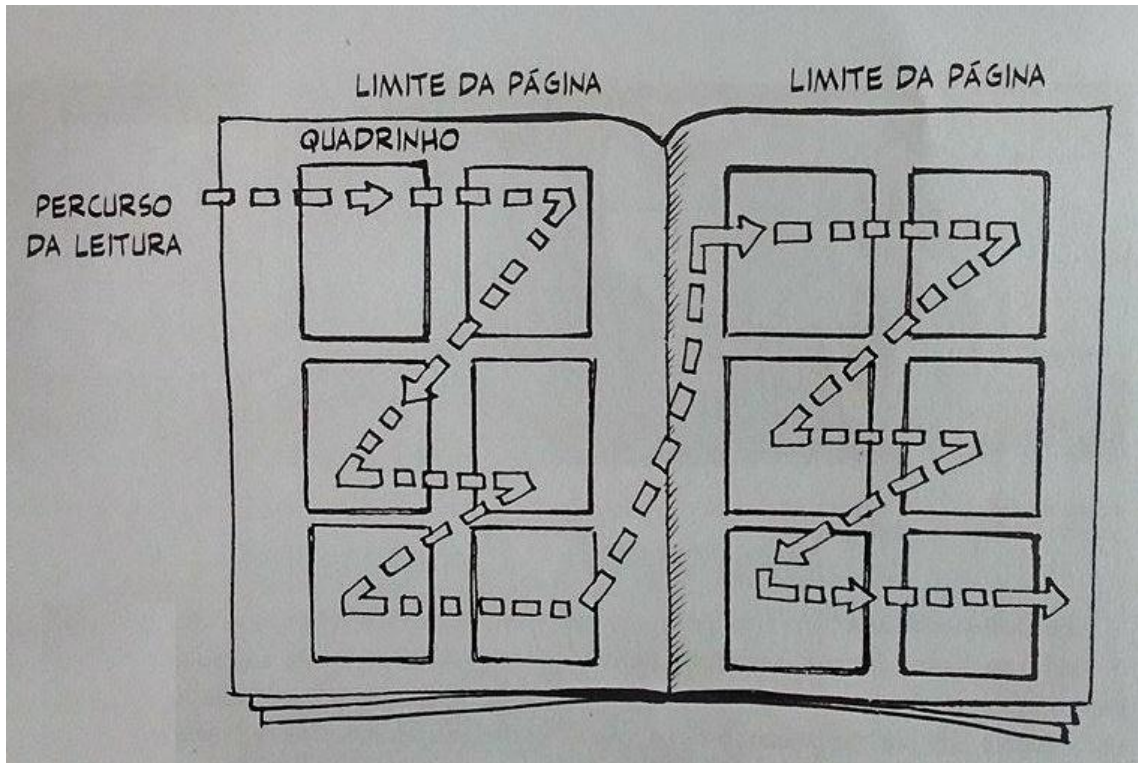


Figura 103. Protocolo de leitura ocidental dos quadrinhos.  
 Fonte: EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p. 42.

O mesmo princípio pode ser aplicado às tiras e suas "unidades narrativas iconográficas articuláveis", embora tipicamente formem seqüências menores. Numa estrutura padrão, cada unidade tem um papel na narrativa, representando diferentes ações, ligadas umas às outras pelo processo mental do leitor, que estabelece diferentes níveis de conclusão entre os quadros. Na tira digital "Esquisitices", contudo, a primeira ação aparentemente contida em uma de suas unidades - o segundo quadro - é ludibriosa. Desse modo, sugerimos que ela constrói um fio narrativo diferente do usual, demonstrado no esquema abaixo:

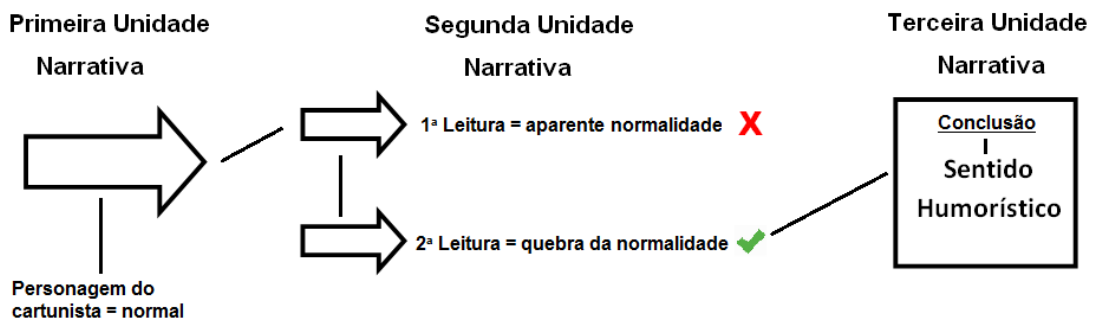


Figura 104. Esquema visual representando as sequências interpretativas na leitura da tira "Esquisitices".  
 Fonte: imagem do autor.

Poderíamos argumentar sobre a possibilidade em concentrar o tique nervoso numa unidade narrativa própria, levando a uma tira de quatro quadros. Mas, nesse cenário, haveria a perda do fator surpresa contido na quebra da primeira leitura (aparente normalidade). Quanto maior a ruptura ocorrida entre leituras contraditórias, maior o efeito humorístico, daí a importância dessa "condensação narrativa" perpetrada pelo *gif*.

Embora a tira não mude o *sentido* do protocolo de leitura, provoca uma pequena perturbação em seu ritmo, pois o segundo quadro cria uma unidade narrativa fechada apenas à primeira vista. Quando estamos prestes a prosseguir com a leitura e interpretação, ela se atualiza através do *gif* animado, mudando o rumo delineado inicialmente.

Utilizando animações, o autor pode brincar com o ritmo e com o resultado de quadros determinados, como William Leite fez nesse exemplo. Segundo Will Eisner (2012, p. 41), "no universo dos quadrinhos digitais (...) o artista sequencial pode controlar o *timing* e o *fluxo* da história de formas mais variadas". Eisner pensava basicamente na função rolagem possível nas páginas digitais, bem como a possibilidade em mover os quadros para qualquer direção. Dessa maneira, é interessante o fato de que a tira "esquisitices" proporcione uma experiência diferente mesmo sem radicalizar as dimensões comprimento ou largura, como imaginou inicialmente Will Eisner.

A análise desta narrativa nos faz refletir sobre a pertinência de funções tecnológicas quando implementadas nos quadrinhos. Nesse sentido, é conveniente retornarmos à reflexão de Rafael Duarte e Deise Freitas (2013), citada no primeiro capítulo<sup>84</sup>. Para os autores, "a possibilidade técnica terá pertinência artística se for utilizada como parte integrante da proposta estética". Ao mesmo tempo, nos remete à raridade dessas manifestações: das mais de três mil tiras catalogadas, encontramos somente cinco que incorporam recursos multimídia de forma criativa.

No texto "Aspectos da Linguagem, da Narrativa e da Estética das Histórias em Quadrinhos: Convenções e Rupturas", Santos esmiúça os principais aspectos componentes da arte sequencial, mas faz uma ressalva:

"Este trabalho limita-se aos quadrinhos veiculados em mídias impressas (jornais, suplementos, revistas, álbuns, livros e graphic-novels), não abordando as webcomics - disseminadas pela internet -, uma vez que elas

---

<sup>84</sup> Na página número 29.

possuem formatos diferenciados e podem ter adicionados outros recursos, como o som e o movimento"(SANTOS, 2015, p. 26.)

Pelo que expusemos até o momento, o acréscimo de recursos não implica inevitável inovação estética, razão pela qual nem todas as tiras com efeitos devem ser consideradas digitais em sua constituição, pois nem sempre o efeito nutre a narrativa de forma imprescindível para sua compreensão.

A tira "Viva intensamente 78" (Figura 105), por exemplo, utiliza simultaneamente duas maneiras de alcançar uma mesma finalidade, a ação de "correr atrás da cauda" perpetrada pelo personagem do cão.



Figura 105. Tira "Viva Intensamente 78".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/VivaIntensamente-resolveralgoimportante.gif>> acesso em 07/09/2015.

As linhas cinéticas, presentes no quarto e quinto quadro servem como "simulacro de ação que faz com que o leitor tenha a impressão de movimentação onde ela inexistente" (SANTOS, 2015, p. 32). O tom sério do cão "empresário" é rompido pela impulsividade instintiva animal, que o leva a correr em círculos atrás do próprio rabo (e resulta na piada). Aqui, a ilusão de movimento construída por essa convenção da linguagem dos quadrinhos é fundamental. Na internet, além das linhas cinéticas, o *gif* animado entra em ação, e o personagem de fato entra em movimento, tentando morder o próprio rabo. Não há diferença na interpretação da mensagem. Dois efeitos visuais se repetem.

O uso bem sucedido de movimento para a criação de uma proposta narrativa diferenciada depende da astuta correlação entre os aspectos verbais e visuais da tira, como ocorre na narrativa "God Gif" (Figura 106):



Figura 106. Tira "God Gif".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Que-se-faca-o-gif.gif>> acesso em 08/07/2015.

Uma suposta criação divina é retratada jocosamente, simulando o surgimento do programa *Adobe Flash* como resultado de poderes divinos. A frase do terceiro quadro dialoga com o movimento contido no último quadro: o personagem de Deus move os dedos e olha para os lados, indicando uma postura corporal jubilosa, o contentamento com sua criação. A legenda no topo do último quadro, com os dizeres "e viu que era bom", somente faz sentido humorístico pleno se a tira for visualizada em suporte digital adequado, no qual a animação *gif* ocorre automaticamente.

Em sua forma estática, a última unidade narrativa representa um deleite abstrato com as possibilidades contidas nas animações *Gif*. Na versão digital, por sua vez, o regozijo é ação<sup>85</sup>, pois observamos as mãozinhas e olhinhos de Deus em movimento, incitando duas leituras a partir dessa única ação: 1) em primeiro lugar, a do contentamento evidente; 2) em segundo - e mais complexa - a releitura do "passado espacial" da sequência recém lida. Nesta releitura, percebemos outro valor na inércia dos quadros antes da fala "Que se faça o *gif!*". Mais do que o fracionamento das ações, a serem completadas na mente do leitor, esses três primeiras fragmentos são imbuídos da historicidade que lhes é peculiar (pré-*Gif versus pós-Gif*). Sabemos que espaço e tempo são dois elementos fortemente associados nos quadrinhos, mas neste caso a criação divina do *gif* torna-se marco cronológico<sup>86</sup> de uma origem: a do movimento!

Enquanto a visualização estática da tira se encerra no último quadro - e até produz certo humor - a sua versão digital remete a uma segunda leitura do todo - e

<sup>85</sup> Vemos que personagem de fato experimenta o "bom" do gif, pois este lhe concede movimento.

<sup>86</sup> Um estado de coisas existia antes do terceiro quadro e outro após ele.

não somente produz comicidade, como ressignifica a sequência delineada inicialmente. Dessa forma, o recurso animado inserido pelo quadrinista estabelece um princípio dialógico interno, produzindo um sentido metalinguístico na mensagem.

A tira também apela para a existência de toda uma cultura humorística cibernética baseada no uso de *gifs*. Existem milhares de animações no formato povoando a internet, utilizadas para transmitir e enriquecer o sentido de mensagens. Podem ser criados totalmente do zero, mas com frequência apropriam-se de gravações originadas em outras mídias, como o cinema ou a televisão.

Em muitos casos esses *gifs* são embutidos de frases que denotam o sentido da animação, de modo semelhante às legendas narrativas nos quadrinhos. Suas ramificações são tantas que usuários de gerações nativas da cibercultura dificilmente poderiam imaginar a comunicação via internet sem a presença de *gifs*.

Desse modo, a tira "God Gif" faz uma brincadeira oportuna ao alçar estes *loops* animados ao status de criação divina, produzindo uma forte identificação com a cultura visual de grande parte dos leitores. Como afirma Eisner (2012, p. 160), os quadrinhos correspondem a "uma forma artística que reflete a experiência humana", que percebemos nessa tira como fortemente ligada ao visual na construção dos sentidos da vida cotidiana. Alexandre Barbosa faz uma reflexão interessante sobre as relações entre ficção dos quadrinhos e cotidianidade, através das colocações de Agnes Heller<sup>87</sup>:

Nosso conceito de cotidiano, ou seja, do dia a dia, se deve à sucessão de fatos gerados por fatores como o reconhecimento de imagens e situações. Esse reconhecimento cria uma carga de informações que Heller denominou de estereótipos. Todos os homens, qualquer que seja a sua posição social, vivem as cotidianidades. Nela, colocam-se 'em funcionamento' todos os seus sentidos, todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades manipulativas, seus sentimentos, paixões, ideais, ideologias (BARBOSA, 2009, p. 104)

Estes *gifs* não possuem "autor", circulam livremente a partir de comunidades cibernéticas coletivas, povoadas de imagens, sob a lógica da *inteligência coletiva*<sup>88</sup> descrita por Pierre Lévy (1999). Ao confeccionar a tira com um *gif* sobre os *gifs*, William Leite captou sua relevância cultural na comunicação contemporânea,

---

<sup>87</sup> A pensadora, discípula de Lukács, discute a construção do cotidiano em obra intitulada "O Cotidiano e a História", publicada originalmente em 1970.

<sup>88</sup> Criações dispersas virtualmente e atualizadas/ressignificadas constante e simultaneamente por diferentes sujeitos.

basicamente sob a perspectiva do entretenimento que oferecem. A diversão, aliás, é tema de outra tira digital a empregar o uso de *gifs* de modo inventivo, intitulada "Feliz Dia das Crianças" (Figura 107):



**Figura 107. Tira "Feliz Dia das Crianças".**  
**Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:**  
<[http://www.willtirando.com.br/imagens/Barney\\_Dia%20das%20Crianças.gif](http://www.willtirando.com.br/imagens/Barney_Dia%20das%20Crianças.gif)> acesso em 19/08/2015.

Na Figura 107, a imagem é inicialmente entendida como um cartum: um desenho caricato<sup>89</sup> impregnado de teor cômico, descrito por Paulo Ramos (2011) como um participante do hipergênero histórias em quadrinhos. Não há um desfecho humorístico que a caracterize como tira.

Em sua versão digital, todavia, a situação se altera, pois logo após a visualização desta primeira imagem somos surpreendidos por outra, retratada a seguir (Figura 108):

---

<sup>89</sup> Representando o famoso personagem infantil Barney, um dinossauro. Na série televisiva "Barney e seus Amigos", ele dança, canta e estimula as crianças ludicamente.



Figura 108. Atualização da Tira "Feliz Dia das Crianças".  
Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:  
<[http://www.willtirando.com.br/imagens/Barney\\_Dia%20das%20Crianças.gif](http://www.willtirando.com.br/imagens/Barney_Dia%20das%20Crianças.gif)> acesso em  
19/08/2015.

Com esta nova informação visual a integrar a cena, uma narrativa toma forma e proporciona um desfecho inesperado, subitamente levando a leitura a uma direção nova. Entendida como cartum (sem o *gif*), percebemos simplesmente uma representação do dinossauro Barney. A animação, todavia, atualiza a informação visual com outros dados, fazendo uma espécie de "raio-x" do desenho.

Resulta disso uma nova relação intertextual: para um dinossauro rosa e verde existir na série televisiva, alguém precisa vestir uma fantasia e simular todas as suas ações. O humor reside justamente nisso: esse trabalho de incorporar uma ficção destinada ao público infantil está sob a tutela de um sujeito que declara odiar crianças.

Os dois instantes narrativos poderiam ser associados horizontalmente, num tradicional protocolo de leitura. Mas, desse modo, a visão periférica do leitor inevitavelmente captaria informações visuais do segundo instante, diminuindo o fator surpresa que o efeito "raio-x" proporcionado pela animação em *gif* consegue criar.

Seja com fotografias de variados tipos, proporções irreverentes ou efeitos multimidiáticos, as tiras cômicas online ainda são compreendidas como tiras cômicas, e sua interpretação mantém a lógica do gênero. O fundamental é uma boa

ideia, e sua eficaz aplicação na estrutura narrativa para produzir o efeito humorístico, fortemente caracterizado pelo desfecho inesperado.

Dessa forma, uma sugestão de discreta releitura acerca da definição do gênero tira cômica no período contemporâneo pode ser a seguinte: 1) apresentam uma narrativa breve de formato variável, podendo ser horizontais, verticais, diagonais etc; 2) apresentam um ou mais quadrinhos.

Pensamos que o gênero tira cômica, justamente por sua plasticidade, não condiz com uma delimitação do número de vinhetas, que podem facilmente mudar de acordo com o momento histórico, suporte ou intenção dos sujeitos envolvidos. Com um ou oito quadros, a característica de narrativa breve se mantém, e por isso consideramos seu uso mais pertinente enquanto expressão do que é uma tira cômica.

O formato é variável<sup>90</sup> e dependerá da intenção humorística e dos limites artísticos e físicos envolvidos. Na internet percebemos a recorrência de um padrão relativamente atípico, que chamamos "tira longa". Resulta da maior tolerância espacial do meio, mas não depende necessariamente do suporte digital<sup>91</sup>.

Em suma, os aspectos discutidos correspondem, grosso modo, a uma revisão dos três primeiros pontos da definição mencionada inicialmente:

- 1) Apresentam formato fixo e padronizado; 2) tendência a horizontalidade;
- 3) tendência de poucos quadrinhos (entre 1-4 vinhetas); 4) predomínio da sequência narrativa com diálogos; 5) humor; 6) tendência de criar um desfecho inesperado, 7) "uma piada por dia"; 8) a história tende a apresentar uma narrativa com começo, meio e fim, ou ao menos um antes e um depois (com antecedente e consequente); 9) a narrativa pode ter continuidade temática em outras tiras;

Nos demais pontos, (4, 5, 6 e 7), o *corpus* estudado não indica a necessidade de uma revisão. Esses diversos exemplos, longe de permitir encerrar a discussão, convidam a buscar mais autores e suas produções na rede. Somente através de um

---

<sup>90</sup>A variação é moderada, na medida em que os autores escolhem a partir do leque de formatos relativamente padronizados, tais como o da tira horizontal, a tira dupla ou de dois andares, tira longa, etc. Experimentações artísticas eventualmente conduzem a produções mais inusitadas. A adesão a um formato fixo, contudo, não pode ser entendida como definidora de uma tira cômica contemporânea. Está relacionada a escolhas pessoais, a opção de autores específicos. André Dahmer, por exemplo, produz basicamente narrativas horizontais de três quadros.

<sup>91</sup>As páginas dominicais de jornais, por exemplo, eventualmente abrigam tiras com mais quadros e dimensão geral expandida.



processo interpretativo contextualizado é possível compreender o comportamento do gênero tira cômica na rede mundial de computadores.

### 4.3 PROTÓTIPOS DE TIRAS CÔMICAS ONLINE

A palavra "protótipo" descreve um modelo, exemplar mais típico, padrão. No caso dos autores estudados, os dados quantitativos permitem definir como são suas tiras "prototípicas". Carlos Ruas utiliza principalmente três quadros nas suas narrativas (27 % da sua produção), como nos modelos a seguir (Figuras 109 e 110):



Figura 109. Tira "Física Quântica".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2013/05/2058.jpg>> acesso em 18/12/2015.



Figura 110. Tira "Brincando de Deus".

Fonte: RUAS, Carlos. Um Sábado Qualquer. Disponível em:

<<http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2013/11/1951.jpg>> acesso em 18/12/2015.

A tira prototípica de André Farias, por sua vez, é simétrica em sua disposição das dimensões altura e largura, como nos seguintes exemplos (Figuras 111 e 112)



vidadesuporte.com.br

Figura 111. Tira "Domingo".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: <[http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Suporte\\_542.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Suporte_542.jpg)> acesso em 19/12/2015.



vidadesuporte.com.br

Figura112. Tira "Faz Tudo".

Fonte: FARIAS, André. Vida de Suporte. Disponível em: < [http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Suporte\\_555.jpg](http://vidadesuporte.com.br/wp-content/uploads/2012/09/Suporte_555.jpg) > acesso em 19/12/2015

William Leite, por fim, tem como protótipo as tiras horizontais de quatro quadros (Figuras 113 e 114):



Figura 113. Tira "Deus".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<[http://www.willtirando.com.br/imagens/DEUS\\_CTRLZ.png](http://www.willtirando.com.br/imagens/DEUS_CTRLZ.png)> acesso em 19/12/2015.



Figura 114. Tira "Viva intensamente 88".

Fonte: LEITE, William. Willtirando. Disponível em:

<<http://www.willtirando.com.br/imagens/Viva-Intensamente-Mas-Companias.png>> acesso em 19/12/2015.

Depois de toda a discussão estabelecida, parece contraditório descrever o que seria um "protótipo" de tira cômica para os autores, pois eles mesmos desenvolvem variações frequentes da "forma". É justamente essa a questão: seja utilizando-se dos tradicionais desenhos, fotografias, tiras com muitos quadros ou efeitos multimidiáticos, no fim das contas, a mensagem é o que importa. Nas tiras cômicas, ela vem através do humor, uma "forma de contar piadas" (Ramos, 2011, p. 207), como reiteram estes modelos. A experimentação dos autores com diferentes

elementos não viola este princípio. Ou seja, mesmo que se apresentem menos "prototípicas", o propósito das tiras cômicas continua sendo o mesmo.

Na internet - pelo que verificamos - uma eventual padronização perceptível na produção das tiras não resulta de uma imposição externa ou limitação física/material. Está ligada ao estilo do gênero e à familiaridade do autor em relação a sua finalidade poética: a busca do humor. Neste processo - fundamentalmente criativo - concluímos que não há componente tecnológico que determine o resultado final. Há, na realidade, uma complexa esfera interativa - viabilizada por artefatos tecnológicos - que pluraliza a cultura humorística das tiras cômicas, bem como a relação entre os sujeitos envolvidos em sua enunciação.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos quadros depois, o que nos ensinaram essas tiras cômicas online? Em primeiro lugar, que a internet transformou-se num veículo muito utilizado para a publicação e leitura de tiras. No Brasil, principalmente após a primeira década do século XXI, vivenciamos o crescimento no número de autores e sites que produzem quadrinhos e tiras, conseqüentemente expandindo o potencial empírico deste campo de estudos das ciências humanas. Este crescimento apela, ao mesmo tempo, para a necessidade de mais pesquisas sobre a linguagem dos quadrinhos em suas diferentes manifestações.

A liberdade para criar as próprias histórias e divulgá-las sem custo estimulou uma nova geração de quadrinistas, entre eles os três autores estudados. Atualmente - ano de 2016 - Carlos Ruas, André Farias e William Leite representam nomes reconhecidos na cultura dos quadrinhos brasileiros. O suporte online permitiu que desenvolvessem uma trajetória de nítida expressão artística, ao longo da qual exploraram a linguagem das tiras de diferentes maneiras. Nesse sentido, o meio permitiu não apenas o contato com leitores, mas seu próprio amadurecimento.

A relação dos sujeitos com a tecnologia, conforme discutimos através das tiras cômicas no primeiro capítulo, é fruto de complexas relações sociais, que constituem simbolicamente a atividade humana, pois a relação com os objetos e sistemas é sempre carregada de sentidos. Desse modo, não são pertinentes interpretações deterministas das mediações tecnológicas. Não é possível dizer, por exemplo, que a possibilidade em adicionar efeitos digitais será utilizada necessariamente para as diferentes propostas artísticas de gêneros discursivos variados apenas por tornarem-se viáveis.

Tais interpretações recaem no princípio de um "etapismo tecnológico", como se o desenvolvimento de novas tecnologias adicionasse progressivamente etapas de maior eficiência e qualidade para a vida e atividade humanas. No que se refere à linguagem e comunicação, contudo, esse tipo de pensamento perde o sentido. Sendo atitude valorativa e responsiva em relação ao mundo, os diferentes gêneros discursivos resultam de relações sociais específicas. Não são determinados pela técnica envolvida, mas sim mediados por ela.

Na internet, a identidade das tiras cômicas apresenta uma destacada resiliência. Diversas informações contextuais presentes nos sites da rede auxiliam na construção de um rótulo que norteia o leitor. Os autores estão explorando relações possíveis com o suporte online, particularizando as condições de enunciação das tiras através de *hiperlinks* e paratextos diversos. A característica hipermidiática do meio foi incorporada à construção e interpretação do gênero.

Um dos traços mais marcantes da produção de tiras cômicas online é a relação com o leitor. Principalmente através dos comentários embutidos nos próprios sites, os leitores transformaram-se em criadores frequentes de tiras. O trabalho dos quadrinistas representa, dessa maneira, uma faceta significativa da inteligência coletiva contemporânea. A ideia de coautor, desse modo, é prolongada para o pólo da criação em si, e não apenas na construção de sentido que necessariamente ocorre no ato da leitura. Essa participação ativa também auxiliou a desenvolver uma pluralização temática.

No suporte online os autores incorporam boa parte de sua vivência na construção de suas piadas, talvez como resultado do modelo de sites adotado: o dos blogs. Estes sites funcionam como uma espécie de diário online, onde a manifestação do outro não apenas é esperada, como estimulada. A exposição do artista, através das próprias narrativas em tiras cômicas, é relativamente comum. Esta dimensão pessoal presente na produção das tiras, conforme sugerimos no segundo capítulo, pode influenciar positivamente na criação das novas gerações de quadrinistas.

No que se refere a sua estética, são comuns exemplos de tiras híbridas com imagens e fotografias, bem como intertextualidades de várias ordens. O diálogo com eventos cotidianos, notícias, vídeos e filmes é intenso, e muito comumente vira mote do humor. No geral, a maior parte das tiras é de dimensão tradicional, embora uma quantidade significativa de tiras grandes estejam sendo criadas. Em alguns casos, a tira ultrapassa o tamanho de uma página, razão pela qual adquire pertinência a classificação "tira longa". Os quadrinistas estudados, assim como Maurício de Souza ou Winsor McCay, também brincam com a linguagem utilizando funções metalinguísticas, embora estes representem casos mais raros.

O uso de efeitos digitais de modo efetivamente criativo é uma verdadeira raridade. Somente William Leite nos forneceu alguns exemplos nesse sentido,

reiterando a ideia de que o imperativo tecnológico é secundário frente ao princípio dos gêneros discursivos: comunicar uma mensagem, de diferentes maneiras. Nesse sentido, o objetivo das tiras cômicas é construir uma piada. Uma animação ou som, "colados" à tira, não mudam necessariamente a piada. Como afirma o pensador russo Mikhail Bakhtin (1992, p.274): "Ora, cada gênero tem seu campo predominante de existência em relação ao qual é insubstituível".

Por isso estabelecemos a provocação - ao final do terceiro capítulo - através dos "protótipos" de tiras verificados nos autores. Enquanto o desejo consistir em contar visualmente uma piada breve, com final inesperado, as tiras cômicas serão insubstituíveis e facilmente reconhecidas. Na internet ou fora dela.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. 2a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997, pp. 3-45.

\_\_\_\_\_. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BRAIT, Beth. A Natureza Dialógica da linguagem: formas e graus de representação dessa dimensão constitutiva. In: FARACO, C; TEZZA, C; CASTRO, G (orgs). **Diálogos com Bakhtin**. Curitiba: Editora UFPR, 2007.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas Mídias**. São Paulo: Ática, 2009.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAPPELLARI, M. S. V. A Imagem Digital ligando a História em Quadrinhos ao cinema: da sequência ao movimento. In: XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Porto Alegre, 2004. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2004/resumos/R0967-1.pdf>> acesso em 12/08/2015.

\_\_\_\_\_. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits.

**Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo, v.33, n.1, jan./jun.

2010. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/viewFile/154/147>> acesso em 13/08/2015.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos na Internet: abordagens e perspectivas**.

Porto Alegre: Editora Asterisco, 2010.

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



CIRNE, Moacy. **A Linguagem dos Quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1971.

DAGNINO, R; NOVAES, H. Fetiche da Tecnologia. **Revista ORG & DEMO**. Marília, v. 5, n. 2, p. 189-210, 2004.

DUARTE, Rafael S. A Página Infinita: leitura de algumas possibilidades narrativas nas *webcomics* .In: DUARTE,Rafael S;FREITAS, Deise J. T (orgs). **Literaturas entre o digital e o analógico**. Teresina: Edufpi, 2013, pp- 29-39.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Ed. WMF Martis Fontes, 2012.

FARACO, Carlos A. **Linguagem e Diálogo**: As Ideias Linguísticas do Círculo de Bakhtin. São Paulo: Editora Parábola, 2009.

FEENBERG, Andrew. **Critical Theory of Technology**. New York: Oxford University Press, 1991.

\_\_\_\_\_. Racionalização Subversiva: tecnologia, poder e democracia. In:NEDER, Ricardo T (org). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia**. Brasília: 2010, pp. 67-97.

FILHO, Domingos;QUELUZ, Gilson Leandro. A Tecnologia e a Educação Tecnológica: elementos para uma sistematização conceitual. **Educação e Tecnologia**. Belo Horizonte, v.10, n.1, p.19-28, jan./jun. 2005.

FRANCO, Edgar S. **HQtrônicas do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

\_\_\_\_\_. Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração.IN:LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp-15-35.

HALL, STUART. **A Identidade Cultural na Pós Modernidade**. Rio de Janeiro: DPA, 2011.

KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2008.

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

LUNA, Pedro de. HQs Digitais e Quadrinhos na Internet. in: LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp. 51-63.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

PACEY, A. La cultura de la tecnología. México, Fondo de Cultura Económica, 1990.

PIVOVAR, Altair. **Escola e histórias em quadrinhos: o agon discursivo**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Defesa: Curitiba, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MAGALHÃES, Henrique. **A mutação Radical dos Fanzines**. João Pessoa: Marca de fantasia, 2005.

MARTIGNONE, Hernán; PRUNES, Mariano. **Historietas a Diario. Las tiras Cômicas argentinas de Mafalda a nuestros dias**. Buenos Aires: Livraria, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de Cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Loyola, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Comunicación y cultura mundo: las nuevas dinámicas globales de lo cultural. **Signo y Pensamiento**. Bogotá: vol. XXIX, núm. 57, julio-

diciembre, 2010, pp. 20-34. Disponível em:  
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020052002>> acesso em 10/08/2014.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

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

\_\_\_\_\_. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

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

NICOLAU, Marcos. **Tirinha**. João Pessoa: Marca de fantasia, 2007.

NICOLAU, Vitor; MAGALHÃES, Henrique. Tirinhas Digitais: a criação de um novo gênero dos quadrinhos nas mídias digitais. In: V Simpósio Nacional ABCiber, 2011, Florianópolis, **Anais Eletrônicos**. Disponível em:  
<<http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/8.E1/325-514-1-RV.pdf>> acesso em 13/08/2015.

\_\_\_\_\_. As Tirinhas e a Cultura da Convergência: um estudo sobre a adaptação deste gênero dos quadrinhos às novas mídias. In:LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp. 63-81

NICOLAU, Vitor. **Tirinhas e Mídias Virtuais**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

\_\_\_\_\_. **As Faces do Humor**. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

\_\_\_\_\_. Tiras Cômicas na Web: o papel revolucionário dos blogs na circulação de Tiras no Brasil. In:LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp. 81-93.

\_\_\_\_\_. Novas tecnologias, novos formatos, novas possibilidades de construção de tiras. In: IV simpósio nacional de tecnologia e Sociedade, 16 a 18 de outubro de 2013, Curitiba. **Anais Eletrônicos**. Disponível em: <<http://ct.utfpr.edu.br/ocs/anais.php>> acesso em 20/09/2014.

\_\_\_\_\_. Pontos de Fuga: Registros do Processo de Alargamento do Formato das Tiras. **9a Arte**, São Paulo, vol. 3, n. 1, 85-103, 1o. semestre/2014. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/96/117> > acesso em 10/09/2014.

SABIN, Roger. The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution. In:MAGNUSSEM, Anne; CHRISTIANSEN, Hans-Christian(orgs). **Comics and Culture: Analytical Approaches to Comics**. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen, 2000.

SANTOS,Roberto E;CÔRREA, Victor;TOMÉ, Marcel L. As histórias em quadrinhos na tela do computador.In:**Revista Comunicação Midiática**. Bauru,v.7, n.1,, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/169/105>> acesso em 13/08/2015.

SANTOS,Roberto E;CÔRREA, Victor;TOMÉ, Marcel L. As Webcomics Brasileiras. In:LUIZ, Lucio (org). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2013, pp. 35-50.

SANTOS, Roberto E. Aspectos da Linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: SANTOS, R. E; VERGUEIRO,

W (orgs). **A Linguagem dos Quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica**. São Paulo: Editora Criativo, 2015, pp. 22-48.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Webcomics Malvados: Tecnologia e Interação nos quadrinhos de André Dahmer**. 2010. 259f. Dissertação (mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.



SANTOS, Sebastião L. **O Enigma da Piada: convergências teóricas e emergência pragmática**. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014.

VALENTE, André. **A Linguagem Nossa de Cada Dia**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Ângela (orgs). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Spawn, O Soldado do Inferno: mito e religiosidade nos quadrinhos**. 2004. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/games/artigo/ispawn-o-soldado-do-inferno-mito-e-religiosidade-nos-quadrinhos/>, acesso em 16/06/2015.

## APÊNDICE A - MODELO DE FICHA CATALOGRÁFICA

 <p>A fatura do seu cartão é de setecentos e trinta e quatro reais e vinte centavos, senhor!</p> <p>CAIXA</p> <p>Posso parcelar em três vezes no crédito?</p> <p>willtirando.com.br</p>
<p>Tira:</p> <p>Link: <a href="http://www.willtirando.com.br/imagens/CREDITO.jpg">http://www.willtirando.com.br/imagens/CREDITO.jpg</a> acesso em 12/09/2014</p>
<p>Título: Crédito</p>
<p>Tema: consumo / cotidiano</p>
<p>Quadros: 1</p>
<p>ComentáriosLeitores:</p>
<p>Observações: série "da cabeça do leitor"</p>
 <p>HEHE... ESSE ESPECIAL DE NATAL DO "PORTA DOS FUNDOS" TÁ MUITO ENGRAÇADO.</p> <p>O FELICIANO TÁ PROCESSANDO ELES.</p> <p>NOSSA, COMO EU ODEIO ESSE CARA.</p>
<p>Link: <a href="http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2014/01/2175.jpg">http://www.umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2014/01/2175.jpg</a></p>
<p>Título: FELICIANO PROCESA PORTA DOS FUNDOS</p>
<p>Tema: RELIGIÃO</p>
<p>Quadros: 3</p>
<p>ComentáriosLeitores:</p>
<p>Observações: hiperlink postado pelo autor: Clique <a href="#">aqui</a> para ver o link da matéria.</p>