



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

FABIO AUGUSTO VENANCIO DOS ANJOS

**WEBCOMIC A INFÂNCIA DO BRASIL – AS MEDIAÇÕES CULTURAIS
ENTRE TECNOLOGIA E QUADRINHOS**

DISSERTAÇÃO

CURITIBA

2017

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

FABIO AUGUSTO VENÂNCIO DOS ANJOS

***WEBCOMIC* A INFÂNCIA DO BRASIL – AS MEDIAÇÕES CULTURAIS ENTRE
TECNOLOGIA E QUADRINHOS**

DISSERTAÇÃO

CURITIBA
2017

FABIO AUGUSTO VENÂNCIO DOS ANJOS

***WEBCOMIC* A INFÂNCIA DO BRASIL – AS MEDIAÇÕES CULTURAIS ENTRE
TECNOLOGIA E QUADRINHOS**

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 Culturas.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

CURITIBA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

A599w Anjos, Fabio Augusto Venâncio dos
2017 Webcomic A infância do Brasil : as mediações culturais entre
tecnologia e quadrinhos / Fabio Augusto Venâncio dos Anjos.--
2017.
104 p. : il. ; 30 cm.

Texto em português com resumo em inglês
Disponível também via World Wide Web
Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal
do Paraná. Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Socie-
dade, Curitiba, 2017
Bibliografia: p. 99-104

1. Histórias em quadrinhos digitais. 2. Aguiar, José – A infân-
cia do Brasil – Crítica e interpretação. 3. Tecnologia – Aspectos
sociais. 4. Histórias em quadrinhos – Crítica e interpretação. 5.
Tecnologia – Dissertações. I. Queluz, Marilda Lopes Pinheiro. II.
Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-
Graduação em Tecnologia e Sociedade. III. Título.

CDD: Ed. 22 – 600

Biblioteca Central da UTFPR, Câmpus Curitiba



TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação N° 483

Webcomic A infância do Brasil - As mediações culturais entre tecnologia e quadrinhos

por

Fábio Augusto Venancio dos Anjos

Esta dissertação foi apresentada às **9h00** do dia **10 de março de 2017** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Cultura, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, 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. Luciano Henrique Ferreira da Silva
(UTFPR)

Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos
(UNIFESP)

Prof. Dr. Rodrigo Otávio dos Santos
(UNINTER)

Prof^ª. Dr^ª. Marilda Lopes Pinheiro Queluz
(UTFPR)
Orientadora

Visto da coordenação:

Prof^ª. Dr^ª. Nanci Stancki da Luz
Coordenadora do PPGTE

O documento original encontra-se arquivado na Secretaria do PPGTE



Dedico este estudo à minha mãe, Wilma, que trabalhou muito e se esforçou para que a minha infância fosse boa.
Bem, mãe, objetivo alcançado com grande êxito!

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe por, bom, além de tudo, ser minha mãe e ser quem é. E, também, por ter me iniciado no universo dos quadrinhos logo cedo. Graças a ela, não precisei me jogar de uma árvore ou de cima do muro pra saber que não poderia voar, só de cima do sofá da sala já foi o suficiente... e ela sempre entendeu a importância das capas, seja de uma grandiosa e extravagante capa vermelha ou de uma sinistra preta com pontas na parte inferior.

À minha orientadora, professora Marilda, que não apenas me orientou, como teve paciência comigo mesmo quando eu não tinha, e ainda me encaminhou por estes últimos dois anos com muito bom humor, responsabilidade e comprometimento.

Aos professores do PPGTE, em especial ao professor Gilson, por suas sugestões certeiras que deveras auxiliaram no direcionamento desta pesquisa.

Aos professores Luciano Silva, Paulo Ramos e Rodrigo Santos, com suas excelentes recomendações, indicações de leituras e orientações; mesmo que nem todas as referências tenham se mantido presentes na versão final do trabalho, foram consultadas e de muitas formas colaboraram para as reflexões que resultaram neste volume.

À minha família, que mesmo quase não me vendo nos últimos meses, não desistiu e, no geral, até me apoiou... apesar de algumas reclamações pela minha ausência.

A todos os meus amigos, “aymaraenses”, “positivos”, “crowdianos” e etc., que, mesmo sem notícias minhas por meses, não me esqueceram (pelo menos, não completamente, pois quando me veem, percebem que já me conheciam de algum lugar...).

Aos sensei Duccio, Daniel e Aldo Lubes e todo o pessoal da Kodokan, pela sua enorme contribuição ao moldar os valores de Força e Persistência em mim e, não apenas isso (como se fosse pouco), mas os lemas da academia serão sempre lembrados e seguidos.

À Paula, que nem mesmo sabe o quanto contribuiu para que eu chegasse até aqui.

E ao próprio José Aguiar, cuja notável obra me inspirou e continua inspirando a cada novo trabalho. (Sem contar que ele é um cara muito bacana!)



AGUIAR, José. **A infância do Brasil**: Capítulo 4 - Reter.

“(...) nunca havia ousado afrontar os episódios mais próximos de nós (...)”
(BONELLI, 2016, p. 2.)

Resumo

ANJOS, Fabio A. V. *Webcomic A Infância do Brasil – As Mediações Culturais entre Tecnologia e Quadrinhos*. 2017. 104 f. Dissertação (mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar como a tecnologia inserida nos quadrinhos causa mudanças e adaptações na sua linguagem e na interação com seus leitores. Para tanto, foi escolhida a *webcomic* de José Aguiar, **A infância do Brasil**, publicada completamente *online* e que apresenta recursos digitais que influem na leitura e ampliam a mensagem pretendida por meio de hipertextos e da mobilidade possibilitada pelo *website* de *layout* responsivo. Em um primeiro momento, é considerado como a tecnologia foi inserida na produção de quadrinhos e como os profissionais desta atividade se relacionam com as alterações causadas pelos usos de novas ferramentas e técnicas. Em seguida, é traçado um breve histórico da carreira e da obra de José Aguiar, delineando um perfil do autor e sua identidade artística, manifestada através de seus trabalhos com os quadrinhos. Posteriormente, o foco recai sobre a *webcomic* selecionada, examinando os capítulos, seus aspectos visuais, temáticas e contextos envolvidos, além dos recursos digitais de que faz uso. Por fim, a relevância de uma história em quadrinhos digital que trata de um tema bastante delicado é abordada, poderando sobre seu legado como arte e como crítica social.

Palavras-chave: História em quadrinhos. *Webcomic*. Tecnologia. Cultura. Sociedade.

Abstract

ANJOS, Fabio A. V. *Webcomic A Infância do Brasil – As Mediações Culturais entre Tecnologia e Quadrinhos*. 2017. 104 f. Dissertação (mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

The main objective of this research is to analyze how the technology inserted in the comics causes changes and adaptations in its language and in the interaction with its readers. In order to do so, José Aguiar's webcomic, "The Childhood of Brazil", was chosen, for it was published completely online and presents digital resources that influence the reading and amplify the intended message through hypertexts and the mobility made possible by the responsive layout website. At first, it is considered how the technology was inserted in the production of comics and how the professionals of this activity relate to the changes caused by the uses of new tools and techniques. The following is a brief history of the career and work of José Aguiar, outlining a profile of the author and his artistic identity, manifested through his work with comics. Subsequently, the focus is on the selected webcomic, examining the chapters, their visual aspects, thematic and contexts involved, in addition to the digital resources that it makes use of. Finally, the relevance of a digital comic that deals with a rather delicate subject is approached, contemplating its legacy as art and as social criticism.

Keywords: Comic books. Webcomic. Technology. Culture. Society.

Lista de imagens

Figura 1 – Capas das edições nacionais de Homem de Ferro e Batman, ilustradas diretamente no computador.	24
Figura 2 – Imagem do game de <i>Gnut</i> , que expande o universo da webcomic e das edições impressas.	26
Figura 3 – Cena do filme <i>Tron</i> , de 1982.	27
Figura 4 – Parte da imagem de capa de <i>321 Fast Comics</i> volume 2 (2015), com cenário embaçado ao fundo.	28
Figura 5 – Parte da imagem de capa de <i>Superman Annual</i> nº 1 (2016), com efeito de “reflexo na lente” pela iluminação da cena.	28
Figura 6 – Ilustração digital no Adobe Photoshop diretamente em uma mesa digitalizadora.	29
Figura 7 – Letreiramento manual, com linhas guia à lápis e finalização à nanquim.	30
Figura 8 – Letreiramento digital, produzido no Adobe Illustrator.	30
Figura 9 – Capa e páginas de “Como se tornar o pior namorado do mundo” com tiras ilustradas a partir de sugestões de seus leitores.	32
Figura 10 – Exemplos de quadrinhos surgidos na internet e posteriormente impressos.	33
Figura 11 – Páginas internas da edição impressa de <i>Nada com Coisa Alguma</i>	34
Figura 12 – Leitura da versão original, na página 3 do capítulo 5 de <i>A infância do Brasil</i>	35
Figura 13 – Leitura com os comentários, na página 3 do capítulo 5 de <i>A infância do Brasil</i>	36
Figura 14 – As capas de <i>Detective Comics</i> nº 32, de agosto de 2014, em suas versões regular e combo.	37
Figura 15 – <i>Private Eye</i> , HQ online disponibilizada sem valor pré-definido por seus criadores.	38
Figura 16 – O Gralha em quadrinhos, estatuetas e livro de arte.	41
Figura 17 – Capa do primeiro volume de <i>O Gralha</i> , com arte de Luciano Lagares, Antonio Eder e José Aguiar, a partir de um esboço de Tako X – todos os artistas faziam parte da equipe responsável pela criação e desenvolvimento das histórias do personagem.	42
Figura 18 – Capas das três publicações de <i>Folheteen</i> , acima as duas <i>graphic novels</i> originais e, abaixo, uma compilação de tiras previamente publicadas.	42
Figura 19 – Capa e detalhe de página interna da edição <i>Quadrinhofilia</i>	43

Figura 20 – Capa e detalhe de página interna da edição Ato 5.	43
Figura 21 – Capa e detalhe de página interna da edição Dom Casmurro - de Machado de Assis.	43
Figura 22 – Detalhe de capa da edição <i>Reisetagebuch</i>	44
Figura 23 – Capas dos dois volumes de <i>Vigor Mortis Comics</i>	44
Figura 24 – Capa da edição impressa de Nada com Coisa Alguma.	44
Figura 25 – Capa do primeiro capítulo de A infância do Brasil.	45
Figura 26 – Capa e páginas internas de Coisas de Adornar Paredes.	45
Figura 27 – O início da narrativa de José Aguiar com O Galha.	47
Figura 28 – Segunda parte de sua narrativa com O Galha.	48
Figura 29 – Terceira parte de sua narrativa com O Galha.	48
Figura 30 – Quarta parte de sua narrativa com O Galha.	49
Figura 31 – Exemplo de Pêssanka.	49
Figura 32 – Quinta parte de sua narrativa com O Galha.	50
Figura 33 – Sexta parte de sua narrativa com O Galha.	50
Figura 34 – Capítulo sete, finalizando a narrativa.	51
Figura 35 – Exemplo do uso de splash-pages nas duas páginas iniciais de Akira.	52
Figura 36 – Ilustração completa da capa da <i>graphic novel</i> Direto ao ponto, exibindo alguns elementos característicos da cidade de Curitiba, como o ponto de ônibus e os lambrequins no telhado da casa atrás dele.	53
Figura 37 – Página 30 da <i>graphic novel</i> , com as janelas de bate-papo sobrepostas.	54
Figura 38 – Malu e seu irmão, Marcelo, saltam das páginas com suas bicicletas.	56
Figura 39 – Tiras com metalinguagem.	58
Figura 40 – Tira como foi originalmente publicada online.	59
Figura 41 – Nova formatação, como ela foi publicada no volume impresso.	59
Figura 42 – Rascunho inicial à lápis para uma página de <i>Vigor Mortis Comics 2</i>	61
Figura 43 – Linhas retas e angulosas formando o estilo característico de Aguiar nas seguintes obras: O Galha, <i>Folheteen</i> , Nada com coisa alguma, <i>Vigor Mortis Comics 2</i> e A infância do Brasil.	62
Figura 44 – Página inicial de A infância do Brasil.	63

Figura 45 – Rodapé do <i>website</i> de A infância do Brasil, apresentando os dados de sua realização.	65
Figura 46 – Aba Extras no <i>website</i>	67
Figura 47 – Página 26 do capítulo 3, que mostra quando a mãe abandona seu bebê e ele é encontrado.	68
Figura 48 – Página 9 do capítulo 6, apresentando o noticiário em que a situação daquela mãe é esclarecida.	68
Figura 49 – Diferentes sensações são transmitidas por ilustrações em preto e branco e as totalmente coloridas.	70
Figura 50 – Comparativo entre dois modos de colorização em uma mesma sequência de quadros. Na parte superior, a colorização original por John Higgins, da década de 1980; abaixo, a versão recolorizada pelo próprio ilustrador, Brian Bolland, de 2008.	70
Figura 51 – Algumas das páginas com as imagens fragmentadas e as cores apontadas.	72
Figura 52 – Presença considerável dos tons de verde e as imagens fragmentadas.	74
Figura 53 – Cor amarela intensa na luz de vela e o predomínio dos tons de azul.	76
Figura 54 – Exemplo de círculo cromático e a indicação de cores complementares.	78
Figura 55 – Exemplos de aplicação das cores, linguagem corporal e da diagramação deste capítulo.	79
Figura 56 – Algumas das páginas com o detalhamento dispensado aos cenários, as imagens fragmentadas e as cores apontadas.	81
Figura 57 – Representações de comportamentos contemporâneos relativos à gestação.	83
Figura 58 – Seleção entre as versões, antes de começar a leitura do capítulo.	85
Figura 59 – Página 13 do capítulo 5 na versão comentada. O sinal de mais destacado em fundo amarelo revela um quadro de hipertexto sobre a página com maiores informações e detalhes históricos.	85
Figura 60 – <i>Website</i> configurado no idioma francês, com as opções disponíveis na barra à direita, que exibe a bandeira referente ao idioma a ser selecionado, quando passa-se o mouse sobre as opções.	86
Figura 61 – Montagem com exemplos de diferentes visualizações da <i>webcomic</i> , dependendo do dispositivo utilizado.	87

Figura 62 – Uma mesma ilustração em tamanho normal e sua versão ampliada além do limite.	88
Figura 63 – A infância do Brasil, capítulo 1, sequência de leitura <i>online</i> das páginas 9 a 12.	89
Figura 64 – A infância do Brasil, capítulo 1, montagem das páginas originais 9 a 12 para edição impressa.	90

Sumário

1. Introdução	19
2. Histórias em quadrinhos e tecnologia	23
2.1. As histórias em quadrinhos multimídia	23
2.2. A produção digital de quadrinhos	27
2.3. Quadrinhos e internet	31
3. A obra de José Aguiar	41
3.1. O Galha	46
3.2. <i>Folheteen</i> - Direto ao Ponto	53
3.3. Nada com coisa alguma	57
3.4. Uma particularidade sobre o autor e reflexões finais deste capítulo	60
4. A infância do Brasil	63
4.1. Tema e fator histórico	65
4.2. Capítulos e alguns aspectos visuais importantes	69
4.3. Leituras	84
4.4. Linguagem	89
4.5. Mediações culturais em A infância do Brasil	91
5. Considerações finais	95
6. Referências Bibliográficas	99

1. Introdução

A leitura, tanto de texto quanto de imagens, desde muito cedo, foi um interesse fundamental em minha vida. Antes mesmo de aprender a ler formalmente (juntar letras em palavras, frases e etc.), já havia sido cativado pelas imagens e seus significados – que em tempos “remotos” eram apenas imaginados por mim ao folhear revistinhas em quadrinhos.

Acredito que tenha sido apenas uma consequência disso que eu tenha aprendido a ler com os gibis do Super-homem, publicados pela Editora Abril, em meados da década de 1980, visto que os quadrinhos já estavam na família por intermédio de minha mãe. A partir de então, as histórias grafadas não precisaram mais ser completamente inventadas, mas sim, acompanhadas pela leitura integrada das imagens – que já não eram segredo – com os textos – que necessitaram de um esforço um pouco maior, naquele momento.

O fato é que as imagens também precisam de esforço para serem decodificadas, pois elas igualmente contêm mensagens que, muitas vezes, são sutis, mas revelam informações preciosas dentro de uma narrativa. Quando mais jovem, eu não tinha esta consciência, mas ficava intrigado pelas possíveis leituras, sempre havia alguém (minha própria mãe, outros parentes ou amigos) que interpretavam as histórias de forma diferente, ou que percebiam algo que eu não tinha percebido.

A curiosidade, somada ao gosto pela leitura e pelas artes visuais, acabou me conduzindo ao caminho do – então assim chamado – Desenho Industrial, que ainda era uma opção de curso técnico de segundo grau em meados dos anos de 1990. Motivado por gostar de desenhar e ter alguma habilidade com lápis, canetas e afins, foi aí que começou uma jornada pelas artes visuais que culmina nesta pesquisa. Mas não se encerra aqui.

Como leitor assíduo de quadrinhos desde a infância e atuando como *designer* gráfico, sempre me interessei pelo modo como os arranjos de imagens e textos criam novas possibilidades expressivas. Tenho acompanhado as inovações técnicas e os novos caminhos de produção, circulação e acesso aos quadrinhos na internet, outras formas de interação estão sendo propostas, outras práticas de mediações culturais estão sendo constituídas.

O conceito de mediação aqui utilizado tem a ver com as ideias de Martín-Barbero (1997), que considera os processos de uso, negociação, apropriação, interpretação, intervenção, subversão na relação entre as pessoas e a tecnologia e mídias.

Ou, nas palavras do próprio teórico:

(...) a trama hoje de modernidade e descontinuidades culturais, deformações sociais e estruturas do sentimento, de memórias e imaginários que misturam o indígena com o rural, o rural com o urbano, o folclore com o popular e o popular com o de massivo. Assim a comunicação se tornou para nós questão de *mediações* mais que de meios, questão de *cultura* e, portanto, não só de conhecimentos mas de re-conhecimento. Um reconhecimento que foi, de início, operação de deslocamento metodológico para rever o processo inteiro da comunicação a partir de seu *outro* lado, o da recepção, o das resistências que aí têm seu lugar, o da apropriação a partir de seus usos. (MARTÍN-BARBERO, 1997, p. 16.)

Com as transformações técnicas e artísticas dos quadrinhos fica a questão: como a internet e os desafios do digital afetam a produção de um quadrinista?

Um dos artistas brasileiros que tem experimentado várias mídias e suportes, várias linguagens, é o curitibano José Aguiar. Entre os trabalhos do autor, muitos são relevantes do ponto de vista social, seja pela forma como ele aborda as questões de identidade da cidade de Curitiba, seja pelo tratamento dado a questões cotidianas, ou mesmo pelas críticas a situações atuais e/ou costumes observados em nossa sociedade. O modo como o artista trabalha com a linguagem dos quadrinhos, suas experiências com diagramações de páginas, as diversas abordagens estéticas (traços mais ou menos angulosos, aplicação de cores ou tons de cinza, etc.) e a sua própria identidade como quadrinista também são fatores significativos. Mas, além de todos estes pontos, o que determinou **A infância do Brasil** como a escolha para este estudo foi o fato de que esta é a primeira HQ *online* criada por Aguiar, publicada inteiramente na internet, valendo-se de recursos tecnológicos que uma edição impressa não poderia comportar da mesma maneira. Toda a narrativa foi baseada em uma pesquisa histórica que é, também, compartilhada com os leitores, através de artigos e comentários no *website* da HQ. Sua observação e crítica social se apresenta embasada em uma pesquisa realizada pela professora e historiadora Claudia Regina Baukat Silveira Moreira, comparando condições do nosso passado com o que se vê atualmente no país, convidando seus leitores a refletirem sobre como as crianças são tratadas e se houve uma mudança muito grande nesse sentido desde o início do período da colonização brasileira, no século XVI. Há, ainda, as questões tecnológicas envolvidas, que oferecem uma experiência diferenciada de leitura, com a possibilidade de acesso a conteúdos extras que podem enriquecer e ampliar o entendimento, contribuindo para uma melhor apreciação dos temas abordados nas narrativas de cada capítulo e fornecendo ainda mais elementos para reflexão.

Incorporando todos estes aspectos, o objetivo deste trabalho é analisar **A infância do Brasil**, estabelecendo um paralelo entre os quadrinhos digitais e impressos, visto que esta obra pode se tornar um livro físico no futuro e, mesmo antes disso, no lançamento oficial foi distribuída uma edição gratuita do primeiro capítulo para fins de divulgação do projeto. Observando esta primeira edição e sua contraparte digital, é possível perceber quais adaptações foram necessárias para a transposição entre mídias e suportes e como o autor e sua equipe estruturaram cada uma das versões.

Além disso, considerando o conteúdo desta *webcomic*, um objetivo secundário – e que surge como consequência ao se estudar a obra em questão – é o de tentar compreender de que modo ela retrata a atual conjuntura social em nosso país, principalmente no que diz respeito às crianças, mas envolvendo outros fatores, como as posições de sujeito de homens e mulheres, os padrões de comportamento e os modelos esperados de família, as relações de poder atravessadas por questões de gênero, classe, raça e etnia. Esta análise também se propõe a refletir acerca das representações do tempo histórico e do espaço cotidiano, das experiências vividas e dos contextos regionais.

A fundamentação teórica, em se tratando dos quadrinhos, abrange os estudos de Antonio Luiz Cagnin, Paulo Ramos, Will Eisner, Scott McCloud, Thierry Groensteen e Douglas Wolk, tratando da linguagem, formatos, mídias e suportes. Para pensar especificamente os *webcomics*, os quadrinhos na internet, foram de grande ajuda as pesquisas de Rodrigo Santos, Edgar Franco e Thiago Castro. Os estudos sobre cores de Cris Peter auxiliaram nas análises visuais e de significados nos quadrinhos. Todd Klein, com sua experiência profissional como letrista e pesquisa da atividade de quadrinista, contribuiu para uma melhor compreensão de como se deu a inserção de novas tecnologias na produção artística, desde a década de 1990.

A convergência dos estudos de todos estes autores permite distinguir os elementos fundamentais e interpretar de modo eficiente a linguagem própria dos quadrinhos, possibilitando uma investigação aprofundada da obra de José Aguiar.

Para as reflexões sobre tecnologia, há contribuições essenciais de Andrew Feenberg e seu conceito do determinismo tecnológico, segundo o qual a tecnologia é definida como a única forma viável de progresso humano, sendo esta tecnologia neutra e autônoma, independente de influências externas. Feenberg questiona a validade deste determinismo e o fato de que as pessoas estão propensas a aceitar e acreditar em afirmações deterministas como estas, sem ao menos se indagarem a respeito de suas origens, interesses envolvidos e veracidade.

A fim de realizar esta pesquisa, foram selecionadas e analisadas as seguintes obras de José Aguiar: uma série de tiras de **O Gralha**, publicadas originalmente em jornal e, posteriormente em uma edição especial dedicada ao personagem em 2001; a *graphic novel* **Folheteen - Direto ao ponto**, de 2013; **Nada com coisa alguma**, de 2015, em uma edição compilando as tiras anteriormente publicadas em jornal e na internet; e a própria **A infância do Brasil**, publicada entre 2015 e 2016. Foram pesquisados, também, os textos sobre quadrinhos de autoria do próprio Aguiar, divulgados na internet. O artista já foi um dos “cozinheiros” (colunistas) do *website* Omelete, escrevendo artigos relacionados às HQs, sem contar as aulas e palestras que ministra, e os debates do “Ciclo de Quadrinhos” mediados por ele. Outra fonte foi um seminário do autor na UTFPR, no início de dezembro de 2016, quando discorreu sobre sua carreira, alguns de seus trabalhos e questões mais pessoais, como estilo de traço.

Com base nos estudos de todos estes autores, este trabalho foi organizado da seguinte maneira:

Em um primeiro momento, foram averiguadas as relações entre tecnologia e histórias em quadrinhos, estabelecendo definições de ambas e procurando cruzamentos entre elas: como a tecnologia influencia as HQs; de que modo a inserção da informática a partir da década de 1980 alterou a produção dos quadrinhos; como se dá interação entre os leitores e os quadrinhos na era digital, além da interação com os autores.

Em um segundo momento, o foco recaiu sobre algumas obras anteriores de José Aguiar, conforme indicado previamente, com o propósito de traçar um perfil do autor, destacando as particularidades que compõem a identidade dele enquanto quadrinista, ilustrador e artista.

O capítulo subsequente foi completamente dedicado à *webcomic* **A infância do Brasil**, pretendendo explorar as características dos quadrinhos impressos em paralelo aos digitais, as ferramentas que a publicação *online* oferece, considerando de que modo a pesquisa histórica afeta a leitura e a compreensão da narrativa, e os temas tratados em cada capítulo da HQ, bem como as reflexões propostas pelo autor na obra como um todo.

2. Histórias em quadrinhos e tecnologia

Atualmente, as histórias em quadrinhos podem ser encontradas e adquiridas tanto em formatos físicos – através das HQs impressas, comercializadas em bancas, livrarias e *comic shops* (lojas especializadas em quadrinhos e produtos relacionados) – quanto em formatos digitais, com as HQs virtuais publicadas *online*, seja nos *websites* de seus criadores ou em serviços de assinaturas, através de aplicativos de leitura como o *Social Comics*, no Brasil. Em alguns casos, uma mesma publicação é lançada das duas formas simultaneamente, mas, por enquanto, isso acontece com maior frequência nos Estados Unidos, em se tratando de editoras como a *DC Comics* (editora norte-americana responsável pela publicação de Superman, Mulher-Maravilha e Batman, entre outros personagens), por exemplo.

Entre os formatos e os suportes, há grandes diferenças ao se comparar os quadrinhos impressos com os virtuais. De um modo geral, no que diz respeito à forma como eles são produzidos e aos usos da linguagem, não há tanta distinção visual entre eles. O que é intrigante, visto que há alguns anos, com a popularização dos computadores pessoais e depois o acesso a *softwares* de ilustração, animação, edição de áudio e vídeo, a tendência parecia ser outra, direcionando para uma linguagem híbrida e até uma possível extinção do formato impresso. Ao menos, alguns “apocalípticos” poderiam afirmar...

Sendo assim, o objetivo deste capítulo é apresentar alguns pontos de vista e caminhos dos quadrinhos para iniciar uma discussão sobre as relações entre tecnologia e HQs que contribuem para pensar **A infância do Brasil**, de José Aguiar.

2.1. As histórias em quadrinhos multimídia

Ainda no início da produção de quadrinhos por computadores, entre as décadas de 1980 e 1990, Will Eisner publicou o livro *Narrativas Gráficas* (originalmente em 1996; sendo lançado no Brasil, em 2005), em que comentava brevemente sobre transmissão eletrônica de HQs, mas por meio de vídeo ou CD-Rom. Neste contexto, afirmou que era necessário reajustar formato e ritmo de leitura, pois nestas mídias o leitor não era mais responsável pela estruturação dos eventos narrados, eles já vinham inclusive com tempo determinado para cada fala e mudança de quadros. Sua análise pode ser considerada datada e precisa de uma atualização que dê conta dos suportes atuais, incluindo dispositivos móveis de leitura, mas, ainda assim, o autor faz uma importante consideração de que para diferentes suportes a linguagem precisaria ser adaptada e não apenas transposta. Eisner comenta, ainda, sobre como era a leitura destes quadrinhos, com os quadros passando um a um na tela, as falas e narrações dubladas e os efeitos de transição, animação e som (EISNER, 2005, p. 151-152). Haveria, portanto, necessidade de se refletir sobre os novos processos de mediações que estavam sendo estabelecidos.

Um produto similar aqui no Brasil eram as HQTrônicas, conforme a designação proposta por Edgar Franco (2008), que nada mais eram do que histórias em quadrinhos multimídia, contendo animações e efeitos sonoros, mas que ainda permitiam ao leitor escolher o caminho a seguir pela narrativa, em uma interação diferente daquela analisada por Eisner.

Scott McCloud (2006) também trata dos CD-Roms, com os quadrinhos assumindo um formato multimídia nas primeiras experiências, mas não em todas, pois ele cita o exemplo de Art Spiegelman que, ao converter sua obra *Maus*, não alterou a disposição dos quadros, mantendo imagens estáticas de suas páginas originais; o que ele fez, em vez disso, foi acrescentar conteúdo extra que contribuía como material de apoio à história narrada, como notas do autor, esboços e até filmes caseiros (McCLOUD, 2006, p. 208). Algo como anexos da obra, mas com a vantagem de poder incluir vídeos, que não seriam possíveis na edição impressa. Excluindo-se os anexos, esta versão de *Maus* não é propriamente multimídia, pois está mais para uma digitalização do conteúdo original para ser lido em telas.

Paralelamente às experiências com quadrinhos multimídia, já ao fim da década de 1980 e no início da década de 1990, houve também uma produção de HQs impressas completamente ilustradas em computadores, sendo que dois exemplos foram publicados no Brasil pela Editora Abril, na seguinte ordem: a *Graphic Novel* número 6, *Homem de Ferro - Crash*, em 1988; e a *Graphic Album* número 2, *Batman - Digital Justice*, em 1991.



Figura 1: Capas das edições nacionais de *Homem de Ferro* e *Batman*, ilustradas diretamente no computador.

Fonte: SAENZ, Mike. *Homem de Ferro - Crash*. Editora Abril, 1988.

Fonte: MORENO, Pepe. *Batman - Digital Justice*. Editora Abril, 1991.

Ambas destacavam em suas capas a informação de terem sido “geradas por computador” e acabaram se tornando mais conhecidas por este fato do que pela qualidade das histórias em si, dado o alarde criado na época. Foi mais um momento de transformações tecnológicas na produção dos quadrinhos e toda a propaganda que envolveu iniciativas como as destas duas revistas, indicava que a inserção do computador na criação era o progresso atingindo as HQs. Este poderia ser considerado o início de um pensamento determinista que culminaria na ideia de que, após a criação dos quadrinhos multimídia, provavelmente suas versões impressas deixariam de existir, sendo substituídas por produtos mais modernos e revolucionários.

Seguindo por essa lógica, o impacto destas transformações técnicas seria mais sentido pelos artistas veteranos, que dominavam as tecnologias da caneta, pincel e reprodução mecânica, mas não as computadorizadas. Isto poderia, fatalmente, levar à sua extinção como profissionais e a substituição por novos artistas, mais habituados aos meios digitais e que consideravam a aquisição de computadores como um primeiro passo rumo ao sucesso profissional (McCLOUD, 2006, p. 142-143).

Este pensamento coincide com as premissas da teoria do determinismo tecnológico criticado por Andrew Feenberg (1995), sendo elas:

- o progresso técnico é tido como uma evolução natural de avanços;
- o determinismo tecnológico afirma que as instituições sociais devem se adaptar às alterações tecnológicas e suas necessidades.

A tecnologia é uma construção social. As opções por um ou outro sistema tecnológico estão muito mais ligadas às questões políticas e econômicas do que às questões técnicas. O modo como utilizamos, interpretamos, descartamos os artefatos tecnológicos também interfere no seu projeto, no *design*. Mas quase sempre uma dada tecnologia é apresentada como única solução possível, como um caminho natural e inevitável ao qual a sociedade tem que se adaptar. Dessa maneira, eliminamos as possibilidades de agência das pessoas e criamos hierarquias entre saberes e fazeres, reiterando as assimetrias de poder e hegemonia das elites dominantes.

Feenberg (1995) define determinismo tecnológico como:

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. Presumivelmente, a tecnologia é social apenas em relação ao propósito a que serve e propósitos estão na mente do observador. A tecnologia se assemelharia assim à ciência e à matemática, devido à sua intrínseca independência do mundo social.

No entanto, diferentemente da ciência e da matemática, a tecnologia tem impactos sociais imediatos e poderosos. Pode parecer que o destino da sociedade diante da tecnologia seja ficar dependente de uma dimensão não-social que age no meio social sem, entretanto, sofrer uma influência recíproca. Isto é o que significa “determinismo tecnológico”. (FEENBERG, 1995, p. 108.)

O filósofo ainda complementa, em entrevista no ano de 2009, do seguinte modo:

As teorias deterministas são simplesmente o que chamamos em inglês “*just so story*” [“estória de porque é assim”]. Rudyard Kipling escreve essas estórias, todas se desenrolam assim: ‘por que as girafas têm pescoço comprido? Porque elas se esticam em direção às folhas mais altas e cada geração de girafas estica um pouco mais seu pescoço e, assim, elas acabaram como as vemos hoje’. Você pode criar qualquer estória que quiser para mostrar porque as coisas têm que ser do modo como se tornaram. O determinismo é somente uma estória feita para mostrar porque as coisas têm que ser como são. Na realidade, há sempre escolhas e alternativas. (MARICONDA; MOLINA, 2009, p. 167-168.)

Segundo Feenberg, este determinismo, com sua teoria de que o fim da história é inevitável desde o seu início, confunde a compreensão do passado e sufoca a imaginação de um futuro diferente (FEENBERG, 1995, p. 108-109). A visão determinista da tecnologia tornou possível pensar que as HQs multimídia e *online* seriam, naturalmente, o futuro dos quadrinhos.

Thiago Castro (2016) corrobora esta ideia, afirmando:

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. (CASTRO, 2016, p. 37)

Quase trinta anos depois do lançamento das primeiras histórias em quadrinhos geradas em computadores, aproximadamente vinte anos após as primeiras experiências com HQs multimídia em CD-Roms e, passando pelo que pode se considerar um desdobramento destas, nas HQTrônicas, o cenário atual de quadrinhos digitais não poderia ser mais diverso do que aquele pensamento determinista indicava. O próprio Edgar Franco (2013) comenta sobre um desaparecimento das HQTrônicas, a partir de meados de 2005, quando muitas destas narrativas saíram do ar (eram publicadas na internet), pois seus criadores ou migraram para a animação, ou retomaram os formatos tradicionais, apenas utilizando a internet como um meio de divulgação de seus trabalhos (FRANCO, 2013, p. 24).

Um dos possíveis motivos que levaram por este caminho foi apontado por Thiago Castro (2016):

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. 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. (CASTRO, 2016, p. 31)

Entretanto, o fato de os quadrinhos multimídia terem sido, até certo ponto, deixados de lado – eles não foram abandonados, pois ainda hoje existem produtos com efeitos digitais, sendo **Gnut**, de Paulo Crumbim, um bom exemplo nacional –, não significa que os computadores também foram deixados de lado. Muito pelo contrário, eles estão sendo inseridos na criação e produção das HQs cada vez mais e de formas diferentes, como será discutido a seguir.

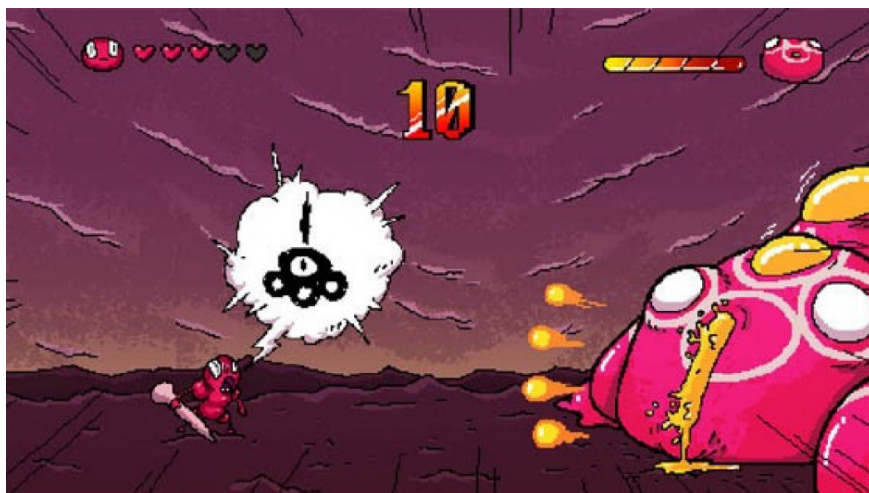


Figura 2: Imagem do game de **Gnut**, que expande o universo da *webcomic* e das edições impressas.
 Fonte: CRUMBIM, Paulo. Gnut. Disponível em: <<http://www.ktkbr.com.br/entrevista-paulo-crumbim-gnut/>>
 Acesso em: 20 nov. 2016.

2.2. A produção digital de quadrinhos

A partir de meados dos anos de 1980, os computadores passaram a realizar mais e mais funções na produção das HQs, como letreiramento e colorização, sendo que, com o tempo, muitos ilustradores foram abandonando o suporte papel e passaram a se dedicar ao uso de *softwares* para ilustração, arte-final e pintura. Esse processo foi incentivado pelo desenvolvimento e constante aperfeiçoamento destes *softwares* que, combinados a mesas digitalizadoras e suas respectivas canetas substituindo os tradicionais *mouses*, proporcionam uma experiência muito semelhante à do desenho no papel, mas com uma vantagem bastante clara: a de poder refazer quantas vezes for necessário, sem o mesmo prejuízo de material físico desperdiçado.

Em relação a isso, Thiago Krening (2015) afirma:

A produção digital é hoje um padrão na indústria de quadrinhos. Tarefas como finalização, colorido e letreiramento, antes feitas de forma analógica, foram em sua maior parte digitalizadas, especialmente pela questão do tempo de produção - um fator importante em quadrinhos feitos por grandes editoras. Diversos artistas trabalham hoje diretamente com *softwares* de desenho, pulando etapas de esboço e escaneamento das páginas, por exemplo. (KRENING, *et al*, 2015, p. 38)

Apesar disso, alguns profissionais preferem realizar seu trabalho, ao menos as fases iniciais, de esboço, por exemplo, com lápis e papel. José Aguiar é um deles e tem seus motivos para tal opção, que serão mencionados no capítulo 3 desta pesquisa.

Retomando a questão dos quadrinhos produzidos digitalmente, ao se comparar os que são criados hoje com os dois exemplos de super-heróis anteriores, Homem de Ferro e Batman, percebe-se que muitos efeitos foram abandonados, talvez em uma busca por resultados narrativos mais apropriados do que apenas uma preocupação com os visuais.

O objetivo desta afirmação não é o de desmerecer aqueles trabalhos, pois, dentro do contexto em que foram criados, eles são visualmente muito poderosos e refletem uma “estética tecnológica” do período. Pode-se traçar paralelos entre seus visuais e os de filmes de ficção científica como *Tron - Uma Odisséia Eletrônica*, por exemplo. Este é um filme de 1982, produzido pela *Walt Disney Pictures* que trata de realidade virtual e inteligências artificiais, elementos encontrados em *Batman - Digital Justice*.



Figura 3: Cena do filme *Tron*, de 1982.

Fonte: The Viewers Commentary. Disponível em: <<https://viewerscommentary.com/2014/09/12/review-tron/>>
Acesso em: 20 nov. 2016.

Alguns dos efeitos computadorizados utilizados atualmente são: o embaçamento do cenário de fundo, para destacar a imagem em primeiro plano, como em fotografias (que pode ser visto como uma forma de auxiliar na leitura da imagem); ou na iluminação de cena, com efeito de reflexo em lente, também derivado de fotografias.



Figura 4: Parte da imagem de capa de 321 *Fast Comics* volume 2 (2015), com cenário embaçado ao fundo.
Fonte: CAGNO, Felipe. 321: *Fast Comics* - Vol. 2. Timberwolf Entertainment, 2015.



Figura 5: Parte da imagem de capa de *Superman Annual* nº 1 (2016), com efeito de “reflexo na lente” pela iluminação da cena. Fonte: TOMASI, Peter J. *Superman Annual* #1. DC Comics, 2016.

Ambos os exemplos da figuras 4 e 5 são possíveis de serem reproduzidos manualmente, mas os computadores facilitaram e agilizaram alterações como estas sobre as ilustrações originais, pelo uso de programas específicos, como o Adobe Photoshop. Aliás, o fato de que os efeitos apresentados nos exemplos anteriores sejam oriundos das fotografias pode até ser uma tendência estimulada por este programa, pois ele é recomendado para profissionais de tratamento de imagens fotográficas, com recursos originalmente pensados para elas.

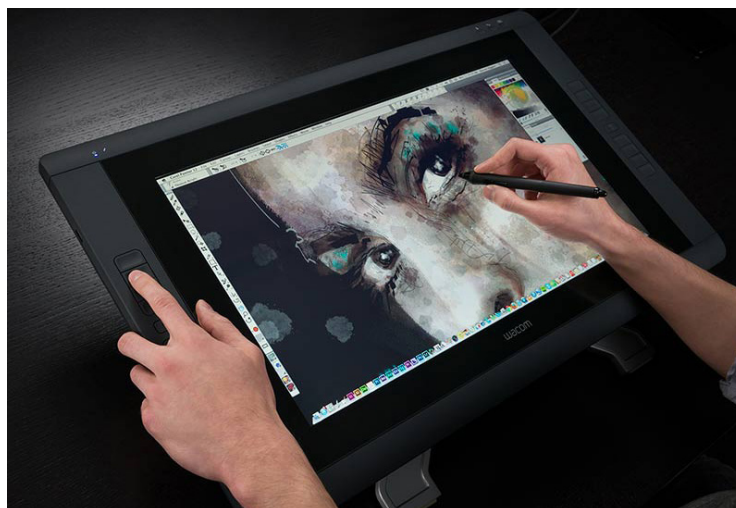


Figura 6: Ilustração digital no Adobe Photoshop diretamente em uma mesa digitalizadora.

Fonte: Wacom. Disponível em: <<https://www.slashgear.com/wacom-cintiq-22hd-touch-adds-finger-friendliness-to-graphics-display-30279881/>> Acesso em: 20 nov. 2016.

Além da ilustração, arte-final e colorização, foi mencionado também o letreiramento, que antes era um trabalho manual, mas atualmente – salvo exceções – é praticamente todo feito a partir de fontes computadorizadas e estilizadas para os quadrinhos, baseadas nas antigas letras manuscritas. Segundo Todd Klein (2004), profissional norte-americano especializado em letreirar quadrinhos, na década de 1990 houve um debate que se estendeu durante anos sobre a questão das letras manuais *versus* digitais. Ele mesmo afirma que, em 1994, comprou um computador e começou a converter suas próprias fontes, um ano após ter feito um manifesto a favor do letreiramento manual. Não que ele tenha renegado seu trabalho anterior em busca do “caminho do futuro”, mas defende que o artista deve ter condições de trabalhar de ambas as formas para que tenha melhores chances (CHIARELLO; KLEIN, 2004, p. 84-85).

O letreiramento inclui tudo o que for escrito nas histórias em quadrinhos, desde as falas de personagens dentro dos balões, as onomatopeias e os títulos das histórias e das revistas, além dos créditos dos profissionais e até as logomarcas desenvolvidas para as narrativas. A inserção destes elementos gráficos é de responsabilidade do letrista (ou letreirador), que pode utilizar o *software* Adobe Illustrator, conforme sugestão de Todd Klein (2004, p. 110).

No Brasil, uma das profissionais mais reconhecidas por seu trabalho de letrista é Lilian Mitsunaga, que concedeu uma entrevista em 2015, na qual comenta a sua transição do manual para o digital, enquanto atuava nos quadrinhos publicados pela Editora Abril:

As letras eram feitas à mão, com nanquim, canetas e penas. Era um trabalho minucioso que demandava tempo e proporcionava muitos calos e muitas manchas de tinta nas mãos... Quando os primeiros computadores (os Macs da série Quadra) começaram a aparecer, muito se falou... Tinha o pessoal que gostava de aterrorizar os letristas, dizendo que era o fim de uma era, que seriam todos substituídos pelos editores, assim como os coloristas. Afirmavam que os próprios editores colocariam os textos nos balões e que todos os letristas seriam dispensados. Comprei meu primeiro Mac em 1996 e comecei a me familiarizar com os programas e fontes. No começo, achei que era um bicho de sete cabeças, como toda novidade. Com o tempo, comecei a achar que aquela parafernália toda era muito legal. Hoje acho que não tive dificuldade em fazer a transição, mas, na época, eu não tinha essa certeza. Era tudo muito novo, a Internet estava começando e a conexão era muito lenta. Tínhamos que entregar todo o trabalho pessoalmente em discos Zips e Jaz. Os gravadores de CDs vieram em seguida. Não posso reclamar hoje... Com Internet via fibra óptica, tudo ficou muuuito prático e rápido! Adeus, calos e sujeira nas mãos!!! (MORGADO, 2015)

A seguir, nas figuras 7 e 8, dois exemplos de letreiramento feitos por Todd Klein, sendo o primeiro manual e o segundo digital, através do Adobe Illustrator.

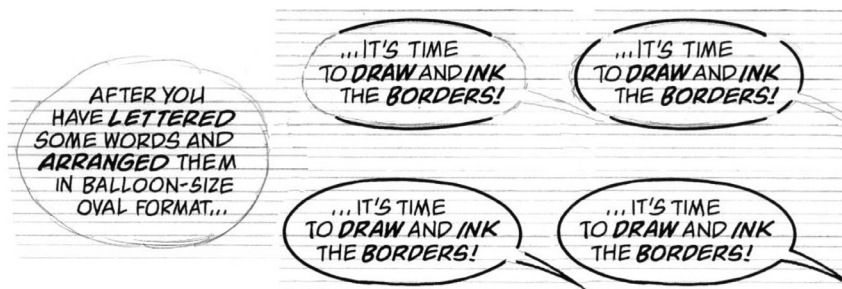


Figura 7: Letreiramento manual, com linhas guia à lápis e finalização à nanquim.
Fonte: CHIARELLO, Mark. KLEIN, Todd. DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. Watson Guptill, 2004. p. 92.

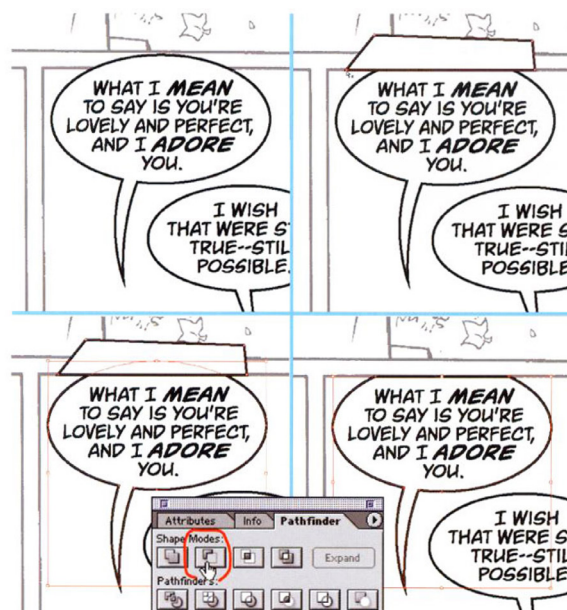


Figura 8: Letreiramento digital, produzido no Adobe Illustrator.
Fonte: CHIARELLO, Mark. KLEIN, Todd. DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. Watson Guptill, 2004. p. 137.

Percebe-se, tanto na fala de Todd Klein (2004) quanto na de Lilian Mitsunaga (2015), que a inserção das novas tecnologias gerou discussões e temores, reforçando as afirmações de McCloud (2006) quanto às pressões que recairiam sobre os profissionais quando este momento chegasse, demandando adaptação por parte deles. Mas houve adaptação também em relação às tecnologias criadas, que foram ajustadas de acordo com as necessidades que foram surgindo. Foram citados dois *softwares* da companhia Adobe, que eram diferentes no início, sendo o Photoshop um programa direcionado para o tratamento de imagens e o Illustrator para ilustração vetorial; com o tempo, ambos foram absorvendo ferramentas, efeitos e recursos um do outro, mesclando elementos para oferecer mecanismos que atendessem às exigências de seus usuários. Esta questão, em especial, corrobora a crítica de Andrew Feenberg (1995) no que diz respeito ao determinismo tecnológico, pois as tecnologias não são, enfim, uma evolução natural de avanços e passam por ajustes para que sejam aceitas e empregadas na sociedade.

2.3. Quadrinhos e internet

Até aqui, foram apresentadas algumas características do universo tecnológico computadorizado que geraram uma revolução na história das histórias em quadrinhos e como influenciaram a produção delas, começando pelas HQs multimídia, passando por quadrinhos impressos ilustrados em computador e encerrando com elementos comuns às HQs físicas e digitais, no que concerne à sua elaboração. Mas como se dá a relação entre as publicações em diferentes suportes e mídias? Serão a divulgação e a comercialização diferentes? Será que elas se complementam, como no já citado projeto **Gnut**, que inclui *webcomic*, HQ impressa e *video game*? Como se dá, atualmente, a transposição entre suportes e mídias? Há algum tipo de adaptação ou alterações mais significativas?

Além das técnicas já citadas, um ponto muito importante e que trouxe consigo diversas reflexões foi a utilização de tecnologias mais recentes, em especial a internet, servindo de ambiente para a criação e divulgação de tiras e histórias em quadrinhos. Este movimento de “migração” para o meio digital segue desde meados da década de 1990, com a popularização da internet e dos computadores pessoais em casa, não apenas nos escritórios (SANTOS, 2010). Migração, aqui, foi destacada porque não houve — e por enquanto é pouco provável que haja — uma substituição da mídia impressa pela digital. O que pode ser afirmado é que ocorreu uma experimentação e que se solidificou o espaço virtual como uma ferramenta de trabalho com diversas vantagens, principalmente econômicas, sem extinguir o formato tradicional, entretanto. Profissionais no começo de carreira podem ter muitas dificuldades para publicar seus trabalhos do modo impresso; nestes casos, a internet serve como uma opção mais democrática e acessível para que estas pessoas tenham condições de publicar e divulgar sua produção, através de *blogs* ou *fanpages* no *Facebook*, por exemplo, inicialmente gratuitas.

É muito comum que estes artistas oriundos do meio virtual, depois de verem seus trabalhos popularizados, lancem coletâneas ou mesmo material inédito impressos. E é interessante constatar essa transição, que em um primeiro momento parece contrária ao movimento iniciado nos anos de 1990, mas que na verdade reflete uma materialização do trabalho destes profissionais.

O que começou virtual torna-se físico, na forma de um álbum ou livro impresso, de certa forma coroando o empenho até então aplicado.

Roger Chartier (1999) aborda a questão das leituras e das materializações de textos a partir da revolução eletrônica, que ele considera apenas mais uma, dentre tantas que o texto escrito já experimentou. Segundo ele, “A obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega a cada vez, um outro significado” (CHARTIER, 1999, p. 71). Isto é importante para refletir sobre o fim do formato físico de publicações, que muitos defendem a partir de uma visão determinista e equivocada, pois se formatos e suportes diversos influenciam na recepção por parte do leitor, esta riqueza de significações não caracteriza a extinção de uma delas, apenas pela possibilidade de um novo modo de leitura e apropriação. Este conceito também vale para os quadrinhos e o fato de vários artistas publicarem de ambas as formas corrobora a afirmação de Chartier. A interpretação e a compreensão das histórias são alteradas e alguns quadrinistas podem servir-se disso para propor novos arranjos visuais e distribuições diferentes de quadros, como o próprio Aguiar já demonstrou (isso será retomado mais adiante).

Agora, prosseguindo com o assunto da internet, sua utilização não abriu somente um espaço democrático para a publicação de quadrinhos, ela também fornece um canal de comunicação direta entre artistas e seus leitores, sendo que muitos profissionais trabalham a partir de ideias sugeridas por seus leitores e fãs. Este é um exemplo de novas experiências de mediações que são estabelecidas. Will Leite, com suas tiras “Will Tirando”, em várias ocasiões trabalhou com sugestões, tendo determinado até um dia específico para a publicação dos temas propostos; depois disso, chegou a publicar uma edição impressa compilando muitos destes materiais, chamada “Como se tornar o pior namorado do mundo” (CASTRO, 2016). É um livreto de 20 páginas que, de acordo com a descrição na loja do autor, “foi feito em conjunto com os leitores do blog, que sugeriram as ideias.”

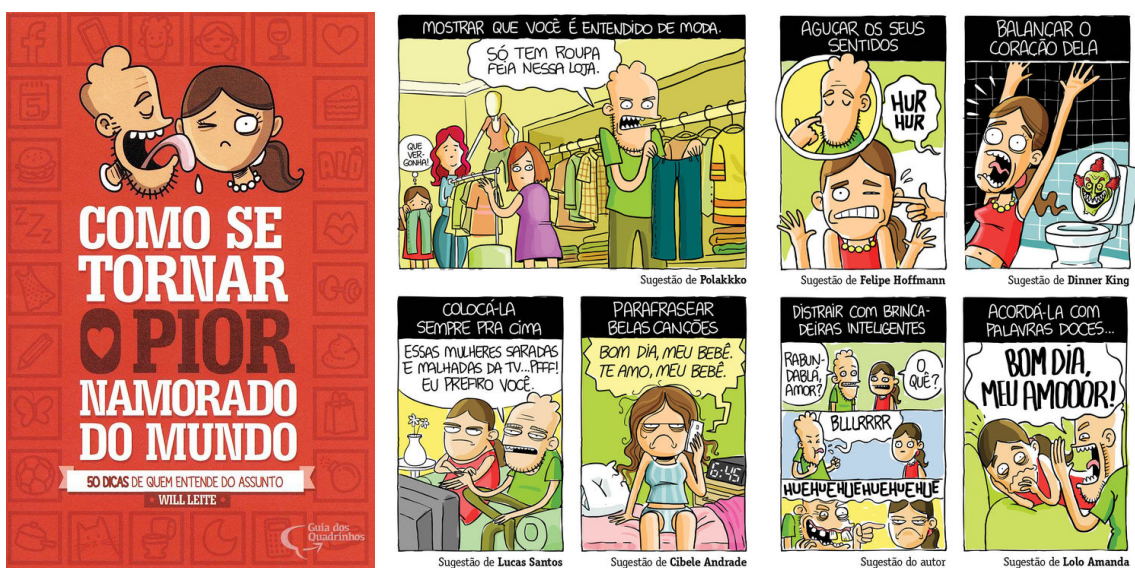


Figura 9: Capa e páginas de “Como se tornar o pior namorado do mundo” com tiras ilustradas a partir de sugestões de seus leitores. Fonte: LEITE, Will. Disponíveis em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/como-se-tornar-o-pior-namorado-do-mundo/co184116/117371>>; < <http://loja.willtirando.com.br/product/1044924/livreto-como-se-tornar-o-pior-namorado-do-mundo>> Acesso em: 12 jun. 2016. Acesso em: 12 jun. 2016.

Não apenas a comunicação foi ampliada, como a internet oferece ainda outras vantagens, como a liberdade no uso de alguns recursos e a escolha de diferentes dimensões. Muitos autores produzem suas tiras baseadas nos formatos de três a cinco quadros, lado a lado, ocupando um espaço horizontal como nas tradicionais tiras cômicas impressas em jornais (RAMOS, 2011). Esta não é uma limitação imposta pelo meio digital, talvez seja apenas uma forma de homenagear ou de manter a identificação do tipo de produto sendo publicado. Como as tiras vêm sendo difundidas há décadas nos jornais, o formato com que eram (em alguns casos ainda são) produzidas, definido pelo espaço que os editores poderiam disponibilizar, tornou-se uma espécie de norma que não foi abandonada mesmo com a leitura em telas, mesmo nas tiras produzidas por autores que nem sequer publicam em jornais.

Deve-se observar que muitas das tiras e quadrinhos publicados online são apresentados nas dimensões padronizadas para impressos, seja pela facilidade de rearranjá-las no caso de uma edição física, ou pelo reconhecimento do formato, como já mencionado. Muitos quadrinistas brasileiros seguiram por esse caminho, com trabalhos que foram lançados primeiramente no ambiente virtual, sendo posteriormente reunidos em versões impressas. Entre eles, podem ser citados Yoshi Itice e seu *Batsuman* (2014 e 2016), Rebeca Prado e seu *Navio Dragão* (2015), Bianca Pinheiro com *Bear* (2014-), Rafael Coutinho com *O Beijo Adolescente* (2011, 2013 e 2015) e o próprio José Aguiar, com *Folheteen – Tiras pra todo lado* (2012) e *Nada com coisa alguma* (2015).



Figura 10: Exemplos de quadrinhos surgidos na internet e posteriormente impressos. Fonte: PINHEIRO, Bianca. Bear - Volume 1. Nemo, 2014. Fonte: ITICE, Yoshi. Batsuman - Crise nessas terra tudo. Manjericcão, 2016. Fonte: COUTINHO, Rafael. O Beijo Adolescente - Volume 3. Cachalote, 2015.

Apesar de alguns dos exemplos listados acima apresentarem adaptações para o produto impresso – como Bianca Pinheiro e Rafael Coutinho, que nas versões *online*, seus

quadrinhos contam com animações e efeitos digitais –, Aguiar foi o que ofereceu uma proposta um pouco diferente, pelo menos em **Nada com coisa alguma**: ele não apenas selecionou tiras e as transportou para o papel, mas fez isso rediagramando os quadros, modificando a leitura ao destacar e/ou ampliar imagens, usando sobreposição de quadros e oferecendo uma experiência nova mesmo para aqueles que já haviam lido estas mesmas tiras online.



Figura 11: Páginas internas da edição impressa de **Nada com Coisa Alguma**.

Fonte: AGUIAR, José. Catarse. Disponível em: <<https://www.catarse.me/nadacomcoisaalguma>>
Acesso em: 15 mar. 2016.

A internet ainda proporciona muitas ferramentas e soluções que podem ser utilizadas na criação de quadrinhos online. Edgar Franco comenta algumas destas ferramentas quando trata das HQTrônicas, termo cunhado por ele para estes produtos virtuais que podiam apresentar efeitos sonoros e movimentação animada em *softwares* como o *Flash*, por exemplo, que foi muito utilizado até poucos anos (FRANCO, 2008).

São diversas as possibilidades proporcionadas pelo ambiente virtual, mas aparentemente poucas são realmente utilizadas ou, se são, talvez não por muito tempo. Pode-se dizer que isso se deve ao trabalho envolvido na criação de quadrinhos com animação ou efeitos sonoros, além dos conhecimentos específicos que estas ferramentas demandam. Independente dos motivos, o fato é: não é porque há diversas novas opções à disposição, que elas têm sido efetivamente usadas, abandonando as práticas e os formatos dos quadrinhos impressos (CASTRO, 2016).

No caso específico dos quadrinhos, há um debate no que tange às animações; até que ponto uma história em quadrinhos pode ter movimentação, sem se tornar um desenho animado? Talvez o mais importante a se questionar é se efeitos sonoros ou movimentação digital de personagens são de fato necessários para uma narrativa, para a comunicação de uma mensagem nos quadrinhos. É preciso usar outros recursos além dos textos e imagens estáticas em que se baseia essa linguagem?

Em muitos casos, o uso de recursos digitais como os citados acabam por modificar a experiência, pois um efeito sonoro contribui para o estabelecimento de um determinado clima em uma narrativa. Mas esta não pode ser a única ênfase, pois, assim como filmes em que se destacam os efeitos especiais em detrimento de um roteiro bem desenvolvido ou atuações competentes, a história não se sustenta e corre o risco de nem mesmo agradar a seu público-alvo. Os quadrinhos podem ser produzidos tanto com pinturas realistas quanto com desenhos simples de “bonecos-palitos”. Se os bonecos-palitos têm condições de transmitir uma mensagem, então eles também são relevantes e devem ser considerados. Os efeitos inseridos em uma história em quadrinhos devem ser elementos que acrescentam camadas à leitura, ou que esclarecem detalhes que não poderiam ser explicados dentro da própria narrativa, seja por questões de espaço ou de ritmo de leitura.

Retomando José Aguiar e sua *webcomic* **A infância do Brasil**, o autor apresenta sua HQ *online* com os recursos básicos da linguagem — o uso de desenhos aliados a textos —, mas se valendo de algumas das vantagens que o meio virtual oferece. Em sua narrativa, o autor inclui fatos históricos que demandariam muito mais páginas para contextualizar o leitor acerca dos acontecimentos reais ali adaptados; para resolver a situação, esta *webcomic* oferece duas formas de leitura: uma, chamada original e outra, com comentários. Estes comentários são baseados em uma pesquisa histórica e são acessados a partir de sinais de mais (+) localizados dentro de círculos amarelos, sobre as ilustrações originais (ver figuras 12 e 13).



Figura 12: Leitura da versão original, na página 3 do capítulo 5 de **A infância do Brasil**.

Fonte: AGUIAR, José. *A infância do Brasil*. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 14 jun. 2016.



Figura 13: Leitura com os comentários, na página 3 do capítulo 5 de **A infância do Brasil**.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>>
 Acesso em: 14 jun. 2016.

O uso e a apropriação de computadores pessoais e da internet trouxe mudanças nos modos de vida das pessoas. Estas ferramentas possibilitaram novas maneiras de contato, de divulgação de conteúdos e notícias e, com o tempo, até o *download* de arquivos para armazenamento em uma máquina própria se tornou facilitado, com diversos formatos, *websites* e aplicativos específicos para estes fins – fossem eles legais ou ilegais. No universo da música, houve muita movimentação após a popularização do formato mp3, pois muitos *websites* ilegais favoreciam (e ainda favorecem) o compartilhamento, o que demandou uma nova postura por parte das gravadoras e dos artistas, que oferecem seus trabalhos até gratuitamente. Este é o caso da banda inglesa *Radiohead*, que chegou a distribuir suas músicas em seu *website* particular sem valores pré-definidos; os fãs ou interessados tinham a liberdade de pagar o quanto achassem conveniente, mesmo que optassem por não pagar nada.

Como toda e qualquer mudança, há consequências, e os quadrinhos impressos passaram a conviver e, em alguns casos, concorrer com os digitais, sendo que, hoje, a maioria das grandes editoras norte-americanas oferece seus produtos em ambos os formatos. A já citada *DC Comics*, responsável pela publicação de personagens como Superman e Batman, lança seus quadrinhos regulares simultaneamente nas versões impressas e virtuais, disponibilizando, inclusive, por um período de tempo (entre 2011 e 2015, apenas) “combos” para que quem comprasse o impresso também tivesse acesso à versão digital, por meio de um código. A diferença – além do preço, um dólar mais caro – se fazia visível nas capas, por uma chamada “*Combo pack*” e outra

“Digital copy inside”, além das cores na ilustração e títulos (ver figura 14).



Figura 14: Capas de *Detective Comics* nº 32, de agosto de 2014, em suas versões regular e combo. Fonte: MANAPUL, Francis. DC Comics. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/DCcomics/comments/27hnee/detective_comics_32_regular_and_combopack_variant/> Acesso em: 15 jun. 2016.

Em paralelo às grandes editoras norte-americanas, como a *DC Comics* e a *Marvel Comics*, há outros sistemas comercializando quadrinhos digitais, seja por compra direta ou por assinaturas, como o *ComiXology*, um website internacional para compra de edições digitais (em suas línguas originais ou em inglês) disponibilizado pela *Amazon*; ou o *Social Comics*, um aplicativo para leitura online que oferece um serviço de assinatura disponível no Brasil, incluindo o trabalho de diversos autores nacionais em seu catálogo.

Da mesma forma que a banda *Radiohead*, citada anteriormente, existem criadores de quadrinhos que também disponibilizam suas obras sem estabelecer valores fixos a serem cobrados, deixando a cargo do interessado decidir o quanto vai pagar pelo produto. Um caso notável é o de Brian K. Vaughan, Marcos Martín e Muntsa Vicente, que lançaram, em 2013, o primeiro capítulo de sua série *The Private Eye*, oferecida exclusivamente pelo website *Panel Syndicate* e sem versões impressas, nem mesmo futuras versões, de acordo com os autores (CODESPOTI, 2013). Este é o primeiro trabalho do grupo na internet e ele foi todo planejado para leitura em telas, com páginas horizontais, sendo oferecido em três versões para download, incluindo o popular formato PDF. Os capítulos são publicados com três opções de linguagem: inglês, espanhol e catalão. Existem, também, as opções em português – traduzidas por Érico Assis e Fabiano Denardin – e em francês, à disposição algum tempo após a publicação original (ver figura 15).



THE PRIVATE EYE VOLUME ONE (Issues One to Five) [previews](#)

By Brian K. Vaughan, Marcos Martin and Muntsa Vicente



Including issues 1 to 5 of The Private Eye series plus material from The Making Of special.

Immediate download of 151-page comic in your choice of PDF, CBR or CBZ.
No DRM, no encryption, just plain files optimised for on-screen reading. Available in English, Spanish, Catalan & Portuguese.

[BUY NOW](#) name your price

Figura 15: *Private Eye*, HQ online disponibilizada sem valor pré-definido por seus criadores. Fonte: VAUGHAN, Brian K. Panel Syndicate. Disponíveis em: <<http://panelsyndicate.com/>> Acesso em: 15 jun. 2016.

É uma proposta arriscada e, com certeza, muitas pessoas baixam os arquivos assinalando 0.00 no espaço destinado ao valor a ser pago, “*name your price*” como consta no *website*, em dólares americanos. Entretanto, o trio mantém a publicação continuamente, e ainda ampliou a oferta de quadrinhos, incluindo a série *Universe*, de Albert Monteys; *Barrier*, também de Vaughan, Martín e Vicente; e uma nova série derivada de *The Walking Dead*, chamada *The Walking Dead: The Alien*, por Vaughan e Martín. Esta última, licenciada por Robert Kirkman, o criador da série original e ainda em publicação, é a única ofertada no *Panel Syndicate* apenas em inglês e em preto e branco, mantendo a unidade com a série de Kirkman.

Apesar de algumas publicações serem específicas para leitura em tela, os quadrinhos impressos persistem e continuam sendo comercializados, atendendo principalmente a vontade de colecionadores, que ainda prezam pelas versões físicas. Talvez isto mude com o tempo, pois as edições impressas ocupam muito espaço, ao contrário dos quadrinhos digitais, que podem ser guardados em discos rígidos (os HDs) de computadores ou mesmo externos, que têm suas capacidades de armazenamento ampliadas progressivamente. Por outro lado, o contato físico e o gesto de folhear as páginas criam uma experiência de leitura diferenciada.

Além disso, as versões digitais possibilitam um acesso muito mais rápido, no sentido até de tradução e adaptação das linguagens. Uma revista impressa, publicada no Brasil pela Editora Panini e licenciada pela *DC Comics*, por exemplo, leva em média um ano para chegar aos leitores de nosso país, após seu lançamento original nos Estados Unidos. Uma edição de

The Private Eye, por outro lado, pode ser traduzida e disponibilizada em poucas semanas.

No caso de **A infância do Brasil**, cada capítulo foi disponibilizado simultaneamente em português, inglês, francês e espanhol, além de todo o conteúdo do próprio *website* passar a ser lido na língua selecionada. Esta é uma vantagem que uma HQ impressa não tem como oferecer e que não pode ser deixada de lado, pois, neste caso, a inserção tecnológica contribuiu ao estender seu alcance, derrubando algumas fronteiras de idiomas e envolvendo leitores de outras regiões do planeta.

As questões aqui apresentadas, em se tratando de mercado, principalmente, tangenciam o conceito da “cauda longa”, idealizado por Chris Anderson (2006), que afirma que, com o desenvolvimento do comércio *online*, a cultura de consumo passa por uma transição, deixando de lado produtos que vendem muito no grande mercado (ele os chama de *hits*) e migrando para um extenso número de nichos. O autor considera que esta era digital não tem problemas como a falta de espaço em prateleiras, estoques e nem gargalos de distribuição, sendo possível uma comercialização maior de produtos e serviços segmentados que, assim, tornam-se tão atrativos e viáveis economicamente quanto os *hits* descritos por ele (ANDERSON, 2006, p. 5-8). Esta teoria explicaria a presença de tantos quadrinistas que surgem na internet, publicando gratuitamente e que acabam por fechar contratos com editoras para que suas obras sejam lançadas em livros e *graphic novels*. Todos os autores citados como exemplos na página 33 se enquadram nesta situação, mesmo que alguns tenham publicado suas obras impressas de forma independente, via financiamento coletivo e não por editoras.

Outro aspecto que pode ser observado nas publicações *online* em geral e que tem apoio na teoria de Anderson é a inserção de *links* de parceiros quadrinistas em uma página de quadrinhos. Quando um artista divulga o trabalho de outro, cria uma rede que incentiva seus leitores a conhecerem outras obras, sejam elas de temáticas semelhantes ou não. Com isso, amplia-se a variedade de produtos disponíveis, o que pode gerar novos nichos ou mesmo reforçar os existentes e, segundo Anderson, a variedade na distribuição digital “Amplia o campo de clientes potenciais e reduz a duração da busca. Com o tempo, a combinação de ambos deve aumentar as vendas e expandir o mercado geral” (ANDERSON, 2006, p. 119).

Subsequentemente, o autor trata da gratuidade e seu poder de persuasão e fidelização de clientes e consumidores, apoiado na concepção de que a produção para o meio digital apresenta custos muito baixos. Em suas palavras:

A gratuidade não tem boa reputação, evocando pirataria e outras formas de dissipação do poder. Porém, uma das características mais poderosas dos mercados digitais é tornarem a gratuidade acessível. Como seus custos são quase zero, seus preços também podem ser quase inexistentes. Um dos modelos de negócios mais comuns na Internet, do Skype ao Yahoo! Mail, é atrair muitos usuários por meio de serviços gratuitos e convencer alguns a subir de nível para categorias “premium” por assinatura, de modo a garantir níveis mais altos de qualidade e de atributos. Como os serviços digitais são muito baratos, os clientes gratuitos custam tão pouco que a empresa obtém lucro ainda que apenas uma fração minúscula dos usuários opte pelas modalidades remuneradas. (ANDERSON, 2006, p. 149)

Ele comenta sobre as amostras, como algumas páginas de uma HQ liberadas para instigar os leitores e encorajar a compra da publicação completa, seja *online* ou impressa. Graças aos baixos custos para divulgação digital, é possível disponibilizar um fragmento de uma obra, pois o retorno financeiro gerado pelas vendas posteriores cobre esta ação promocional. **Nimona**, de Noelle Stevenson, lançado no Brasil pela editora Intrínseca em 2016, teve um fragmento de 24 páginas mais a capa e quarta capa publicados *online* pela própria editora, como forma de divulgação de uma obra e autora relativamente desconhecidas. Ação semelhante foi feita com **O Divino**, de Asaf Hanuka, Tomer Hanuka e Boaz Lavie, publicado pela editora Novo Século, sob o selo de quadrinhos Geektopia, também em 2016. Estas obras, diferente de HQs como *Watchmen* ou *Sandman* – que são consideradas *hits* –, podem ser classificadas como produtos de nicho e, ainda assim, fazem parte da lista de mais vendidos pela loja *online* Amazon, conforme lista divulgada em seu *website* (a lista foi verificada em janeiro de 2017).

No caso da **Infância**, por ter sido viabilizada através do Programa de Apoio e Incentivo à Cultura, sua publicação digital já estava incluída no valor orçado previamente para o seu desenvolvimento, sendo então uma história completa e gratuita, não apenas um fragmento para atrair o público consumidor. É um posicionamento diferente, devido ao modo como foi produzida. O que não deve interferir muito nas vendas de uma eventual edição impressa, considerando-se as diferentes leituras e significações que cada suporte proporciona. Esta versão impressa, aliás, já foi confirmada no início de 2017, a ser lançada no decorrer do mesmo ano.

3. A obra de José Aguiar

José Aguiar (1975 –), graduado em Artes Plásticas pela Faculdade de Artes do Paraná - FAP, é um premiado quadrinista, ilustrador editorial e publicitário, professor (tendo ministrado cursos de HQs na Gibiteca de Curitiba e no SESC - Paço da Liberdade, também em Curitiba), editor, cocriador e curador de diversos eventos envolvendo histórias em quadrinhos, tais como a **Gibicon** (Convenção Internacional de Quadrinhos de Curitiba, que teve suas edições número “zero”, 1 e 2 realizadas em 2011, 2012 e 2014, respectivamente; e recebeu um novo nome na terceira edição, em 2016, passando a se chamar Bienal de Quadrinhos de Curitiba, mas não contou com a curadoria de Aguiar) e o **CenaHQ** (projeto premiado de leituras dramáticas de HQs no teatro, realizadas entre 2012 e 2015 no Teatro da Caixa, em parceria com a Cia de Teatro *Vigor Mortis*). Começou a trabalhar com quadrinhos aos 15 anos, publicando tiras, atividade que mantém até hoje, com as séries **Folheteen** – no Guia Curitiba Apresenta – e **Nada com coisa alguma** – no jornal Gazeta do Povo (QUADRINHOFILIA, 2017).

Logo no começo de sua carreira profissional, foi cocriador d’**O Gralha**, ao lado de vários outros quadrinistas. O super-herói curitibano foi publicado, primeiramente, em uma edição especial da extinta revista Metal Pesado, comemorando os 15 anos da Gibiteca de Curitiba, em outubro de 1997. Após sua estreia, o personagem foi publicado no caderno *Fun*, do jornal paranaense Gazeta do Povo; em duas edições encadernadas e, em 2015, em um livro de arte. Além das publicações, o personagem foi adaptado para o cinema em dois curtas-metragens, e ainda foi transformado em estatueta para colecionadores.



Figura 16: O Gralha em quadrinhos, estatuetas e livro de arte.

Fonte: O Gralha. Disponível em: <<http://www.ogralha.com.br/>> Acesso em: 15 mar. 2016

Pode-se afirmar que o trabalho de José Aguiar costuma transitar entre diferentes mídias, envolvendo os quadrinhos não apenas como os produtos impressos originalmente concebidos, mas de diversas formas e em diferentes suportes.

Entre os trabalhos do autor, podem-se destacar:

- **O Gralha** (as tiras foram publicadas na Gazeta do Povo entre 1998 e 2000; em seguida foi lançado um volume reunindo estas tiras, publicado em 2001 pela Via Lettera Editora; e um segundo volume, intitulado **O Gralha – Tão banal quanto original**, com aventuras inéditas, em 2014, pela editora Quadrinhópole);



Figura 17: Capa do primeiro volume de **O Gralha**, com arte de Luciano Lagares, Antonio Eder e José Aguiar, a partir de um esboço de Tako X – todos os artistas faziam parte da equipe responsável pela criação e desenvolvimento das histórias do personagem.
Fonte: AGUIAR, José. O Gralha. Via Lettera, 2001.

- **Folheteen** (é publicada regularmente em tiras *online*; em 2012, foi lançado um volume impresso pela editora do autor, Quadrinhofilia, reunindo algumas destas tiras, chamado **Folheteen – Tiras pra todo lado**; a primeira *graphic novel* original foi publicada em 2007 pela Devir, intitulada apenas como **Folheteen e**, a segunda, chamada **Folheteen – Direto ao ponto**, em 2013, pela Quadrinhofilia);



Figura 18: Capas das três publicações de **Folheteen**, acima as duas *graphic novels* originais e, abaixo, uma compilação de tiras previamente publicadas. Fonte: AGUIAR, José. UniversoHQ.
Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/jose-aguiar-conversa-com-o-universo-hq-sobre-folheteen-direto-ao-ponto/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Quadrinhofilia** (antologia de histórias curtas, publicada em 2008 pela HQM Editora);



Figura 19: Capa e detalhe de página interna da edição **Quadrinhofilia**.

Fonte: AGUIAR, José. Quadrinhofilia. Disponível em: <http://quadrinhofilia.com.br/wp-content/uploads/2014/01/Quadrinhofilia_destaque_.jpg> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Ato 5** (em parceria com André Diniz, publicado em 2009 pela Quadrinhofilia);



Figura 20: Capa e detalhe de página interna da edição **Ato 5**.

Fonte: AGUIAR, José. Quadrinhofilia. Disponível em: <http://quadrinhofilia.com.br/wp-content/uploads/2014/01/ato_5_destaque_.jpg> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Dom Casmurro** (adaptação da obra literária para os quadrinhos, publicada em 2011 pela Editora Nemo, com roteiro de Wellington Srbek);



Figura 21: Capa e detalhe de página interna da edição **Dom Casmurro - de Machado de Assis**.

Fonte: AGUIAR, José. Quadrinhofilia. Disponível em: <<http://quadrinhofilia.com.br/projetos/dom-casmurro/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Reisetagebuch** (diário ilustrado de viagens do autor pela Alemanha, publicado em 2013 pela Quadrinhofilia);



Figura 22: Detalhe de capa da edição **Reisetagebuch**.

Fonte: AGUIAR, José. UniversoHQ. Disponível em: <http://images.universohq.com/2013/05/reisetagebuch_alemanha.jpg> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Vigor Mortis Comics** (dois álbuns com histórias de horror derivadas das peças teatrais, sendo o primeiro, de 2011, publicado pela Zarabatana Books; e o segundo, intitulado **Vigor Mortis Comics 2 – Sangue, suor e nanquim**, em 2014, pela Quadrinhofilia);



Figura 23: Capas dos dois volumes de **Vigor Mortis Comics**.

Fonte: AGUIAR, José. Vigor Mortis Comics. Disponível em: <<https://vigormortiscomics2.wordpress.com/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Nada com coisa alguma** (as tiras online são publicadas regularmente e houve ainda a publicação de um livro reunindo várias delas em 2015, pela Quadrinhofilia);



Figura 24: Capa da edição impressa de **Nada com Coisa Alguma**.

Fonte: AGUIAR, José. Catarse. Disponível em: <<https://www.catarse.me/nadacomcoisaalguma>> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **A infância do Brasil** (*webcomic* publicada entre setembro de 2015 e fevereiro de 2016 no *website* www.ainfanciadobrasil.com.br);



Figura 25: Capa do primeiro capítulo de **A infância do Brasil**.

Fonte: AGUIAR, José. *A infância do Brasil*. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

- **Coisas de adornar paredes** (álbum publicado em 2016 pela Quadrinhofilia).



Figura 26: Capa e páginas internas de **Coisas de Adornar Paredes**.

Fonte: AGUIAR, José. *UniversoHQ*. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/jose-aguiar-lanca-coisas-de-adornar-paredes-em-curitiba/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Desde os seus primeiros trabalhos, o autor já demonstrava características de traço e de temas que são desenvolvidos ainda hoje: no traço, sua arte se apresenta angulosa, com linhas retas, formando um estilo cartunesco diferenciado, ao não se basear em linhas tradicionalmente curvas; nos temas, seu principal interesse é o de representar personagens comuns, com os quais seus leitores têm a possibilidade de se identificar. De acordo com o próprio Aguiar, os quadrinhos com histórias de super-heróis foram suas principais influências: “(...) eu fui aquele sujeito bitolado em heróis de colante. Por metade da minha vida, só via isso na minha frente (...)”; e, apesar de, logo no início de carreira ter participado do desenvolvimento de um representante nacional para este gênero, suas HQs subsequentes reforçam a ideia de que seus interesses narrativos repousam sobre personagens comuns, experimentando situações do dia-a-dia – em sua maioria – e lidando com eventos considerados até banais (ASSIS, 2001).

Essa tendência pode ser observada inclusive em histórias com o próprio **Gralha** que, apesar de ser um super-herói e viver aventuras fantásticas em uma Curitiba futurista, era comumente representado pelo seu lado humano. Um bom exemplo é a sequência de tiras intituladas “Quadrinhos, mulheres, cursinhos e amigos”, em que a identidade super-heroica nem mesmo aparece; além da primeira série de tiras produzidas por Aguiar, dividida em sete partes, começando com o título “Aos Olhos do Público”. Aliás, o título do segundo álbum de histórias do personagem corrobora essa ideia: **O Gralha – Tão banal quanto original**.

3.1. O Gralha

Em se tratando de **O Gralha**, é relevante comentar sobre as experimentações com a linguagem dos quadrinhos por parte dos autores envolvidos. Especificamente no trabalho de José Aguiar, pode-se destacar a apresentação do personagem em uma sequência de sete tiras, compreendendo os capítulos:

- 1 - Aos olhos do público
- 2 - E a imprensa o saúda
- 3 - Salve o nosso herói
- 4 - O Craniano
- 5 - Em situação desfavorável
- 6 - Vai à luta!
- 7 - Conclusão

Esta sequência serve como uma introdução ao universo d’**O Gralha**, revelando o herói, um de seus principais vilões (o Craniano, cuja cabeça estampa um visual que se assemelha a uma pêsanka, referência às fortes influências dos imigrantes ucranianos da região), a cidade onde vive (Curitiba, em um futuro indefinido), pessoas (anônimos ou nem tanto) que nela residem e o clima geral de suas histórias, que mistura ação, humor e, principalmente o que se passa ao redor do protagonista. Importante destacar neste exemplo que o interesse do autor não é restringir o foco de suas histórias em um personagem – que nesta sequência inicial mal aparece –, mas ampliar o olhar para tudo que se desenrola em torno dele, as consequências de seus atos, os pontos de vista de seus fãs, a mídia, pessoas inadvertidamente envolvidas em suas ações e até de seus inimigos. É um olhar mais humano, destacando-se a partir de um conceito sobre-humano, com muitos toques de ironia.

O conjunto destas sete tiras expressa claramente este objetivo, não apenas pelos títulos de seus capítulos, mas também pela forma como o personagem é mostrado: apenas como uma silhueta no início, até ser revelado na quinta parte, mas ainda sem muitos detalhes. A personalidade heroica é construída através das opiniões de terceiros, pois não é o próprio **Gralha** quem se apresenta ao leitor, ele vai sendo formado como um quebra-cabeças, ovacionado por alguns, criticado por outros e até aprisionado. Deste modo, o personagem ganha em complexidade, deixando de ser uma história de super-heróis comum (ainda que super-heróis não sejam exatamente comuns), tornando-se uma narrativa com mais camadas de significados,

enriquecendo a leitura e ampliando o escopo das tiras.

Com este recurso, o autor cria um ar de mistério ao redor do personagem, ao mesmo tempo em que amplifica a sensação de perigo que ele enfrenta em sua aventura. Isso é interessante, pois, enquanto que para o leitor o protagonista se mantém incógnito, fica claro que, dentro de sua narrativa, ele já é uma figura bastante popular, tendo até fã-clubes com bonés e fantasias disponíveis. É como se o leitor fosse inserido em um universo que já existia em paralelo ao seu, apesar de seu total desconhecimento em relação a ele e aos acontecimentos que ali ocorreram. Não há uma história de origem tradicional, apresentando os conceitos e como os personagens chegaram aonde estão, o leitor é pego em meio à ação, encontrando esta Curitiba do **Gralha** logo após uma batalha de grandes proporções, que destruiu parte do centro da cidade e deixou muitas dúvidas, além de danos e prejuízos.

A continuidade da história segue acrescentando elementos e situações que variam da incerteza em relação ao futuro do herói, passando pelo temor acerca de sua condição, a sensação de esperança quando ele reage e o final inesperado, com a derrota do protagonista.



Figura 27: O início da narrativa de José Aguiar com O Gralha.

Fonte: AGUIAR, José. O Gralha. Via Lettera, 2001. p. 12.

As figuras 27 a 30 mostram a sequência inicial da narrativa, em que os quatro primeiros capítulos contêm pontos de vistas diferentes sobre o personagem título, sem mostrá-lo claramente, apenas em silhuetas ao final de cada parte, com a fala do narrador inserida nestas figuras.



Figura 28: Segunda parte de sua narrativa com O Gralha.
 Fonte: AGUIAR, José. O Gralha. Via Lettera, 2001. p. 13.



Figura 29: Terceira parte de sua narrativa com O Gralha.
 Fonte: AGUIAR, José. O Gralha. Via Lettera, 2001. p. 14.



Figura 30: Quarta parte de sua narrativa com O Galinha.
 Fonte: AGUIAR, José. O Galinha. Via Lettera, 2001. p. 15.

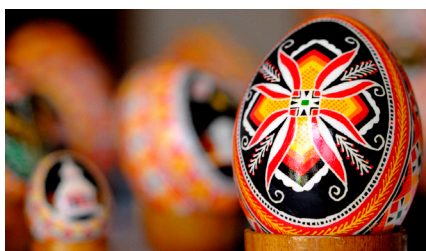


Figura 31: Exemplo de Pêssanka. Fonte: Folclore Ucraniano Barvinok. Disponível em: <<http://www.barvinok.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2015/03/pessanka03.jpg>> Acesso em: 21 mar. 2016.

Há elementos, como a arquitetura da banca de revistas e um apresentador televisivo que aparecem na segunda parte, que são característicos da cidade de Curitiba, e que foram destacados por Liber Paz e Marilda Queluz (2007) em artigo que trata da identidade da cidade pela ótica de uma HQ, deixando claro que “Estes são alguns exemplos de abordagens, nas histórias do personagem, que apreendem aspectos que poderiam auxiliar em uma tentativa de construção de uma possível identidade da cidade de Curitiba” (PAZ; QUELUZ, 2007).

Esta identidade da cidade também se faz presente em outras obras do autor, principalmente em *Folheteen* e *Coisas de Adornar Paredes*, as quais Aguiar situa visualmente Curitiba, fato percebido por elementos arquitetônicos, placas, pontos de ônibus e araucárias, por exemplo.

Retomando as tiras iniciais de *O Galinha*, os três capítulos finais mostram o herói de modo um pouco mais claro, primeiro recapitulando a narrativa até o ponto do aprisionamento (parte 5) e seguindo para o embate entre ele e o Craniano (partes 6 e 7).



Figura 32: Quinta parte de sua narrativa com O Galha.
 Fonte: AGUIAR, José. O Galha. Via Lettera, 2001. p. 16.



Figura 33: Sexta parte de sua narrativa com O Galha.
 Fonte: AGUIAR, José. O Galha. Via Lettera, 2001. p. 17.



Figura 34: Capítulo sete, finalizando a narrativa.
 Fonte: AGUIAR, José. O Galha. Via Lettera, 2001. p. 18.

Visivelmente estas tiras serviram como um laboratório, nas quais Aguiar experimentou, com diagramações variáveis, sequências de leitura diferenciadas, *layout* com apenas uma ilustração ou com diversos quadros, textos ilustrados manualmente e textos compostos por fontes padronizadas, o uso de primeira pessoa nos recordatórios e também na ação ilustrada – o capítulo 5 expõe o ponto de vista do personagem título, recordando os acontecimentos que o levaram a ser preso pelo vilão – e a própria estrutura narrativa, apresentando um personagem sem realmente mostrá-lo ao leitor, não antes da metade de sua história.

Observando os sete capítulos distribuídos entre as figuras 27 e 34, percebe-se a diferenciação entre as diagramações de cada um deles, o uso de recursos narrativos como a inserção de títulos incorporados às ilustrações (capítulo 2), requadros desalinhados e fragmentação da narrativa em quadros sequenciados lado a lado (capítulo 7). Para um leitor casual ou novato, algumas destas composições podem parecer um pouco confusas em um primeiro olhar, mas elas já apontam para um caminho arrojado que o autor demonstra em toda a sua obra até o momento. E não apenas dentro das páginas, mas também em outros projetos, como o já citado **CenaHQ**, a título de exemplo.

Neste caso específico das tiras d’**O Gralha**, pode-se afirmar que os *layouts* concebidos por Aguiar são ousados ao se comparar com outras tiras publicadas regularmente em jornais. O uso de uma ilustração só, ocupando todo o espaço disponível (capítulo 1), é mais comum em histórias em quadrinhos mais longas, e um pouco menos usado em tiras. O recurso é conhecido como *splash-page*, que pode ser considerada uma página de apresentação da história. Will Eisner (1989) comenta o seguinte: “A primeira página de uma história funciona como uma introdução. (...) Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, ela prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem.” (EISNER, 1989, p. 62).

Douglas Wolk (2007), sobre o mesmo assunto, afirma que a página de abertura era concebida de modo a exibir ao leitor algum evento dramático ou conflito que aconteceria no decorrer da história, geralmente utilizando um quadro de página inteira (*splash-page*), que seria o equivalente nos quadrinhos a uma “tomada emblemática” do cinema (WOLK, 2007, p. 86).



Figura 35: Exemplo do uso de *splash-pages* nas duas páginas iniciais de **Akira**.
Fonte: OTOMO, Katsuhiro. Akira Book One. Dark Horse Comics Inc., 2000. p. 6-7.

Um detalhe importante, que tanto Eisner quanto Wolk indicam, é que o uso das *splash-pages* é mais comum em histórias com várias páginas, sendo mais usual em revistas de quadrinhos e *graphic novels*. Em **O Gralha**, José Aguiar tinha apenas uma tira por semana, mesmo que sua narrativa fosse desenvolvida em sete capítulos, havia um espaço de tempo muito maior na leitura, do que o simples virar de uma página. Isto faz com que sua opção de *layout* seja considerada ainda mais audaciosa – além do fato de que é pouco usual em tiras semanais como esta –, pois a sequência da leitura levaria alguns dias para acontecer, então esta página de abertura deveria ser construída eficientemente para despertar a curiosidade e manter os leitores interessados.

Aguiar inicia sua narrativa utilizando o recurso citado, que é ainda uma forma de inserir o leitor diretamente na ação, bem como de pegá-lo de surpresa logo no início da leitura. É, também, um modo de expor a extensão do ocorrido, pois a destruição aqui não fica contida em um quadrinho apenas, ela se alarga por todo o espaço disponível, que ainda não é suficiente para mostrar a sua totalidade. Em relação a isso, Érico Assis (2010) ressalta que “a página inteira só pode ser vista pela visão periférica, então a *splash* faz o olho do leitor passear pelo grande quadro, demorar-se em um único momento estático.” (ASSIS, 2010).

Assim, Aguiar começa sua sequência de tiras e prende a atenção de seu leitor com uma diagramação diferenciada, suspense em relação ao personagem título e experimentações com a linguagem dos quadrinhos, formando uma base instigante para uma carreira ainda no começo e que segue com muita criatividade e se arriscando em temas variados.

3.2. *Folheteen* - Direto ao Ponto

Um dos temas que o autor explora e que foi iniciado pouco tempo depois de **O Galha**, também em tiras publicadas em jornal a partir de 2001, é o da adolescência, com sua série ***Folheteen***. Nela, Aguiar trata das aventuras e desventuras dos adolescentes, em especial da Malu, que se tornou a protagonista da tira, desde 2004. A série, também ambientada em Curitiba, mostra vários lugares e elementos próprios da cidade, como a Torre Panorâmica, os pontos de ônibus e casas antigas com lambrequins, itens arquitetônicos bastante tradicionais na região Sul do país. As situações representadas envolvem a questão dos pais separados da protagonista, sua relação com seu irmão, seu emprego como caixa de mercado, a escola, amigos, entre outros tópicos característicos da adolescência. Novamente, acontecimentos cotidianos são destaque em seus contos (AZEVEDO, 2013).



Figura 36: Ilustração completa da capa da *graphic novel* **Direto ao ponto**, exibindo alguns elementos característicos da cidade de Curitiba, como o ponto de ônibus e os lambrequins no telhado da casa atrás dele. Fonte: AGUIAR, José. Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-yOfv1lv2axo/UaZLcQ6PCgI/AAAAAAAAAMNc/Yzzd77rQi2g/s1600/postal.jpg>> Acesso em: 7 abr. 2016.

Na segunda *graphic novel* estrelada pela Malu, *Folheteen - Direto ao Ponto*, o autor se aproxima ainda mais do universo adolescente com os dramas e situações que a protagonista enfrenta durante esta fase de sua vida, levando a um consequente amadurecimento, e insere até alguns elementos de uso bastante comum pelos jovens na própria estrutura narrativa de sua história. Um ótimo exemplo de apropriação deste universo se dá na página 30 (figura 37), em que a composição visual inclui um diálogo entre Malu e uma amiga através de um aplicativo de bate-papo que ambas estão acessando por meio de seus *notebooks*.

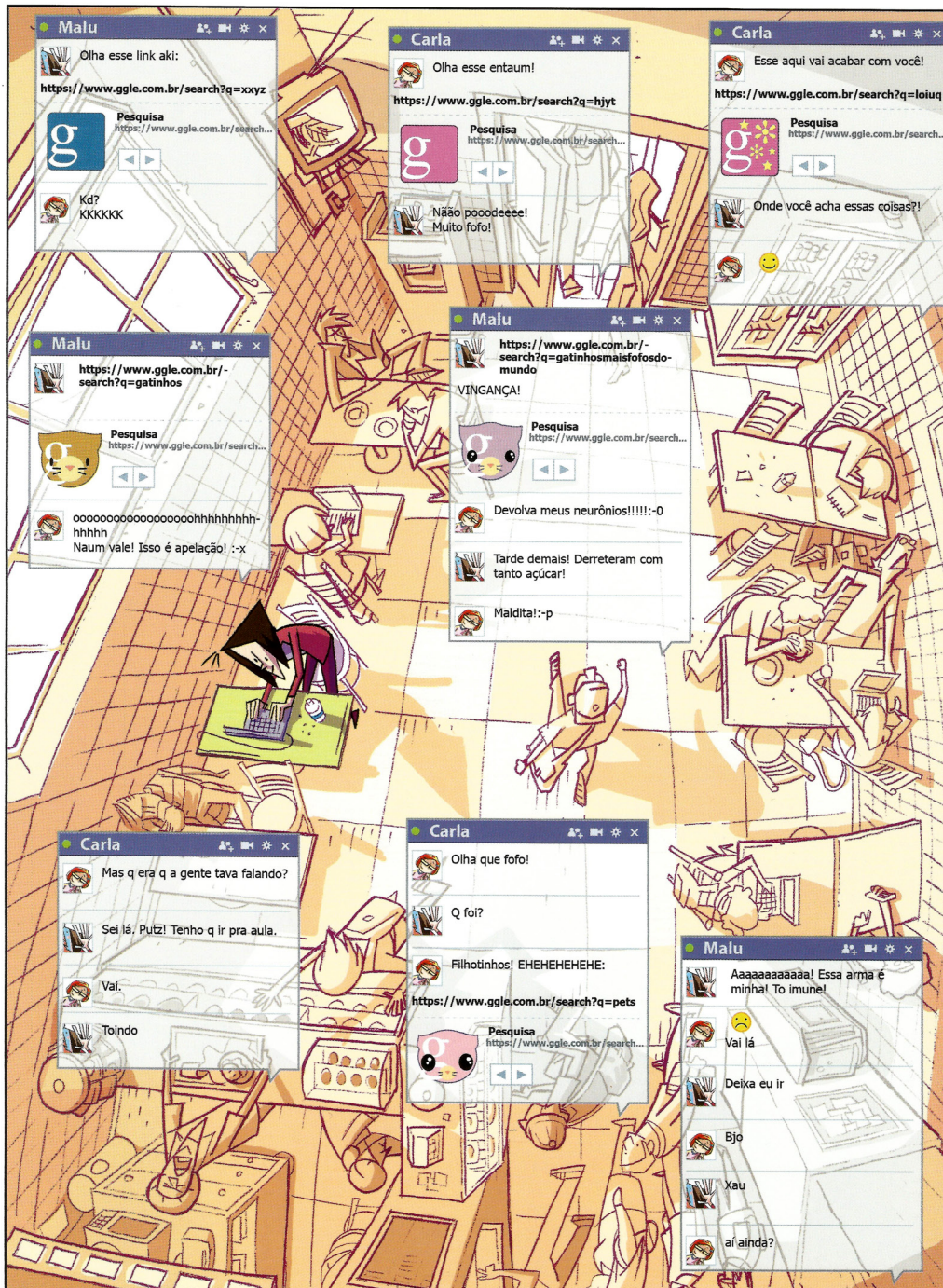


Figura 37: Página 30 da *graphic novel*, com as janelas de bate-papo sobrepostas.
 Fonte: AGUIAR, José. *Folheteen - Direto ao ponto*. Quadrinhofilia, 2013. p. 30.

O quadro é, novamente, uma *splash-page*, quase em sua totalidade colorido com tons pastel derivados do laranja, com exceção das janelas de bate-papo sobrepostas e a Malu, que se sobressai do restante por ter sido colorizada normalmente e estar apoiada sobre uma mesa verde. O tom de verde claro da mesa harmoniza com o laranja claro do cenário, mas, por ser complementar dos tons derivados do violeta nas roupas da personagem, funciona como um ponto focal guiado pelo contraste destas cores, ressaltando a presença dela nesta área específica da imagem (FRASER; BANKS, 2012, p. 52-55). Desse modo, mesmo que as janelas de bate-papo criem um ruído visual e talvez até poluam a cena, a personagem é identificada rapidamente.

Em relação às janelas de bate-papo virtual, elas acabam criando uma poluição visual pela quantidade de elementos sobrepostos na página, ainda mais que elas exibam cor de fundo cinza semitransparente, deixando visível o que estariam cobrindo na cena. Ademais, os elementos figurativos e textuais inseridos dentro destas janelas amplificam esta sensação. Mas a aparente desordem causada por elas acaba se revelando, de fato, bem organizada na sequência de leitura e cria uma composição que traduz – de certa forma – a agitação que condiz com muitos jovens desta faixa etária.

Há, também, nesta página 30 (figura 37), a inserção do uso da tecnologia no dia-a-dia, apresentando uma ferramenta de bate-papo virtual e uma conversa com troca de *links* e de *emoticons*. De acordo com o dicionário *online* Michaelis, *link*, “No contexto da hipermídia e do hipertexto, endereço que aparece em destaque (geralmente sublinhado ou apresentado em uma cor diferente) e que, a um clique no mouse, permite a conexão com outro site.” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=link>> Acesso em: 12 nov. 2016.). Já *emoticons*, ainda segundo o Michaelis, são a “Representação pictórica da expressão facial de uma pessoa, indicando estados emocionais (alegria, tristeza, espanto, zanga etc.), que é utilizada nos bate-papos e mensagens.” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=emoticon>> Acesso em: 12 nov. 2016.).

Ambos são recursos de linguagem desenvolvidos para comunicação eletrônica, essencialmente escrita – neste caso, digitada – e que promovem sentidos na interação entre as pessoas. Os *emoticons*, por exemplo, ao representarem uma expressão facial, como evidenciado pelo dicionário Michaelis, serão interpretados como o humor momentâneo de quem os usa, garantindo maior compreensão ao receptor. Embora sejam utilizados por pessoas de diversas faixas etárias, entre os adolescentes estas ferramentas se popularizaram bastante, como afirma Letícia Jovelina Storto (2011):

O uso da Internet como meio de comunicação, principalmente entre os jovens, tem contribuído de maneira relevante para indagar questões a respeito da linguagem e dos recursos empregados pelos internautas. Os comunicadores instantâneos (...) estão entre os meios virtuais mais usados para que as pessoas interajam virtualmente. Em programas de mensagens instantâneas, o usuário caracteriza a sua linguagem pelo excessivo uso de abreviações, mudanças na grafia das palavras e pelo emprego dos emoticons, os quais são códigos que traduzem sentimentos (raiva, amor, saudade, dor e outros) e ações (andar, correr, pular, dançar, chorar, entre outras). (STORTO, 2011, p. 112)

Tanto as abreviações quanto os *emoticons* são largamente usados para agilizar a digitação e aproximar a conversa escrita da falada, facilitando a comunicação entre as pessoas. Aplicativos como o *Whatsapp* ou a ferramenta de bate-papo do *Facebook* são bastante comuns atualmente. Na página ilustrada por Aguiar, o aplicativo é visualmente bastante similar ao do *Facebook*, que é a rede social mais popular no Brasil, desde 2011, quando superou o *Orkut* (CALAZANS; LIMA, 2013, p. 11).

Isto pode parecer um detalhe menor, sem muita importância, mas demonstra a sintonia do autor com seu público leitor, facilitando a identificação deste público com suas histórias, conforme dito anteriormente.

Assim como no exemplo anterior, nas tiras de **O Gralha**, em *Folheteen*, mais uma vez, Aguiar experimenta novas composições de página, criando inclusive *layouts* dos quais os personagens “saltam” de seus quadros, por exemplo. O desenhista faz isso sem perder de vista a narrativa, pois, mesmo suas composições mais ousadas, ou suas *splash-pages*, são elaboradas para servir à história e não apenas como elemento decorativo.

A figura 38, com as páginas 48 e 49 da *graphic novel* **Direto ao ponto**, ao mesmo tempo em que apresenta um cenário tipicamente curitibano – levando em consideração a arquitetura, calçadas e araucárias e, deste modo, corroborando a noção de uma identidade da cidade de Curitiba retratada nos seus quadrinhos – exemplifica o comentário anterior, dos personagens se destacando de seus quadros nas páginas.

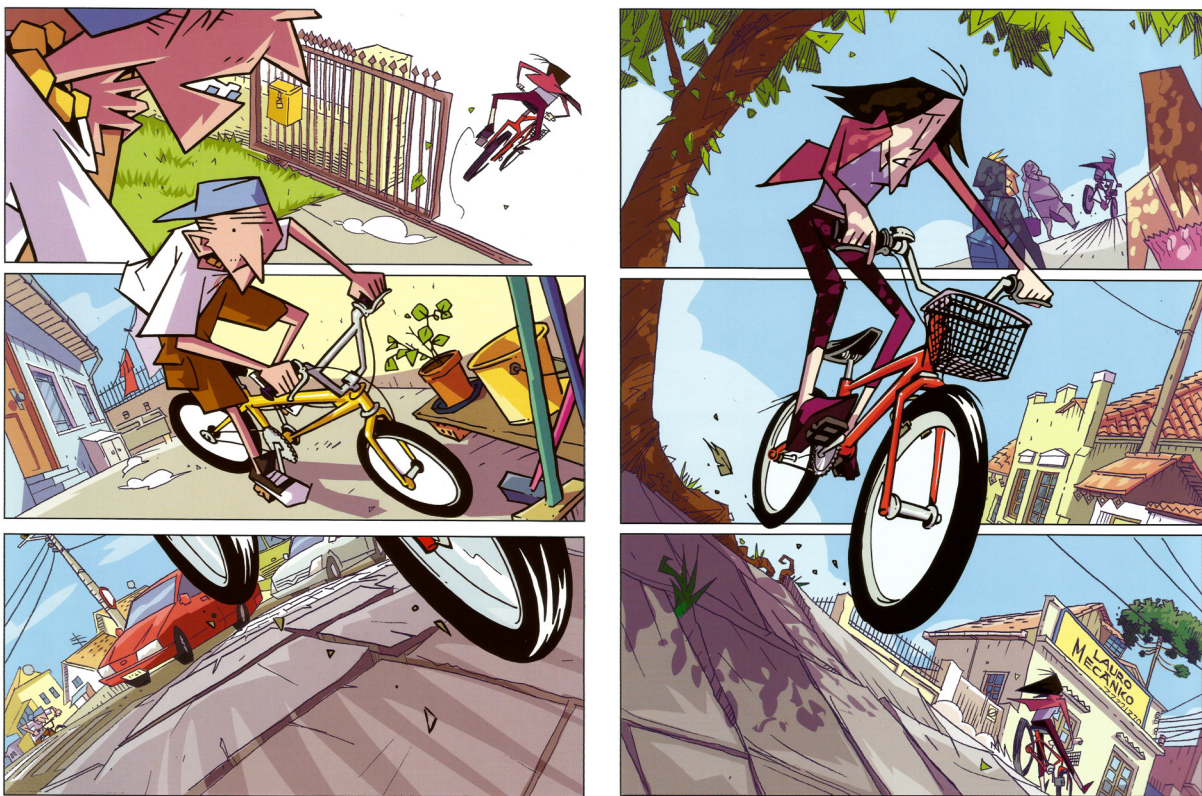


Figura 38: Malu e seu irmão, Marcelo, saltam das páginas com suas bicicletas.
Fonte: AGUIAR, José. *Folheteen - Direto ao ponto*. Quadrinhofilia, 2013. p. 48-49.

O autor quase não usa linhas de movimento, as chamadas linhas cinéticas, mas a mobilidade é perceptível nas duas páginas, seja pela maneira como são representadas as folhas de árvores flutuando, as roupas e cabelos balançando ou as “fumacinhas” de poeira que aparecem atrás dos pneus. Bem como a ausência dos raios nas partes internas das rodas e os detalhes pontiagudos em branco na superfície dos pneus. Estes são recursos visuais dos quais Aguiar se vale para indicar a sensação de dinamismo em suas ilustrações estáticas.

A leitura desta *graphic novel* é bastante fluida e os acontecimentos mostrados são muito relacionáveis, mesmo para quem não tem o costume de ler quadrinhos. Porém, se o(a) leitor(a) for casual e, ainda por cima, não conhecer de antemão o estilo visual de Aguiar, pode estranhar algumas cenas e, até mesmo, não compreender o que foi ilustrado em determinados quadros, principalmente em closes. Isto se deve ao traço bastante anguloso e de linhas espessas do artista, que em páginas com muitos elementos, pode confundir um pouco. Neste momento, vale a menção de um fato percebido durante a leitura: nesta *graphic novel*, especificamente, o autor se sai melhor nas composições de páginas com espaço mais generoso, as quais ele pode aproveitar melhor com inserção de detalhes de cenários e estilizações. Nas páginas em que há muitos quadros ou muito texto inserido, o resultado final acaba um tanto quanto cheio visualmente. Não chega a ser um problema, apenas demanda um olhar mais cuidadoso e familiarização com o estilo.

Relativo ao estilo de traço de José Aguiar, na série *Folheteen* ele se mostra ainda mais angular e retilíneo do que nas tiras do **Gralha**, simplificando características, mas sem perder a riqueza dos detalhes, que são incorporados em profusão por todas as páginas.

O estilo de Aguiar é bastante particular e favorece o reconhecimento de sua arte, a identidade de seu trabalho. É perceptível que, desde os trabalhos com as tiras do **Gralha** até chegar em *Folheteen*, Aguiar desenvolveu e “soltou” seu traço, que, mesmo apresentando nuances diferentes – como dito acima, é bem mais geométrico na série *Folheteen* do que em outros trabalhos – se apresenta ainda mais dinâmico e arrojado. Páginas como as demonstradas nas figuras 37 e 38 corroboram visualmente esta afirmação.

Em se tratando de **Direto ao ponto**, da mesma forma que esta *graphic novel* narra o amadurecimento da personagem Malu, ela também representa um amadurecimento do autor, principalmente no que diz respeito à utilização da linguagem dos quadrinhos e à representação artística.

3.3. Nada com coisa alguma

Outra criação do autor que será tratada neste capítulo é **Nada com coisa alguma**, uma série de tiras sem personagens, temas ou formato fixos. A liberdade neste projeto possibilita uma grande variedade de experimentações, não apenas com a linguagem visual e a metalinguagem, mas também nas temáticas, muitas vezes bastante filosóficas e reflexivas, sem a obrigatoriedade do humor, geralmente associado às tiras.

Antes de seguir em frente, apenas um esclarecimento: metalinguagem, segundo uma das ramificações do conceito na linguística, trata da linguagem usada para descrever a própria linguagem, referindo-se a si mesma, de certo modo, mas levando em consideração um grande conjunto de elementos e conhecimentos prévios, seja por parte do leitor ou do locutor. Seguindo esta linha de pensamento, é necessário uma cultura estabelecida para a compreensão da mensagem (FLÔRES, 2011, p. 246).

Já Roland Barthes que, entre outras atividades, foi um semiólogo francês, postula o seguinte: “uma metalinguagem é um sistema cujo plano do conteúdo é, ele próprio, constituído por um sistema de significação; ou ainda, é uma Semiótica que trata de uma Semiótica” (BARTHES, 1964, p. 96).

Nos quadrinhos, isso acontece quando um personagem sabe que é personagem de uma HQ, em cumplicidade com o leitor, por exemplo. Em vários momentos de sua carreira, Aguiar fez uso de metalinguagem para inserir detalhes reais em suas narrativas – como um personagem lendo a Gazeta do Povo nas tiras do Gralha, que foi publicado na própria Gazeta –, ou mesmo para divertir e instigar seus leitores falando sobre quadrinhos dentro dos quadrinhos, seja com uma tira tratando de sua criação da estrutura formal que elas apresentam quando publicadas. Aguiar brinca com a própria atividade de fazer quadrinhos e com os processos de leitura.

Neste sentido, **Nada com coisa alguma** possui um grande acervo de ótimos exemplos, conforme as imagens a seguir, na figura 39:



Figura 39: Tiras com metalinguagem. Fonte: AGUIAR, José.

Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/opinioao/charges/jose-aguiar/>>. Acesso em: 20 nov. 2016.

Esta série é publicada semanalmente na Gazeta do Povo desde 2011 e, em 2015, ganhou uma edição impressa, compilando o material original, explorando novas disposições de quadros, fragmentação e ampliação, entre outros ensaios visuais, conforme pode-se verificar na comparação entre as figuras 40 e 41, a seguir:

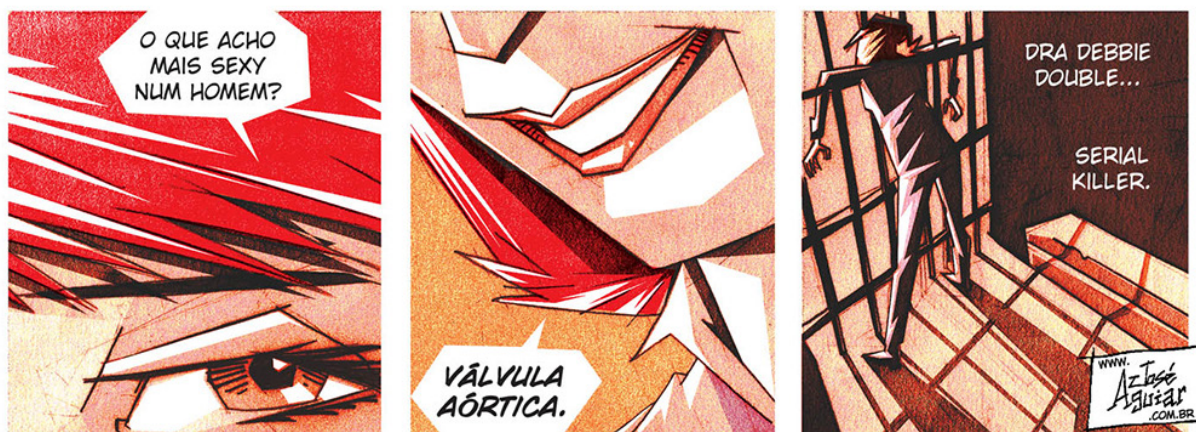


Figura 40: Tira como foi originalmente publicada *online*.

Fonte: AGUIAR, José. Disponível em: <<http://quadrinhofilia.com.br/projetos/nada-com-coisa-alguma/>>. Acesso em: 18 mar. 2016.



Figura 41: Nova formatação, como ela foi publicada no volume impresso.

Fonte: AGUIAR, José. Nada com coisa alguma. Quadrinhofilia, 2015. p. 103.

Nada com coisa alguma é uma série de tiras *online* que trata de temas diversos e uma chance para o autor aproveitar e testar os limites da linguagem, o que de fato acontece. Mas até certo ponto. Aguiar realmente experimenta, como na figura 37 com a “história em cubinhos”, mas em se tratando dos formatos e dimensões, isso não acontece na publicação *online*. Aconteceu na edição impressa, o que é notável e incomum em uma série originada no ambiente virtual. Neste caso específico, isso certamente se deve a limitações impostas pela própria Gazeta do Povo, que disponibiliza o espaço para a série, e faz com que se mantenha o formato padrão horizontal.

Em razão do modo como esta série é produzida, Aguiar junta-se a um grupo de autores que recentemente vem criando o que Paulo Ramos (2010) chama de um novo gênero, diferente das tiras cômicas, a título de exemplo. Sua descrição para as então chamadas tiras livres certamente adequa-se a este trabalho de Aguiar: “As novas histórias se pautam numa liberdade temática, na ausência do humor, em tentativas nítidas de experimentação gráfica.” (RAMOS, 2010, p. 11). Adicionando uma comparação aos outros tipos de tiras produzidas, Ramos (2014) afirma que “há, de fato, uma liberdade nos temas e na abordagem, algo que as distingue do que vinha sendo feito então e que torna tais criações singulares, inclusive em termos de gêneros.” (RAMOS, 2014, p. 67-68).

A experimentação gráfica é um dos destaques, pois em muitas das tiras desta série, o autor faz uso da metalinguagem para compor algo realmente diferente. Aqui, mais uma vez, se dá ênfase à ousadia nas composições visuais propostas por Aguiar mas que, diferentemente do que se via nas tiras iniciais do **Gralha**, demonstram um amadurecimento tanto em se tratando dos temas abordados quanto do uso do espaço e da linguagem.

3.4. Uma particularidade sobre o autor e reflexões finais deste capítulo

Um fato interessante sobre o modo de trabalho de José Aguiar é que, mesmo fazendo uso de recursos digitais em seus quadrinhos, o início do processo de ilustração continua sendo totalmente “analógico”, com lápis sobre papel, segundo afirmação do próprio autor.

Ao participar de aula ministrada pelo professor Paulo Ramos na Universidade Federal Tecnológica do Paraná (UTFPR), em primeiro de dezembro de 2016, como convidado para uma conversa informal e descontraída sobre sua carreira, Aguiar respondeu diversas perguntas e entre elas comentou sobre seu estilo manual e sua opinião sobre ilustração digital. Ao ser questionado sobre ilustração vetorial, especificamente, afirmou que considera isto uma padronização tecnológica que tira um pouco da personalidade do traço. Fato que não ocorre em se tratando da ilustração à lápis, ou mesmo com pincéis – o autor usou pincel e aguada de nanquim em seu **Coisas de Adornar Paredes** (AGUIAR, 2016).

Como mencionado anteriormente, ele atua como ilustrador editorial e publicitário, e, para tanto, também produz ilustrações digitais. São dois objetivos bastante distintos – a ilustração para o mercado editorial e as histórias em quadrinhos – tanto o tempo quanto o processo de produção são diferentes e, atualmente, de forma geral, a ilustração digital tem

dominado o mercado de trabalho entre estes profissionais. Sobre as razões para isso, algumas são esclarecidas por Juliana M. Rabelo e Adriana Leiria Barreto Matos (2012), em artigo que trata do perfil dos ilustradores chamados pós-modernos:

inferiu-se que as técnicas mais utilizadas são as digitais. A alta demanda e a falta de tempo confluem para que o trabalho tradicional gradualmente perca espaço para o computadorizado; este se torna mais rentável, posto que uma ilustração pode ser refeita diversas vezes, até satisfazer as necessidades do seu cliente. Técnicas manuais de ilustração como óleo, lápis de cor, aquarela, dentre outras, são passíveis de alterações limitadas: em casos de modificações mais significativas, é necessário executar todo o procedimento novamente, descartando material e a própria ilustração original. (RABELO; MATOS, 2012, p. 10)



Figura 42: Rascunho inicial à lápis para uma página de *Vigor Mortis Comics 2*.

Fonte: AGUIAR, José. Vigor Mortis Comics. Disponível em: <<https://vigormortiscomics2.files.wordpress.com/2014/07/vigor2-p09.jpg>> Acesso em: 7 abr. 2016.

Levando em consideração estas questões, principalmente relacionado à velocidade de produção, é significativo observar que José Aguiar mantém a criação inicial de seus quadrinhos manualmente. Por mais que os *softwares* de ilustração e pintura modernos permitam simular a execução manual por meio de canetas e mesas digitalizadoras, inclusive captando a pressão do artista sobre estas canetas digitais para deixar seu traço mais espesso ou afilado, o ponto de vista de Aguiar faz sentido e carrega em si um certo romantismo no que concerne a sua profissão. O que o autor produz diretamente no papel será apenas emulado em tela, a partir de uma interpretação matemática realizada pelo computador. Tudo, aparentemente, muito científico e prático. Mas o sentimento parece ser outro quando criado diretamente no papel, percebendo e trabalhando com as texturas, intensidade de traços e até pela ausência do comando de teclado “Ctrl+z” (para desfazer a última ação ocorrida), este processo artesanal se torna um diferencial. Principalmente com a mencionada popularização das técnicas digitais entre ilustradores.

Estas são características do autor e que compõem a sua identidade como artista, sendo reconhecidas em sua obra, assim como a sua poética, ou seja, o estilo de traço desenvolvido por ele. Conforme apontado previamente, o estilo de traço de José Aguiar é bastante anguloso, com predominância de linhas retas e que sofre alterações para mais ou menos agudez, dependendo da história narrada. Isto pode ser observado na figura 43, com um breve apanhado de trabalhos do autor desde 1997 até 2016.



Figura 43: Linhas retas e angulosas formando o estilo característico de Aguiar nas seguintes obras: **O Gralha**, **Folheteen**, **Nada com coisa alguma**, **Vigor Mortis Comics 2** e **A infância do Brasil**.

Fonte: AGUIAR, José. *Quadrinhofilia*, 2016.

A meta deste capítulo foi a de apresentar a obra do autor até 2016 e comentar sobre suas características reconhecíveis, aquelas que constituem a sua identidade como artista. Foram mencionados seus principais interesses, que permeiam suas obras, sendo a representação do cotidiano um destaque; e sua poética, estruturada principalmente pelas linhas retas; além de uma tendência para a experimentação e ousadia em projetos. Todos estes pontos serão verificados na obra que é o objeto de estudo desta pesquisa, **A infância do Brasil**, no próximo capítulo.

4. A infância do Brasil



Figura 44: Página inicial de A infância do Brasil.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br>>
Acesso em: 20 jun. 2016.

Esta *webcomic*, a primeira de José Aguiar, foi produzida com a intenção de estimular a reflexão acerca da situação das crianças em nosso país. Segundo o próprio autor, a infância é a fase de maior importância nas vidas das pessoas e não deve ser deixada para trás, enquanto se amadurece (AGUIAR, 2015). Para alcançar este objetivo, o autor se reuniu a uma grande equipe e construiu uma narrativa seriada em seis capítulos, cada um apresentando um momento da história do Brasil, desde a colonização, desta forma:

- o capítulo um, “Nascer”, corresponde ao século XVI;
- o capítulo dois, “Trocar”, corresponde ao século XVII;
- capítulo três, “Delegar”, século XVIII;
- capítulo quatro, “Reter”, século XIX;
- capítulo cinco, “Responsabilizar”, século XX;
- capítulo seis, “Perpetuar”, século XXI.

Em cada um destes capítulos, é estruturada uma narrativa inserida no século em questão mas, ao final, nas duas últimas páginas, há um contraponto com situações atuais de crianças na sociedade brasileira.

Uma das estratégias do autor foi buscar uma infância simbólica do próprio país como é hoje conhecido, resgatando várias épocas desde a colonização, com eventos históricos ao longo dos últimos cinco séculos, problematizando, também, o atual contexto social, político e econômico vivenciado no Brasil.

A ideia proposta de uma “infância simbólica” tem como fundamento o fato de que a sociedade brasileira atual é fruto das mudanças promovidas pelos portugueses, que deram início à colonização a partir do século XVI e veio transformando o país através dos séculos, culminando no cenário contemporâneo.

Bernartt (2009) aponta a colonização como sendo um marco inicial:

As concepções acerca da infância no Brasil foram influenciadas por sua colonização, a qual introduzia nesse processo juntamente com a população enviada, seus diferentes hábitos, agora adaptados à nova realidade. Com a colonização no início do século XVI, o Brasil passava por um processo de povoamento. Junto com os imigrantes vinham seus filhos e outras crianças; órfãos e crianças pobres recrutados pela Coroa Portuguesa. (BERNARTT, 2009, p. 4229)

Já Poletto (2012) é ainda mais enfática, afirmando que, “Considerando que a questão da violência e o abandono é uma situação que cerca a história da infância desde os primórdios, isto é, desde o período colonial (...)” (POLETTTO, 2012, p. 1). Sua declaração é bastante incisiva, mas omite os povos indígenas e contextos anteriores ao processo de colonização, indicando como a gênese da sociedade brasileira presente o período colonial, como se ali residisse a fundação do país.

Com base nesses argumentos, estabeleceu-se um paralelo entre a infância, o início da narrativa de José Aguiar nesta *webcomic* e a colonização brasileira como simbolismos de nascimentos, de acordo ainda com o título do primeiro capítulo da HQ. É uma forma de pensar a obra de Aguiar, enquanto crítica social, ao mesmo tempo em que está inserida neste universo ao qual se refere e representa.

Ao longo dos capítulos, a narrativa mostra circunstâncias construídas entre diferentes épocas e comportamentos através dos quais as práticas sociais vão se transformando. As mudanças do país são observadas já nos títulos de cada capítulo, por exemplo, começando pelo sugestivo “Nascer”: ao mesmo tempo em que nasce esta história em quadrinhos para o leitor, inicia-se o desenvolvimento metafórico da sociedade brasileira através das páginas da HQ. Os processos históricos do país funcionam como pano de fundo para refletir sobre as diversas maneiras de se abordar a infância, pois ela é o fio condutor de toda a obra.

Assim, Aguiar constrói uma narrativa que exhibe e adota a infância e o amadurecimento também em sua estrutura, não apenas na mensagem que comunica.

O projeto foi realizado através do Programa de Apoio e Incentivo à Cultura, da Fundação Cultural de Curitiba e da Prefeitura Municipal de Curitiba, além do incentivo da Caixa Econômica Federal. Este programa atua de acordo com a Lei de Incentivo à Cultura, que recebe projetos e os avalia seguindo alguns critérios específicos: um julgamento de mérito, análise

orçamentária e documental, e a chamada contrapartida social, que avalia de que forma o projeto contribui para a cultura local. A inscrição de projetos deve seguir as informações apresentadas nos editais de Mecenato, sendo publicados dois deles por ano, mas o empreendedor só pode ter seu projeto aprovado em um (Fundação Cultural de Curitiba, 2014).



Figura 45: Rodapé do *website* de A infância do Brasil, apresentando os dados de sua realização.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciado brasil.com.br>>
 Acesso em: 20 jun. 2016.

4.1. Tema e fator histórico

O tema central da produção conduzida por José Aguiar e sua equipe, como o título já diz, é a infância, mas, no decorrer de cada parte, percebe-se que outras questões extremamente relevantes são incorporadas, como por exemplo: preconceito racial, desigualdade entre gêneros, influências religiosas, transformações sociais causadas pela inserção da tecnologia, trabalho infantil, práticas sociais e valores culturais referentes a cada período histórico representado.

Um dos pontos principais a serem observados é o de que esta obra apresenta um olhar do presente interpelando o passado, analisando situações e problemas diferentes que atravessam o tempo, sendo percebidos também na sociedade atual. Este modo de inferir contextos em tempos diferentes da História, em paralelo – ou como contraponto – a circunstâncias atuais é uma justaposição que proporciona novos olhares sobre os fatos, pois a História é uma construção social, resultado de interpretações constantes dos acontecimentos. Ela não é uma produção cristalizada, pois pode ser questionada e revisada, até como uma forma de romper com ciclos nocivos e transformar a realidade em que se vive. Um dos objetivos desta HQ é justamente questionar a realidade contemporânea, considerando eventos passados como exemplos de comportamentos que permaneceram, de certa forma, até os dias de hoje.

A infância é o elemento essencial de toda a narrativa, perpassando todos os capítulos, mas cada um deles se concentra em uma fase e situações vividas pelas crianças naquele momento. Estas situações são baseadas em fatos históricos levantados pela pesquisa da professora e historiadora Claudia Regina Baukat Silveira Moreira que, apesar de não divulgar toda a bibliografia consultada, apresenta artigos nos quais inclui citações, fotografias, filmes e até mesmo os autos de um processo criminal real, como sugestões para ampliação do conteúdo da história em quadrinhos aos leitores.

Deste modo, a narrativa combina a História oficial com elementos ficcionais, fazendo com que personagens criados para esta HQ representem acontecimentos reais, por mais absurdos que possam parecer durante a leitura. Algumas situações parecem extremamente incoerentes,

mas isto acontece porque são vistas por olhares atuais, pois nas épocas em que ocorreram, eram tidas como normais. Por exemplo:

No século XIX, a criança, por definição, era uma derivação das que eram criadas pelos que lhe deram origem. Eram o que se chamava “crias” da casa, de responsabilidade (nem sempre assumida inteira ou parcialmente) da família consangüínea ou da vizinhança. O abandono de crianças e o infanticídio foram práticas encontradas entre índios, brancos e negros em determinadas circunstâncias, distantes da questão da concentração devastadora nas cidades, da perversa distribuição de bens e serviços entre camadas sociais e das fronteiras que entre elas estabeleceram. (FREITAS, 2003, p. 20)

Este excerto trata do século XIX, sendo que o autor pontua o início de uma preocupação com a infância apenas em fins do século XX, quando, segundo ele, “tornou-se uma questão candente para o Estado e para as políticas não governamentais, para o planejamento econômico e sanitário, para legisladores, psicólogos, educadores e antropólogos, para a criminologia e para a comunicação de massa.” (FREITAS, 2003, p. 19).

É necessário destacar que “O significado à criança é dado pela representação que o adulto dá à criança em suas relações.” Sendo assim, “a idéia de infância na atualidade não pode ser desvinculada da história, das diferentes visões em torno da criança que contribuíram para sua condição atual. Ou seja, o conceito de infância tem sido construído historicamente e reflete os valores presentes na sociedade em diferentes períodos” (BERNARTT, 2009, p. 4226). Portanto, devem-se levar em consideração os momentos específicos em que se passa cada capítulo desta *webcomic*, o contexto de cada época, para então analisar a continuidade de alguns comportamentos e ações, as permanências e rupturas que levaram à idealização do significado atual das crianças na sociedade brasileira.

Houve períodos em que as crianças pobres e abandonadas eram atendidas principalmente pela igreja, que tinha como objetivo “educá-las” de modo que não se tornassem criminosos e interferissem na harmonia coletiva estabelecida; outros, em que estas crianças eram encaminhadas para o trabalho, desde cedo; e, por fim, estas situações conduziram para um reconhecimento da criança como cidadão e a elaboração de leis e estatutos voltados para atender estes sujeitos (GONÇALVES, 2012, p. 399-401).

Algumas destas conjunturas são incluídas por Aguiar e sua equipe no decorrer da narrativa, perpassando momentos determinantes que levaram a transformações como estas citadas no parágrafo anterior. Mais sobre isso será visto adiante, no tópico 4.2.

Por se tratar de uma *webcomic* baseada em fatos reais, ela pode ser considerada uma representante dos “quadrinhos históricos”, subgênero dos quadrinhos, conforme descrito por Luciano Thomé (THOMÉ, 2016, p. 152). Thomé ainda cita como um exemplo de quadrinho histórico-documental o trabalho de Alan Moore e Eddie Campbell, “Do Inferno”, por este conter anexos que complementam a leitura: “Geralmente na forma de anexos ao final da obra, essas informações podem ajudar o leitor a se aprofundar no tema (resumos, cronologias etc.) e a problematizar a construção da história em quadrinho e sua relação com a História (discussões bibliográficas e de fontes históricas).” (THOMÉ, 2016, p. 166).

É o que se encontra na aba “Extras” do *website* de A Infância do Brasil. Neste espaço, há a opção “Contexto Histórico”, que agrupa os já citados artigos, separados de acordo com os capítulos da narrativa, conforme a figura 44:



Saiba mais sobre o contexto histórico do Brasil em cada século de sua história, nos artigos escritos pela historiadora **Claudia Regina B. Moreira**, consultora deste projeto. Cada artigo foi direcionado pelos conteúdos abordados em cada episódio de A Infância do Brasil.

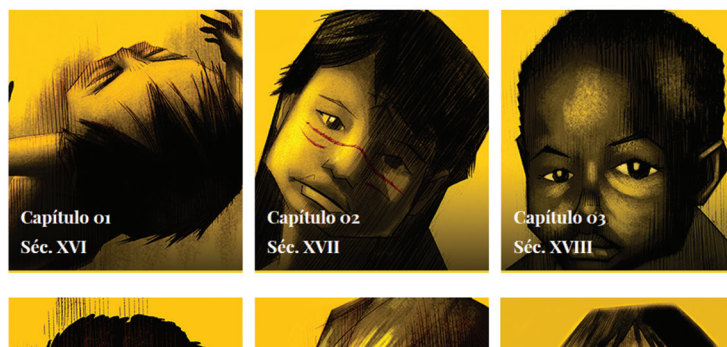


Figura 46: Aba Extras no *website*.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: < <http://www.ainfanciadobrasil.com.br/contexto-historico/> > Acesso em: 20 jun. 2016.

Apesar de inserir sua narrativa em momentos históricos reais, Aguiar cria personagens fictícios para habitar cada período, repetindo os nomes dos protagonistas de cada capítulo, criando até uma certa correlação entre eles, além do fato de viverem no mesmo país. Esta estratégia permite que o leitor desenvolva laços e se importe com eles, pois, mesmo se deparando com personagens visivelmente diferentes em cada capítulo, já espera encontrar uma Ana e um Gabriel em cada um deles.

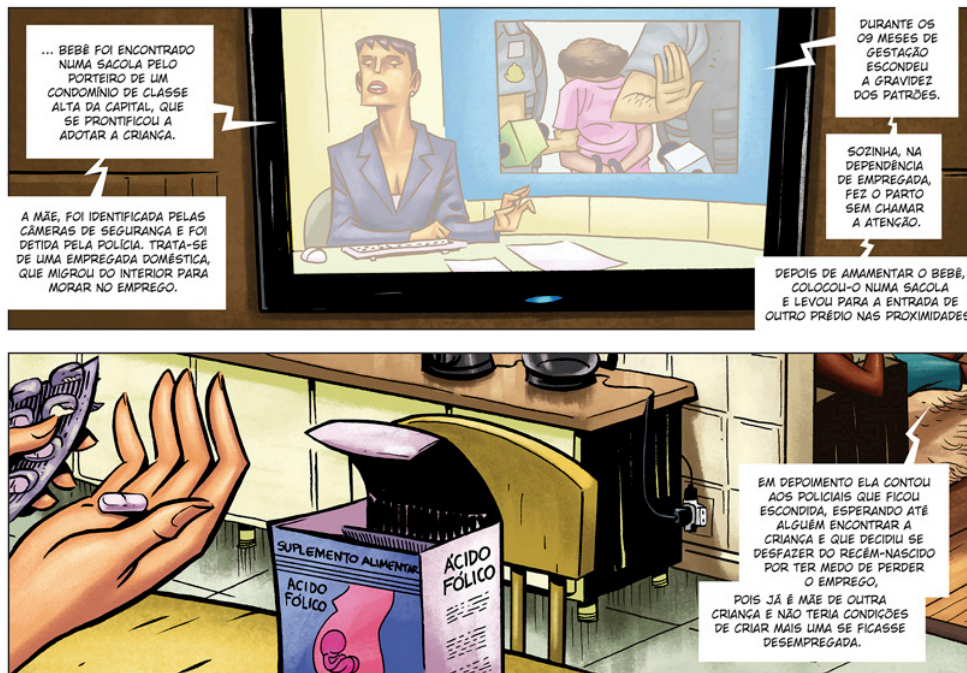
Os únicos personagens que reaparecem na série são aqueles das duas páginas finais de cada parte, que sempre mostram situações do período atual, o século XXI. O sexto capítulo da *webcomic*, aliás, é um ponto de convergência, exibindo todos estes personagens das páginas finais anteriores e entrelaçando suas histórias pessoais, mesmo que sem o conhecimento formal por parte deles. Eles não necessariamente se conhecem, mas se cruzam em momentos específicos, como a mãe que abandonou o filho recém nascido na porta de um prédio e se escondeu, até que alguém o encontrasse: esta passagem acontece no terceiro capítulo e é retomada em um noticiário de TV no sexto, sendo visto por um personagem que apareceu nas páginas finais do primeiro capítulo e cuja filha nasce neste último.



26 | 27



Figura 47: Página 26 do capítulo 3, que mostra quando a mãe abandona seu bebê e ele é encontrado.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>>
 Acesso em: 24 mar. 2016.



9 | 27



Figura 48: Página 9 do capítulo 6, apresentando o noticiário em que a situação daquela mãe é esclarecida.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>>
 Acesso em: 24 mar. 2016.

Do mesmo modo, as crianças pedindo esmolas em sinaleiros, os indígenas vendendo artesanato e a presidiária que vive com seu filho encarcerado reaparecem no capítulo final, cruzando – de forma indireta – suas vidas à do casal Ana e Gabriel, que está tendo o bebê.

4.2. Capítulos e alguns aspectos visuais importantes

Dividida em seis partes, a *webcomic* compreende seis séculos da história do Brasil, a partir do período colonial, no século XVI. Cada um dos capítulos, além de tratar de um período específico – e apresentar um comparativo com o período atual nas duas páginas finais – aborda situações que são sintetizadas em seus títulos, iniciando em “Nascer” e finalizando em “Perpetuar”. Todos os títulos são caracterizados como verbos, descrevem ações e, deste modo, parecem simbolizar a agência das pessoas.

Cada um deles abrange um assunto principal, construindo uma visão maior da infância na história do país, mas a linguagem dos quadrinhos permite atingir o leitor de outras formas, sendo o uso das cores uma delas.

Estudos sobre as cores, incluindo sua teoria e seus sistemas cromáticos, em geral, apresentam questões subjetivas relacionadas à interpretação, às sensações que elas estimulam. Em alguns casos, são incluídas tabelas com os aspectos ligados a cada cor, indicando, por exemplo, que o verde simboliza equilíbrio; o vermelho, calor; o azul, calma; e assim por diante (FRASER, BANKS, 2012, p. 67). Fórmulas como esta são baseadas em simbolismos generalizados e mais amplamente aceitos em culturas distintas, mas são discutíveis, pois o modo como interpretamos uma cor ou como ela nos afeta é resultado da combinação de alguns fatores, incluindo as experiências e gostos pessoais de cada um, as culturas em que cada sociedade está inserida, além das questões físicas e fisiológicas envolvidas (SILVEIRA, 2015, p. 15-16).

As histórias em quadrinhos não precisam necessariamente ser coloridas, o próprio José Aguiar trabalha tanto com HQs em preto e branco quanto coloridas; alguns exemplos em preto e branco são **O Gralha** e, mais recentemente, **Coisas de adornar paredes**. As diferenças entre elas são mais do que técnicas, pois há mensagens que as cores comunicam pela sua simples inserção nas ilustrações, despertando emoções diversas nos leitores. Relativo a esta comparação, Scott McCloud (2005) afirma que “A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura.” Segundo ele, nas narrativas em preto e branco a mensagem é mais direta, enquanto que nas coloridas há mais significância, com a transmissão de “sensações que só a cor é capaz de proporcionar” (2005, p. 192).

Já Cris Peter (2014) – colorista de quadrinhos brasileira, cujo trabalho e reconhecimento internacional inclui importantes prêmios, como o *The Will Eisner Comic Industry Awards* – defende que “existe algo que é absorvido muito mais rápido do que qualquer ilustração, e esse algo é a cor.” (2014, p. 19). Ou seja, o leitor pode não ter consciência imediata da influência das cores na sua observação, mas percebe e sente seus efeitos, complementando a mensagem transmitida pela narrativa. No caso específico de **A infância do Brasil**, José Aguiar contou com seu parceiro colorista de outras obras, como *Folheteen*, Joel de Souza.



Figura 49: Diferentes sensações são transmitidas por ilustrações em preto e branco e as totalmente coloridas.

Fonte: FRANK, Gary. Action Comics #961. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/DCcomics/>>

Acesso em: 12 mar. 2017.



Figura 50: Comparativo entre dois modos de colorização em uma mesma sequência de quadros. Na parte superior, a colorização original por John Higgins, da década de 1980; abaixo, a versão recolorizada pelo próprio ilustrador, Brian Bolland, de 2008. Fonte: BOLLAND, Brian. Batman: The Killing Joke. Disponível em: <https://rightearleft.files.wordpress.com/2015/06/martin-dupuis-the-killing-joke_32.jpg> Acesso em: 12 mar. 2017.

Na figura 49 é possível observar como as cores mudam a percepção de uma imagem, ao se comparar a arte apenas finalizada em nanquim de uma ilustração de Gary Frank para a capa de *Action Comics* nº 961 e a capa pronta para comercialização, totalmente colorida. Alguns elementos, como as balas e a poeira, por exemplo, ganham maior destaque na imagem final. O próprio símbolo no peito do personagem se sobressai com as cores, visto que na ilustração em preto e branco ele está apenas delimitado pelas linhas, sem a inserção de sombras que poderiam lhe conferir mais peso, visualmente. Relativo a esta comparação, Scott McCloud afirma que “A diferença entre quadrinhos em preto e branco e em cores é profunda, afetando cada nível da experiência de leitura.”. Segundo ele, nas narrativas em preto e branco a mensagem é mais direta, enquanto que nas coloridas há mais significância, com a transmissão de “sensações que só a cor é capaz de proporcionar” (2005, p. 192).

Muitos quadrinhos já foram publicados em preto e branco e republicados, posteriormente, colorizados; bem como alguns já tiveram suas cores originais alteradas em edições mais recentes. Estas inserções e alterações de cores provocam diferentes emoções e sensações em seus leitores, mudando até a mensagem transmitida pela narrativa. Um exemplo disso é a figura 50, em que duas sequências de uma mesma história, mas com colorizações diferenciadas, criam atmosferas distintas.

Tendo em mente estes conceitos, serão descritos a seguir os assuntos de cada capítulo, comentando brevemente sobre os *layouts* – que são estruturados, em geral, em uma grade de dois espaços horizontais por página, sendo um superior e um inferior, mas isto não é uma norma rígida que acaba por “engessar” a composição, visto que Aguiar insere também quadros de outros formatos, ilustrações de página inteira (as *splash-pages*) e quadros sem contornos – bem como as sensações sugeridas pelas cores que são combinadas em cada um deles.

Capítulo 1 - **Nascer**: é apresentado o nascimento de uma criança, incluindo os momentos anteriores ao parto, os costumes do período em se tratando da preparação e acompanhamento da gestante e a realização do parto; além disso, pode-se perceber a forte influência da religião católica nos costumes sociais, verificada pela construção de uma igreja, imagens de cruz e santos e a presença de um padre; os preconceitos em relação aos indígenas e aos negros, representados no diálogo entre o padre e o protagonista, Gabriel, e no modo como ele trata o menino indígena que o acompanha como um empregado/escravo; a noção que considera crianças menos importantes do que adultos, evidenciada pela fala de Gabriel: “E desde quando aquilo é homem?”, referindo-se ao mesmo menino indígena; e a posição social atribuída às mulheres, perceptível no diálogo como sendo inferior ao homem, devendo-lhe obediência e servindo quase que apenas para gerar filhos – de preferência, homens.

No que concerne ao visual deste capítulo, percebe-se uma diagramação que apresenta vários quadros contendo fragmentos das situações de maior tensão – momentos anteriores e durante o parto – além de uma

predominância de tons que variam do amarelo ao vermelho, destacando principalmente os tons de marrom entre eles. Isto confere uma atmosfera árida e áspera, sugerindo estas sensações em relação às condições de vida apresentadas e corroborando a rispidez dos diálogos travados pelos personagens do período colonial da narrativa.

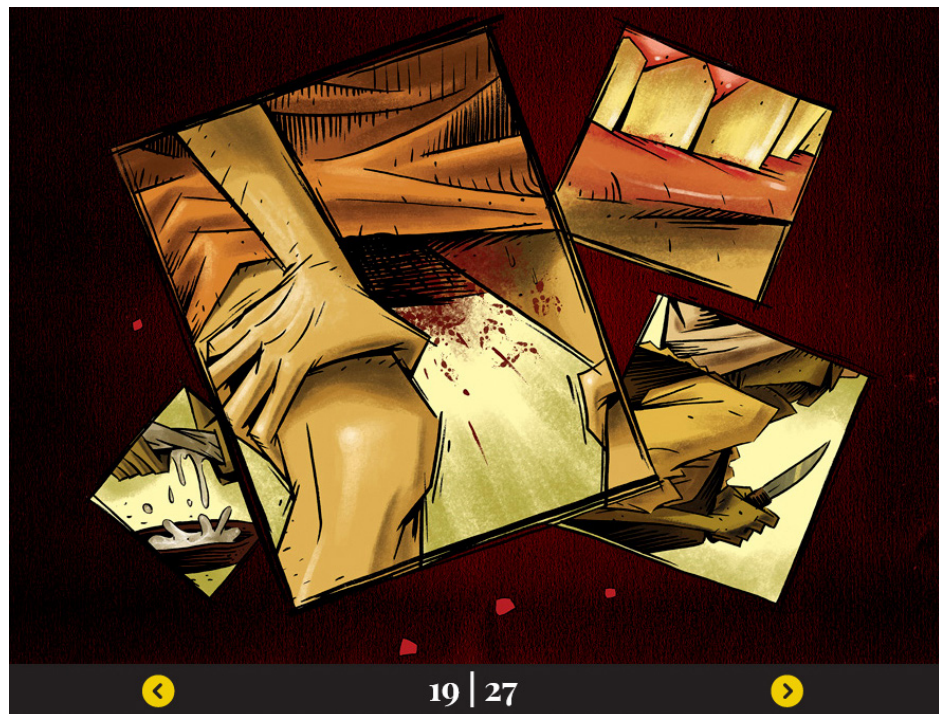


Figura 51: Algumas das páginas com as imagens fragmentadas e as cores apontadas.
Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.aifanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Capítulo 2 - **Trocar**: a palavra “troca” do título se refere a mais de um tipo de mudança, sendo que o capítulo inicia-se com crianças indígenas sendo entregues aos jesuítas, que as levam para tratar as doenças e convertê-las em cristãs e “salvar suas almas”. Há, ainda, os bandeirantes em busca destas crianças, mas com interesses comerciais, como fica claro durante o encontro dos jesuítas com os “paulistas”, como eles são chamados. Mais uma vez, a religião católica se sobressai, através dos jesuítas e, neste capítulo, o autor representa como as crianças eram doutrinadas pelos religiosos do período. Suas ações incluem castigos, segregação e o medo (GONÇALVES, 2012, p. 399).

O preconceito em relação aos indígenas é perceptível e o descaso com estes povos se faz presente inclusive no período atual, que ainda apresenta “homens brancos” influenciando as vidas e costumes dos povos nativos. Estas questões são demonstradas nas páginas 17 a 20, que se passam no século XVII, por exemplo, compondo um painel com vários fragmentos que abrangem desde os trabalhos desenvolvidos pelas crianças, até uma palmatória deixando marcas nas mãos de uma delas. Nas páginas finais, nas quais o século atual é retratado, um idoso indígena – vestindo uma camiseta da seleção brasileira de futebol – recebe a visita dos chamados homens brancos levando vacinas e, ao reclamar da demora para que aparecessem, tem como resposta um comentário irônico sobre a difícil acessibilidade da aldeia. Durante a conversa entre os dois personagens, o ancião esclarece a diminuição de seu povo, com alguns já tendo falecido esperando por vacinas e médicos, enquanto outros foram embora e vivem nas ruas de cidades, vendendo seus artesanatos em sinaleiros. Fica explícita a negligência com que são tratados os povos indígenas, após a degradação de seus costumes originais e a imposição dos modos ditos civilizados em suas tribos, criando uma dependência como esta descrita, de medicamentos e cuidados.

Em se tratando da narrativa visual, mais uma vez o autor faz uso do recurso de imagens fragmentadas, enfatizando detalhes da rotina das crianças. Para compor uma sequência de eventos, criando uma unidade com o capítulo anterior. Percebe-se a força expressiva das hachuras nas cenas. A palmatória e a cruz sintetizam as estratégias da pedagogia jesuítica (figura 47). Nas cores, o amarelo se mantém presente, mas com um espectro que passa pelo verde e vai até tons de azul. O verde, aliás, é evidenciado em quase todas as páginas e, ao mesmo tempo em que sugere calma em alguns momentos, transmite uma sensação de tristeza, ampliando o efeito que as imagens exibem.

Essa cor também está fortemente vinculada à natureza e às matas – um exemplo disso é a própria bandeira do Brasil, na qual o verde simboliza as florestas do país – e, como parte da narrativa ocorre nestes ambientes abertos, onde os jesuítas encontram-se com indígenas e com os bandeirantes, a predominância do verde é também justificado pelos cenários representados.



Figura 52: Presença considerável dos tons de verde e as imagens fragmentadas.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Capítulo 3 - **Delegar**: este capítulo inicia-se com uma mãe abandonando sua criança em uma “roda dos expostos”, delegando suas responsabilidades a terceiros, seja pelos motivos que forem – nenhum motivo é mencionado na HQ, apenas a dor da mãe em questão e seu arrependimento ao ouvir o choro de seu bebê quando está partindo e a quase desistência do abandono são mostrados.

Relativo ao mecanismo citado:

O sistema de rodas de expostos foi inventado na Europa medieval. Seria ele um meio encontrado para garantir o anonimato do expositor e assim estimulá-lo a levar o bebê que não desejava para a roda, em lugar de abandoná-lo pelos caminhos, bosques, lixo, portas de igreja ou de casa de família, como era o costume, na falta de outra opção. Assim procedendo, a maioria das criancinhas morriam de fome, de frio ou mesmo comidas por animais, antes de serem encontradas e recolhidas por almas caridosas. (FREITAS, 2003, p. 53)

Sobre o funcionamento da roda:

O nome da roda provém do dispositivo onde se colocavam os bebês que se queriam abandonar. Sua forma cilíndrica, dividida ao meio por uma divisória, era fixada no muro ou na janela da instituição. No tabuleiro inferior e em sua abertura externa, o expositor depositava a criancinha que enjeitava. A seguir, ele girava a roda e a criança já estava do outro lado do muro. Puxava-se uma cordinha com uma sineta, para avisar a vigilante ou rodeira que um bebê acabava de ser abandonado e o expositor furtivamente retirava-se do local, sem ser identificado. (FREITAS, 2003, p. 57)

Neste capítulo, Aguiar ilustra uma criança sendo abandonada na roda, mas a sineta só é tocada depois, por outras crianças que, escondidas, presenciaram o ocorrido. As cenas descrevem a citação anterior com riqueza de detalhes, além de incluir uma grande carga emocional na ação. A narrativa segue mostrando como era a vida das crianças rejeitadas, seja nos abrigos ou na rua, cometendo pequenos furtos para sobreviver, e a violência destinada a estes jovens infratores. Finaliza com a situação em período atual de uma mãe abandonando sua criança recém nascida dentro de uma sacola, em uma espécie de praça ou jardim, em frente a um prédio, onde ela é encontrada e recolhida. O motivo parece ser o mesmo de outrora: oferecer uma chance de uma vida melhor para seus filhos, abrindo mão deles, por mais doloroso e perigoso que seja.

Visualmente, a diagramação deste capítulo é composta por muitos quadros horizontais, com a disposição de dois espaços horizontais por página formando uma grade que é vista em quase todas as páginas, com exceção de um quadro de página inteira e alguns poucos quadros verticais. Os cortes e as rápidas mudanças de ângulos e planos reiteram a dinâmica e o suspense da ação, intensificando a cumplicidade do leitor no hiato entre um quadrinho e outro, ampliando as perspectivas sobre o tema. Os tons de amarelo continuam

presentes, mas em menor quantidade, dando lugar aos tons de azul e violeta, pois grande parte da narrativa se dá durante a noite. Apesar disso, há uma retomada do verde em algumas passagens, bem como o amarelo, quando utilizado, se dá com uma intensidade sensível, em especial nas luzes de vela. As combinações destas cores resultam em uma gama de sensações, que vão desde o perigo, o abandono, a revolta e a violência e agressividade.



Figura 53: Cor amarela intensa na luz de vela e o predomínio dos tons de azul.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Capítulo 4 - **Reter**: este é o capítulo baseado nos autos de um processo real ocorrido em Uberaba, Minas Gerais, em 1881. A parte principal da narrativa segue tratando da discussão entre os advogados, o chefe de polícia e a família “dona” da criança escrava acusada. Para evitar um escândalo, algumas medidas absurdas, chamadas até de “falcatruas” pelo advogado de defesa, são tomadas e registradas, finalizando o processo. Uma possível retaliação por parte da “sinhá” é sugerida e o contraponto para uma situação atual se dá quando a mulher escrava diz à sua filha que ela nasceu livre, diferente do que acontece com uma mulher que foi presa enquanto estava grávida e seu filho nasceu já preso, com ela.

Importante ressaltar a referência à brincadeira como ato de transformar e reinventar a realidade no seu entorno. A cena em que vemos as mãos de uma criança atravessando as grades, segurando de um lado um boneco do Cascão e de outro um boneco de *Star Wars*, seguida de uma visão geral da cela, onde a mãe segura uma caneta e escreve em um caderno – cuja função parece ser a de um diário – com desenhos colados ao fundo, faz pensar nas influências dos quadrinhos, do cinema e da arte para lidar com o cotidiano.

Preconceito racial, práticas de encarceramento e questões relativas à responsabilidade da sociedade e do Estado pelas crianças, sejam filhas de escravos ou de prisioneiras, são elementos expostos neste capítulo.

A diagramação mantém as características dos capítulos anteriores, composta por quadros horizontais em sua maioria, com o interessante recurso de mostrar cenas com o que seria a ação do presente – a conversa entre advogados e etc. –, nos quadros superiores e os eventos passados – a surra na menina escrava, sua prisão e os cuidados da mãe, por exemplo –, nos quadros inferiores das páginas pares, desde a 8 até a 24. O uso recorrente da aproximação de gestos, elementos (folhas, vassoura, chapéu) e expressões faciais, parecem evocar mais as emoções envolvidas nas cenas, do que as ações.

Novamente, os tons de amarelo estão combinados com os de marrom, o verde e variações entre vermelho e violeta. Um detalhe importante é a confrontação entre as cores dos ternos dos advogados: o da família usa verde, enquanto que o da menina acusada, usa violeta. No círculo cromático de cores, estes tons ficam em posições contrárias, chamadas complementares, e carregam em si alguns significados que podem ser

tomados pelos personagens aqui representados: o verde pode sugerir mesquinhez, insipidez e avareza; já o violeta, pode indicar verdade e autenticidade. Estas interpretações são possibilitadas pelo comportamento dos personagens, suas expressões e linguagem corporal; e corroboradas pelas cores citadas (FRASER, BANKS, 2012, p. 66-67).



Figura 54: Exemplo de círculo cromático e a indicação de cores complementares.
 Fonte: Artesanato e ponto. Disponível em: <http://eduk-blog.s3.amazonaws.com/blog/wp-content/uploads/sites/2/2015/07/bigstockphoto_color_wheel_-_light_3001062.png>
 Acesso em: 9 jan. 2017.





Figura 55: Exemplos de aplicação das cores, linguagem corporal e da diagramação deste capítulo. Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Capítulo 5 - **Responsabilizar**: a responsabilidade do título pode ser entendida pelo trabalho infantil que ocorre neste capítulo. Para ajudar em casa e com os remédios do irmão mais novo, um menino – cujo pai aparentemente os abandonou – assume o compromisso de trabalhar nas ruas vendendo jornais. É aniversário do caçula e a mãe deles os leva para assistir um desenho animado no cinema, com ingressos “perdidos” por seu chefe mesquinho e arrogante. Ao final, crianças recolhendo papéis e pedindo esmolas nas ruas, ajudando suas famílias de “carrinheiros” em tempos atuais fazem a ligação com o passado através de um cartaz velho do desenho assistido no cinema pela família do passado. Um dos principais pontos abordados na questão do trabalho infantil é o perigo de acidentes: o filho mais novo, irmão do pequeno vendedor de jornais, sofreu um acidente trabalhando na fábrica onde sua mãe ainda trabalha e isto lhe custou alguns dedos da mão esquerda.

Relativo ao trabalho infantil, com a implantação da República no Brasil, houve uma movimentação para regulamentar o trabalho e as condições de crianças, com este tipo de resultados:

A Tutela Dativa transferia a guarda das crianças órfãs ou de pais sem condições de cuidá-las para outra família. Essa transposição de guarda que deveria representar um gesto de ajuda às crianças, na prática acabou por legalizar o trabalho infantil. (BERNARTT, 2009, p. 4230)

Condições como estas foram se tornando mais visíveis e algumas mudanças aconteceram durante o século XX, originando o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), promulgado em 1990, pela Lei Federal 8.069, apoiada por movimentos sociais que visavam proteção integral às crianças (BERNARTT, 2009, p. 4234).

Este capítulo apresenta em sua narrativa um conteúdo um pouco diferente das anteriores ao inserir um “vilão”, o chefe, e um “herói”, o menino que trabalha nas ruas, além de uma sensação de justiça poética ao final desta sequência que se passa no século XX. O leitor acompanha a situação da família e o comportamento do chefe, gerando empatia por alguns personagens e aversão a outros, de modo que, quando o chefe “perde” seus ingressos para o cinema, a sensação que se tem é de retaliação merecida, uma punição pelas ações do personagem.

No que diz respeito ao *layout* das páginas, embora mantenha a grade básica de quadros horizontais, Aguiar compõe algumas delas com quadros verticais lado a lado, alternando cenas do chefe com sua família e das crianças e sua mãe. É um recurso visual que entrelaça as duas sequências, que são interligadas pelos eventos em si, mas que ganham em dinamismo, ao não seguir uma leitura linear, demonstrando que as ações ocorrem simultaneamente apesar de serem em locais e com personagens diferentes. Chama a atenção o cuidado no tratamento dos cenários, a pesquisa visual sobre a paisagem urbana, os detalhes arquitetônicos, a iluminação dos ambientes, os transportes, o vestuário e os adereços de cada época. Interessante o modo como o direito ao lazer é abordado, mostrando a importância do cinema como entretenimento, como fuga da dura realidade e espaço de apropriação cultural.

Em se tratando das cores, até o momento em que a mãe deixa o trabalho para encontrar seus filhos, os tons são pastel, mas leves e sem a intensidade que se via nas cenas noturnas do capítulo 3. Esta potência é retomada nas cenas em que a família se reencontra – em casa, a iluminação se dá pelo uso de velas, retomando o que se viu naquele capítulo – e, mais ao final, quando chegam no cinema, surgem os tons de violeta, na penumbra do auditório.





Figura 56: Algumas das páginas com o detalhamento dispensado aos cenários, as imagens fragmentadas e as cores apontadas. Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Capítulo 6 - **Perpetuar**: o capítulo final exhibe o nascimento da filha do casal apresentado no desfecho do primeiro, ao passo em que reúne todos os personagens que apareceram nas páginas finais dos capítulos anteriores, mostrando suas vidas depois dos acontecimentos expostos neles. Aqui,

suas vidas se cruzam em momentos e de formas distintas, todos vivendo – ou sobrevivendo – em uma mesma cidade brasileira no século XXI.

Ao mesmo tempo em que mostra os momentos finais da gestação e o nascimento da filha do casal protagonista – são eles que ocupam a maioria das páginas e a maior parte da narrativa – Aguiar intercala a sequência com quadros revelando as condições atuais dos outros personagens que vivem neste século, criando imagens que se contrapõem de modo bastante angustiante, como nos quadros finais, com as crianças dormindo na prisão, nas ruas e o bebê em um berço.

Esta é uma infeliz realidade que pode ser observada no país e que difere daquilo que é estabelecido no ECA, sendo que “A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.” (BRASIL, 1990, p. 19).

Na prática, o que se vê é uma aplicação injusta e parcial, pois crianças de famílias menos favorecidas, negras ou indígenas não desfrutam dos mesmos direitos de crianças brancas, nascidas em famílias de classe média ou em melhores condições econômicas. Roseane Bernartt (2009) conclui o seguinte:

Infelizmente, na sociedade brasileira ter direitos expressos em legislações não é garantia de execução. Mais do que direitos, as crianças brasileiras precisam da efetivação desses, com a definição clara dos responsáveis pela garantia dos direitos já assegurados. Só então poderemos conceber uma nova realidade para a infância e fazer uso da expressão: crianças cidadãs. (BERNARTT, 2009, p. 4235)

Neste capítulo pode-se observar um pouco do comportamento atual em se tratando do uso da tecnologia no dia-a-dia por pessoas aparentemente de classe média, com acesso à internet e suas redes sociais e a aparatos como *smartphones*. O autor insere em um quadro a publicação de uma fotografia da criança recém-nascida junto aos pais, ainda na cama do hospital, em uma rede social bastante similar ao *Facebook*, acompanhada dos comentários de seus seguidores, sejam eles parentes ou amigos.

Entre as tantas possibilidades de captação da imagem, de guardar todos instantes e fases crescimento, de todos os recursos técnicos e as redes de contato, do uso de tecnologias aparentemente mais democráticas e inclusivas, os quadrinhos deixam entrever a permanência das assimetrias de poder, as contradições sociais, a marginalização e a exclusão de uma boa parte das crianças brasileiras.

A diagramação mantém a estrutura dos capítulos anteriores, mas em algumas páginas o *layout* exposto é completamente diferente, retomando a ideia de fragmentos – desta vez, maiores, com cenas mais completas – e a composição de páginas que fazem mais sentido quando visualizadas em um exemplar impresso (mais sobre isso adiante, no subtítulo 4.4).

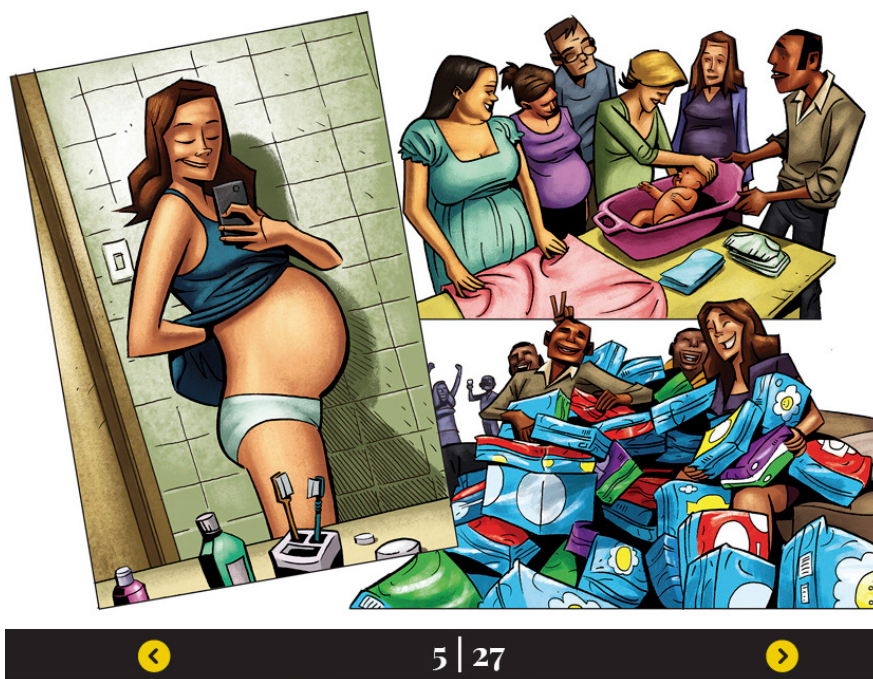


Figura 57: Representações de comportamentos contemporâneos relativos à gestação.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016.

Após a leitura, percebe-se que os temas abordados, aqueles que fazem parte da infância no país desde séculos atrás, acabam gerando uma sensação de tristeza muito grande, de angústia e apreensão. Estas emoções permeiam toda a série, pois ela mostra as crianças sendo submetidas a acontecimentos no mínimo discutíveis dentro da sociedade brasileira, desde serem consideradas menos relevantes socialmente do que uma pessoa adulta, serem abandonadas, doutrinadas ou castigadas com violência excessiva. Este clima, por vezes bastante pessimista, reflete a preocupação do autor com o bem estar delas, ao mesmo tempo em que busca chocar o leitor, tentando, assim, causar uma reação nele. A reação pretendida, como já mencionado, inicia-se com a reflexão em relação às condições de vida oferecidas às crianças, especialmente as indígenas, negras e pobres.

4.3. Leituras

Uma das maiores diferenças proporcionadas pela publicação de quadrinhos *online* é a possibilidade de utilização de recursos tecnológicos inseridos na leitura, influenciando o modo como o leitor se relaciona e usufrui do produto HQ. Neste caso específico, há duas formas de leituras possíveis: a “original”, que apresenta cada capítulo completo, mas apenas suas páginas como em uma HQ tradicional, sem interferências; e a “comentada”, que inclui em cada capítulo ícones simbolizados por um sinal de mais (+) dentro de círculos amarelos, sobre os quais, quando se passa o mouse, são revelados os hipertextos que complementam a leitura.

Na literatura, hipertextos são considerados artificios favorecidos pela utilização da tecnologia digital e vistos da seguinte forma:

Os hipertextos literários vieram no bojo da experimentação, tão característica da literatura do séc. XX. A utilização do computador como recurso na literatura fez com que muitas das idéias, consideradas revolucionárias pelos escritores e limitadamente postas em prática na publicação do texto em papel, pudessem ser implementadas de forma mais concreta. O que antes na literatura dependia exclusivamente da capacidade imaginativa do leitor, tornou-se possível de ser vivenciado na associação do hipertexto com os recursos de hiperlink. (CORRÊA, 2006, p. 127)

Sob uma perspectiva geral, mais informal, de acordo com o dicionário *online* Michaelis, hipertexto é a “Apresentação de informações escritas, organizadas de tal modo que dá ao leitor a possibilidade de escolher diversos caminhos, partindo de sequências associativas, de acordo com o seu interesse, em lugar de seguir um encadeamento linear único.” (Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=hipertexto>> Acesso em: 12 out. 2016.).

Esta descrição comunica exatamente o que o leitor pode fazer durante a leitura de **A Infância do Brasil** no modo comentado, pois há a opção de abrir os hipertextos inseridos nas páginas e ter acesso a conteúdos que ampliam sua compreensão, esclarecendo os momentos históricos reais que foram usados de base para a narrativa. Lembrando que a leitura pode ser feita tanto no modo comentado, como no modo chamado original, que não inclui nenhum ícone ou hipertexto. Sendo assim, as escolhas por parte do leitor têm início no momento em que ele seleciona o modo de leitura a ser feita.

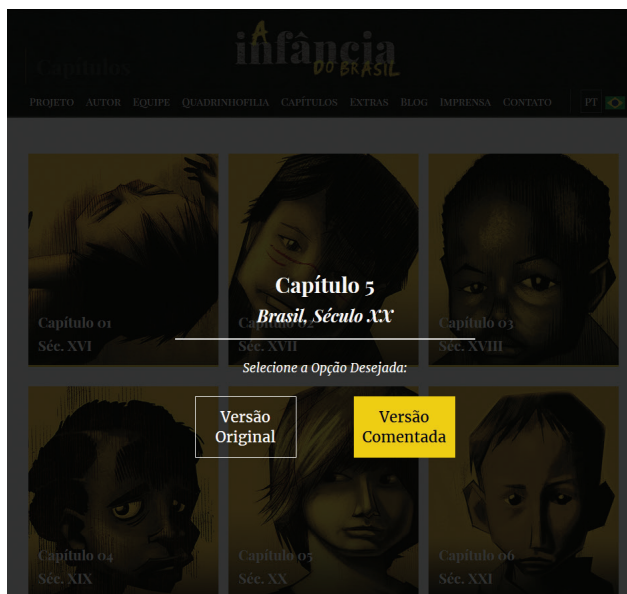


Figura 58: Seleção entre as versões, antes de começar a leitura do capítulo.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>>
Acesso em: 20 jun. 2016.



Figura 59: Página 13 do capítulo 5 na versão comentada. O sinal de mais destacado em fundo amarelo revela um quadro de hipertexto sobre a página com maiores informações e detalhes históricos.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>>
Acesso em: 24 mar. 2016.

Se a opção for pela leitura comentada, esta se torna mais lenta de modo geral, mas os hipertextos contidos em cada capítulo enriquecem a experiência, inserindo dados históricos provenientes da pesquisa em que a narrativa se baseia. A ampliação destes dados acontece via “Contexto Histórico” na aba Extras, conforme já mencionado. Mas aquela aba tem uma função semelhante aos anexos no final de HQs impressas, como no exemplo citado por Luciano Thomé, “Do Inferno”, pois se deve interromper a leitura para acessar aquelas informações, ou consultar os anexos após a leitura dos quadrinhos. Os quadros de hipertextos inseridos nas páginas oferecem uma apreciação muito mais ágil, pois no espaço da história onde o autor expõe algum elemento histórico já existe um ícone para que o leitor interaja abrindo e se aprofundando no assunto, sem a necessidade de buscar outra aba do *website* ou, no caso de volumes impressos, anexos ao final do livro.

Ainda em relação a escolhas oferecidas ao leitor, há também a questão de a obra ser publicada simultaneamente em quatro idiomas, sendo eles: Português, Inglês, Espanhol e Francês. Na área superior do *website*, há um espaço com as opções disponíveis, de modo que todo o conteúdo seja acessado na língua selecionada, não apenas a história em quadrinhos.



Une BD pour repenser le présent depuis le passé.

Figura 60: *Website* configurado no idioma francês, com as opções disponíveis na barra à direita, que exhibe a bandeira referente ao idioma a ser selecionado, quando passa-se o mouse sobre as opções.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://ainfanciadobrasil.com.br/francais/>>
Acesso em: 9 jan. 2017.

No que concerne à visualização da *webcomic* propriamente dita, em vários momentos o leitor é surpreendido por imagens que podem o abalar e comover, sensações que são intensificadas quando estas imagens são visualizadas em telas de computadores de mesa, que permitem dimensões maiores do que *tablets*, por exemplo, devido aos seus diferentes tamanhos. As imagens desta HQ se ajustam automaticamente às telas em que se estiver acessando o conteúdo, o que configura os chamados *websites* de *layout* responsivo: caso seja em um *smartphone*, cada página da **Infância** será reduzida para ocupar o espaço disponível, mas com um limite de ampliação para telas maiores, de modo que não extrapole suas dimensões reais para que não haja perda de qualidade (SILVA, 2014, p. 2.). Este é um efeito que não pode ser conseguido em um volume impresso, a não ser que o leitor afaste ou aproxime a página de seu rosto ou use lentes de ampliação, mas o resultado não é o mesmo e, por vezes, é até incômodo.

Um exemplo de ajuste de dimensões pode ser observado na figura a seguir, que contém quatro tamanhos de telas em dispositivos diferentes:



Figura 61: Montagem com exemplos de diferentes visualizações da *webcomic*, dependendo do dispositivo utilizado. Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 24 mar. 2016. Dispositivos, fonte: Projecttus. Disponível em: <<http://www.projecttus.com/wp-content/uploads/2015/09/imagem.png>> Acesso em: 9 jan. 2017.

Apesar de a imagem de base com os aparelhos apresentar um *smartphone* e um *tablet* em posições verticais – a leitura recomendada seria na posição horizontal – pode-se ter uma ideia de como a imagem se ajusta aos espaços disponíveis, sendo que, do *notebook* para a tela do computador de mesa não há ampliação, pois ela já atingiu suas dimensões reais e um aumento forçado causaria perda de qualidade.

Ao se ampliar demais as imagens, excedendo suas dimensões originais, a visualização fica prejudicada, pois os pixels (o menor elemento a compor uma imagem) se tornam visíveis, deixando-a “serrilhada”, ou “quadriculada” (PROSTT, 2013, p. 25.). Ver exemplo a seguir:

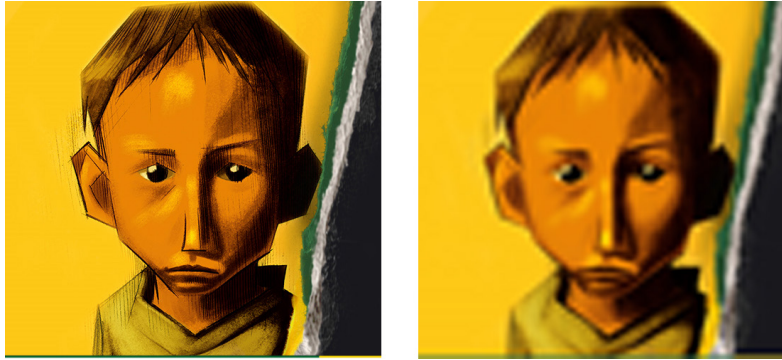


Figura 62: Uma mesma ilustração em tamanho normal e sua versão ampliada além do limite.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/capitulos/>>
 Acesso em: 24 mar. 2016.

Na ilustração ampliada além de suas dimensões originais, visualmente o resultado parece embaçado, sendo possível observar pontas nas linhas que deveriam ser contínuas, como dentes de uma serra, por isso o termo serrilhado. Esta questão está vinculada à chamada resolução, que é basicamente o nível de qualidade comportado por uma determinada imagem. Quando formatada para tela, sua resolução não precisa ser maior do que 72 dpi (*dots per inch*, ou pontos por polegada) mas, quando preparada para impressão, deve ter no mínimo 300 dpi, pois depende de outras propriedades referentes aos processos de impressão (VILLAS-BOAS, 2008, p. 25-26.). É por este motivo que imagens retiradas da internet, quando impressas em grandes dimensões, ficam serrilhadas, com seus pequenos detalhes desaparecendo.

O fato de permitir a leitura da HQ em dispositivos diversos configura a mobilidade dentro do contexto tecnológico, pois se pode acessar a internet, por exemplo, de qualquer aparelho como os citados – *smartphones*, *tablets*, etc. – sem precisar recorrer a um computador de mesa, que geralmente fica confinado a um espaço determinado, sem que seja carregado regularmente, ou mesmo, facilmente. Esta acessibilidade a conexões de internet através de artefatos diversos foi beneficiada pelo desenvolvimento da comunicação sem fio e da tecnologia da informação. (PROSTT, 2013, p. 15-16.).

Prostt (2013) ainda conclui:

É possível notar, o quanto a tecnologia móvel, somada com a disponibilidade de acesso à Internet, está ficando cada vez mais presente e próxima de nós. Os dispositivos móveis estão deixando de serem artigos de luxo e diante de tal cenário, é importante realizar estudos que destaquem a forma como os conteúdos e aplicações web estão sendo desenvolvidos. (PROSTT, 2013, p. 17.)

A programação do *website* da **Infância** com *layout* responsivo demonstra o grande cuidado na produção da HQ e o objetivo de alcançar um público ainda maior.

4.4. Linguagem

De uma forma geral, a linguagem corrente das histórias em quadrinhos impressas foi mantida nesta versão *online*, com algumas inserções de outros elementos possibilitadas pelos recursos tecnológicos disponíveis, tais como os comentários acessíveis a partir de ícones sobrepostos nas páginas, abrindo os chamados hipertextos.

A diagramação, devido ao formato de leitura em tela, apresenta em sua maioria, quadros horizontais, como mencionado anteriormente. Há, ainda, páginas que exibem ilustrações incompletas, cortadas, e causam um certo estranhamento na leitura em tela. Estas ilustrações cortadas indicam uma preocupação do autor com uma futura publicação impressa, uma vez que as páginas virtuais podem ser combinadas de modo a formar páginas em dimensões tradicionais de quadrinhos impressos, na vertical, e em páginas duplas. É bem verdade que existem diversos formatos, até mesmo quadrados ou *widescreen* (horizontais), entre as HQs publicadas no Brasil, mas os mais comuns ainda são os verticais, como o chamado “formatinho” (13,5 cm x 19 cm, em média) habitualmente usado nos quadrinhos da Turma da Mônica e da Disney, por exemplo; e o “formato americano” (17 cm x 26 cm, em média) conhecido pelas revistas de super-heróis, como Superman ou Homem-Aranha, por exemplo. Em se tratando de mangás, também há vários formatos disponíveis, sendo um dos mais populares atualmente o de Vagabond, One-Punch Man e Lobo Solitário, por exemplo (13,4 cm x 19,8 cm).

A figura 58 apresenta uma sequência de quatro páginas como são visualizadas no *website* da HQ:

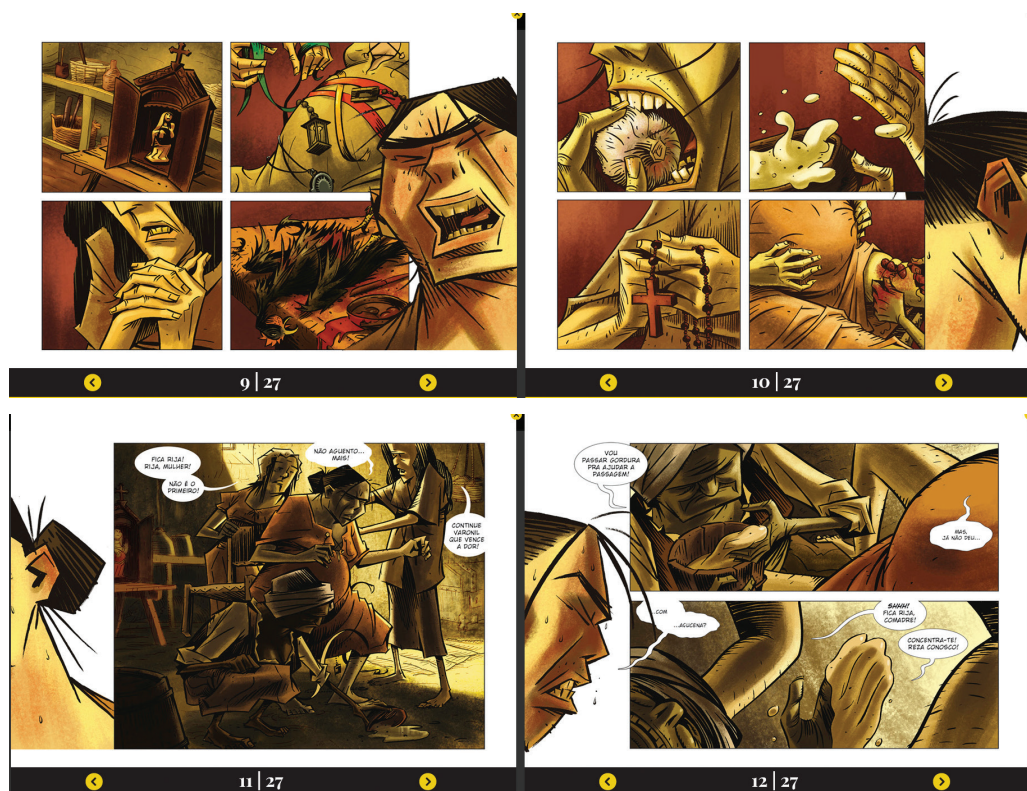


Figura 63: A infância do Brasil, capítulo 1, sequência de leitura *online* das páginas 9 a 12.

Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>> Acesso em: 7 mar. 2016.

Já a figura 59 demonstra como seria a montagem destas mesmas páginas em uma publicação impressa:



Figura 64: A infância do Brasil, capítulo 1, montagem das páginas originais 9 a 12 para edição impressa.
 Fonte: AGUIAR, José. A infância do Brasil. Disponível em: <<http://www.a infancia do brasil.com.br/capitulos/>>
 Acesso em: 7 mar. 2016.

O exemplo aqui exposto já foi realmente impresso desta forma em uma edição gratuita para divulgação do projeto, distribuída no evento de lançamento, na Gibiteca de Curitiba, em 12 de setembro de 2015. A edição foi impressa em formato 15 cm x 21 cm e inclui páginas em cada um dos quatro idiomas em que o projeto foi estruturado.

Um detalhe importante é que a edição de divulgação era um impresso apenas do primeiro capítulo da *webcomic*, mas percebe-se em outros capítulos também o uso deste recurso de páginas cortadas em tela que se combinam para formar as páginas impressas, que corroboram a ideia de que José Aguiar pretende publicar a obra completa em versão física, seja em edição única ou de forma seriada. Esta possível edição impressa reforça o assunto tratado no capítulo 2 deste trabalho, em que se comenta a materialização das obras de vários quadrinistas surgidos no meio virtual e que acabam, depois de algum tempo, lançando livros físicos. O próprio Aguiar já passou por isso anteriormente, publicando *Folheteen* e *Nada com coisa alguma*, que continuam existindo virtualmente, mesmo após as publicações impressas. Este não deve ser o caso de **A infância do Brasil**, por se tratar de uma série fechada e não tiras periódicas.

O fato de não se tratar de tiras, sendo uma história em quadrinhos composta por várias páginas em cada capítulo publicado, faz da **Infância** um produto diferente dentro de toda a produção de José Aguiar, pois até então, suas únicas obras virtuais eram em formato de tiras, publicadas inclusive em *websites* de jornais. Além disso, a **Infância** foi projetada como uma minissérie, com edições mensais, algo até então não visto na carreira profissional do autor.

Ainda em relação às páginas expostas nas figuras 58 e 59, é importante perceber o modo como o autor narra visualmente os acontecimentos, através de quadros que contém apenas closes das cenas, que são fragmentos pelos quais o leitor compõe uma sequência de eventos e estabelece sua compreensão da história relatada. Esta é uma forma de interação reconhecida na linguagem dos quadrinhos, que faz com que o leitor não seja apenas um observador passivo, mas participe se apropriando da obra e cocriando sua própria história, fato que permite diferentes interpretações por pessoas diferentes a partir de uma mesma HQ (EISNER, 2005, p. 61).

Estas imagens, isoladas, contêm mensagens e podem ser compreendidas como tais, mas, ao se construir uma página com várias delas, a associação entre os quadros proporciona uma leitura maior e mais completa, de acordo com os objetivos do autor. Thierry Groensteen (2015), ao analisar uma página de quadrinhos, trata da participação do leitor e sua interação da seguinte maneira: “Como leitor, construí esse sentido a partir das inferências que me parecem mais prováveis. Existe aquilo que algumas das imagens me *mostram*, e existe aquilo que sua confrontação me permite *fazê-las dizer*.” (GROENSTEEN, 2015, p. 116.).

Esta característica da linguagem é percebida de uma forma na leitura de quadrinhos impressos, mas como se dá quando a narrativa é apresentada virtualmente? Retomando o que Eisner (2005) afirmou em relação ao CD-Rom, em **A infância do Brasil**, José Aguiar apresenta um formato e ritmo de leitura na versão digital que é diferente da versão impressa. Neste caso – da **Infância** em sua versão digital –, o leitor continua responsável pela estruturação dos eventos, pois não há tempo determinado para cada página ou quadro, como no exemplo de Eisner; mas a interação do leitor com a narrativa se dá de forma diversa, levando-se em consideração os suportes que possibilitam a leitura (computadores de mesa, *notebooks*, *tablets*, etc.) e o ajuste dos quadros em páginas retangulares horizontais.

De acordo com os exemplos das figuras 58 e 59, na edição digital o leitor visualiza páginas que podem conter ilustrações cortadas, o que não ocorre na versão impressa, pois nesta, o arranjo e diagramação das páginas combina as páginas originais integrando as partes ausentes. Isso interfere na leitura como um todo, pois no meio digital, há ainda mais fragmentos de ilustrações, o que pode resultar em uma maior interação do leitor, fazendo mais inferências em um primeiro momento. Ao passar as páginas, isso se perde, pois o complemento daqueles rostos será encontrado. Ainda assim, a mensagem transmitida por um rosto cuja face está oculta da cena, exibindo apenas parte da cabeça, pescoço e orelha (versão digital, página 10 - figura 58), sugere interpretações e deduções para as quais a imagem integral pode simplesmente não deixar espaço (figura 59). Além disso, na versão digital o leitor tem a possibilidade de visualizar os comentários inseridos nas páginas, acessando os hipertextos diretamente, sem a necessidade de procurar em anexos ao final de um livro, por exemplo.

4.5. Mediações culturais em **A infância do Brasil**

Na apresentação de sua obra *Face Oculta* – série em quadrinhos italiana publicada originalmente pela Sergio Bonelli Editore entre 2007 e 2008, tendo sido publicada no Brasil

de forma incompleta em 2012 e reiniciada em 2016 – Gianfranco Manfredi afirma o seguinte:

Os protagonistas desta série (...) são fictícios, mas, ao longo de suas aventuras, aparecerão personagens e episódios históricos reais – como acontece com frequência nos contos épicos, tanto na literatura quanto no cinema. Mas não são um mero “*pretexto*” para contar a História (talvez de um modo um pouco mais divertido do que relatado nos livros da escola); pelo contrário, a História, neste gênero narrativo, é o pano de fundo e uma oportunidade para colocar em cena uma aventura de pura fantasia. Sandoka, o pirata da Malásia, para usar um exemplo, nunca existiu, mas, na série de romances de Emilio Salgari a ele dedicada, a reconstrução do fundo histórico é muito precisa. Esta coluna ajudará a distinguir, na nossa pequena saga, os elementos reais daqueles inventados ou livremente recriados. E proporá também, de vez em quando, textos que possam permitir, a quem quiser, se aprofundar nos eventos históricos nos quais nossos protagonistas estarão envolvidos; são pesquisas que usamos como documentação, que dissecaremos escolhendo aquelas que, mais do que precisão crítica, tem uma leitura interessante e também agradável. (MANFREDI, 2016, p. 4.)

Este texto poderia ser aplicado do mesmo modo à obra de José Aguiar que, como já visto, também desenvolveu uma narrativa protagonizada por personagens fictícios e baseada em fatos históricos, da qual muitos dados são disponibilizados aos seus leitores. Uma das principais diferenças entre a Face Oculta e a *webcomic* de Aguiar, é que este último não usa as páginas de apresentação de cada capítulo para aprofundar os temas, mas, sim, recursos como hipertextos inseridos nas próprias páginas e uma área de extras do *website* contendo artigos para ampliar o escopo da obra.

O emprego destas ferramentas traz um diferencial e também um grande trunfo para a **Infância**, com a qual Aguiar e sua equipe se valem da tecnologia digital e da mobilidade que ela dispõe para construir uma obra significativa e com possibilidade de alcance a públicos muito maiores do que seria no caso de uma edição inicialmente impressa, apenas – o *layout* responsivo e a viabilidade de escolha para leitura em qualquer um dos quatro idiomas ofertados contribuem sobremaneira para esse resultado.

Combinando a linguagem dos quadrinhos com recursos digitais, **A infância do Brasil** torna-se uma HQ distinta que, ao propor formato e ritmo de leitura adaptados ao meio virtual – ao se comparar as páginas da *webcomic* com as de um volume impresso, por exemplo, como já visto – proporciona novas interpretações e significações, variando de acordo com o nível de interação de seus leitores. E este nível de interação pode ser amplificado na leitura comentada e também com o acesso a outras áreas do *website*, com informações sobre a produção, as origens do projeto, equipe e contexto histórico.

A **Infância** é uma criação artística de vanguarda que lança um olhar sobre o passado com o objetivo de interpelar o presente, enquanto este presente simultaneamente repensa e questiona o passado (ou os passados), fazendo com que ambos os períodos coexistam em um mesmo momento ficcional, permitindo que paralelos sejam traçados, indagações surjam e uma maior compreensão advenha deste convite à reflexão estruturado por José Aguiar e grande equipe.

Contando com os recursos tecnológicos que foram descritos nesta pesquisa, autor e equipe conseguem, como consequência – e retomando os conceitos de mapa e cartografia de Martín-Barbero (2004) –, criar um produto final que serve como um eficaz mediador em sua comunicação com o público leitor que, ao se apropriar da obra, tem a capacidade de conhecer e/ou re-conhecer elementos importantes da história de nosso país.

Nesse sentido, esta *webcomic* funciona como um mapa noturno para discutir a infância no Brasil:

(...) um mapa para indagar a dominação, a produção e o trabalho, mas a partir do outro lado: o das brechas, o do prazer. Um mapa não para a fuga mas para o reconhecimento da situação desde as mediações e os sujeitos, para mudar o lugar a partir do qual se formulam as perguntas, para assumir as margens não como tema mas como enzima. (Martín-Barbero, 2004, p.18.)

Os leitores da **Infância** têm acesso a uma narrativa tocante e, ao mesmo tempo, a partir do ponto de vista do autor, um retrato crítico da sociedade brasileira contemporânea. Deste modo, a própria HQ acaba por se transformar em um relato deste momento histórico, da mesma forma que charges o fazem em jornais, por exemplo. Nisto, mais uma vez, a **Infância** se distingue, pois ao invés de apresentar seus temas com humor ou ironia, é tratada com bastante seriedade, refletindo o objetivo inicial do autor, construindo assim, uma obra contundente e que deve ser analisada como o que é: muito mais do que uma história em quadrinhos direcionada apenas para uma diversão efêmera, é uma HQ desafiadora e que dificilmente deixará seus leitores impassivos.

Neste ponto, ao mesmo tempo em que aprecia a obra, o leitor apropria-se de seu conteúdo, transformando-o – de acordo com suas inferências e compreensões pessoais – e, ainda, transformando-se no decorrer deste processo, conforme é sensibilizado por ela.

5. Considerações finais

No decorrer desta pesquisa foram tratados alguns aspectos das relações entre tecnologia, cultura e histórias em quadrinhos, passando pela produção digital das HQs, experiências com novas tecnologias e retomada de elementos mais básicos da linguagem mesmo com tantas possibilidades se abrindo aos autores. É possível perceber que as ferramentas disponíveis influem no modo como os quadrinhos são produzidos, não apenas em um caráter técnico – na ilustração, colorização, letreiramento – mas também no que concerne ao produto final oferecido, que pode ser algo diferente de apenas uma revista impressa, incluindo uma ampliação do conteúdo através de meios multimídia, por exemplo.

Partindo deste pressuposto de que as novas tecnologias digitais influenciam a produção de quadrinhos, procurou-se localizar algumas relações, intervenções e alterações provocadas no trabalho do quadrinista curitibano José Aguiar. Falar em “novas tecnologias digitais” torna-se um pouco nebuloso, pois em diferentes períodos têm-se diferentes tecnologias e novidades nesse sentido; para este trabalho, foram consideradas, principalmente, as mudanças que a inserção e a popularização da internet causaram tanto na produção, quanto na divulgação e distribuição de histórias em quadrinhos. Com sua obra **A infância do Brasil**, Aguiar apresenta um campo de estudo bastante rico nesse sentido, ao combinar a linguagem dos quadrinhos ao universo digital, mas sem esquecer a essência das HQs ao se envolver com as ferramentas tecnológicas atuais. O autor e sua equipe conseguem equilibrar os dois universos, oferecendo um produto final que é, ao mesmo tempo, reconhecível e diferenciado. Reconhecível, pois visualmente percebe-se que se trata de uma história em quadrinhos, seriada, com capítulos estruturados por várias páginas e que compreendem em si uma narrativa – ou várias delas; e diferenciado pois, embora seja reconhecido como tal, ainda é um quadrinho *online*, virtual e que não trata de temas humorísticos ou mesmo fáceis como tantos outros; a história ali contida é densa, melancólica e um retrato grave do real que muitos se esforçam para não ver. Assim, uma obra criada para encorajar a reflexão procura instigar seu público, mostrando que situações tão distantes em nosso passado ainda ecoam em nosso presente.

Estas peculiaridades, aliás, foram os pontos principais que motivaram a escolha de **A infância do Brasil** para esta pesquisa, visto que ela é uma história em quadrinhos *online* que realmente pode ser considerada diferente da grande maioria das HQs atualmente produzidas para mídias digitais. Este termo “diferente”, aqui, encerra alguns aspectos importantes, explicados a seguir.

Em primeiro lugar, não se trata de um conjunto de tiras, mas, sim, uma narrativa seriada em seis capítulos, publicados mensalmente e que podem ser lidos separadamente; entretanto, se transforma em uma obra muito mais pungente quando apreciada em sua totalidade. As tiras não são um terreno desconhecido para José Aguiar, pois ele produz e experimenta com este

formato desde o início de sua carreira, só que em **Infância**, o autor optou por uma estrutura mais próxima das revistas de quadrinhos, como uma minissérie digital. Esta opção ainda possibilita uma publicação impressa que pode receber a nomenclatura de “*graphic novel*”, condensando todos os capítulos e extras, oferecendo uma leitura distinta daquela que se tem no *website*. Esta, aliás, é uma possibilidade que, durante a elaboração desta pesquisa, acabou se confirmando: já foi anunciada formalmente a publicação de **A infância do Brasil** em edição impressa. Até o momento (março de 2017), ainda não há detalhes de como será estruturada esta edição, o que deixa margem para mais perguntas, principalmente sobre a pesquisa que complementa a leitura: serão inseridos extras ao final do livro? Ou serão deixados de lado, acompanhando apenas a versão *online*? Como ficam os hipertextos, podem ser anexados ao livro físico, talvez como em um livro *pop up*? Será uma edição única? Qual o formato, suas dimensões?

Estes questionamentos certamente serão respondidos em breve, no decorrer deste ano, e esta também será uma boa oportunidade para conferir se algumas das afirmações aqui apresentadas serão corroboradas, como a questão da montagem das páginas, por exemplo.

Agora, retomando o assunto das tiras publicadas *online*, quando reunidas em volume impresso, em geral são um apanhado da produção até determinado momento, como o próprio Aguiar já fez com **Nada com coisa alguma**. O produto resultante é bastante diverso, mais especificamente em se tratando de seu conteúdo, pois **Infância** é uma única história – as tiras podem manter um tema que atravessa várias delas, mas comumente são narrativas curtas e independentes.

Além de não ser estruturada como tiras, esta narrativa também não é humorística, aproximando-se mais do drama histórico, pelos temas e acontecimentos retratados.

Há, portanto, a questão da representação de fatores históricos, baseados em pesquisa formal. Ao elaborar uma narrativa fundamentada em situações e conjunturas reconhecidas como parte da História do Brasil, o autor concebe um produto artístico que extrapola os limites do escapismo, da leitura como passatempo, e revela algo mais: uma obra que provoca reflexões e pode gerar diversos questionamentos acerca da realidade das crianças no país. Este, claro, era um dos objetivos de Aguiar, como ele deixa claro logo na apresentação da HQ, em seu *website*. E isto possibilita ainda uma expansão de público, pois esta *webcomic* pode se tornar um material complementar para estudos, como um livro paradidático, por exemplo.

A grande equipe por trás desta produção, incluindo tradutores e a programação digital; a viabilização do projeto através da Lei de Incentivo à Cultura; o fato de ser uma série fechada e publicada inteiramente no meio virtual, ainda que haja a possibilidade de se tornar uma obra física, eventualmente; e o próprio tema da HQ, contribuem para a diferenciação frente a outros quadrinhos atuais.

Todos estes pontos reforçam a identidade artística aqui apresentada de José Aguiar, de um autor que não se contenta em trabalhar em sua zona de conforto, procurando ousar e experimentar tanto com a linguagem dos quadrinhos quanto com a estrutura de publicação,

suportes e mídias, o mercado editorial nacional e, desta forma, extrapola os limites conhecidos, colaborando para uma ampliação, profissionalização e legitimação da produção de quadrinhos nacionais.

Mas, talvez, e exatamente por este motivo, algumas de suas obras, como a própria **Infância**, tornam-se difíceis de classificar e, conseqüentemente, divulgar, em um primeiro momento. É uma *webcomic*, sim, mas qual o público-alvo, por exemplo? Como alcançar este público? E a divulgação internacional, já que a obra está disponível em outros idiomas? Estas questões parecem simples, mas antes deste projeto, será que já foram consideradas e de que forma isso se deu, com outros autores?

A infância do Brasil é uma obra singular, que pode servir de modelo para outros quadrinistas e gerar uma nova tendência em quadrinhos maduros e instigantes, sendo inseridos no universo digital e com a possibilidade de divulgação e publicação internacional imediata. Quem sabe em novas criações, outros autores não proporcionem novas experiências multimidiáticas, dando prosseguimento a esta investida de Aguiar e sua equipe – eles mesmos poderiam continuar também, por que não? –, ao passo em que estendem e fortalecem o trabalho iniciado com a **Infância**. Deste modo, esta obra tornar-se-ia, também, uma infância simbólica de um movimento artístico em quadrinhos provocativos em um sentido social, buscando transformar uma realidade por meio de narrativas, leituras, observações e considerações.

Ao se analisar a inserção da tecnologia na produção dos quadrinhos e todas as possibilidades que se apresentaram, algumas sendo experimentadas, outras apenas imaginadas; é intrigante e, ao mesmo tempo, irônico que muitos dos quadrinhos publicados *online* atualmente não sejam tão parecidos com *games*, mas, sim, com os quadrinhos anteriores a esta era digitalmente orientada. O que parecia ser uma tendência acabou não se comprovando como tal e muitos dos criadores optam por seguir a linguagem mais tradicional dos quadrinhos, apenas transposta para o meio virtual.

Este fato, por si só, reforça a visão de Feenberg (1995) e sua crítica ao determinismo tecnológico, visto que muitos autores atuais optam por produzir e publicar seus quadrinhos *online* sem necessariamente incluir efeitos digitais.

Não que a tecnologia tenha sido dispensada, visto que ela faz parte de todo o processo de produção de uma história em quadrinhos, mas nem todos os efeitos possíveis são efetivamente inseridos no produto final, seja um efeito sonoro ou de animação. Mas isto pode, também, ser um movimento, como foi com as HQtrônicas ou os CD-Roms, alguns anos atrás. Não é possível afirmar o que virá a seguir; no máximo, fazer previsões. Mas nada impede que novas “revoluções digitais” aconteçam e tragam consigo mais alterações na elaboração ou para os produtos finais em se tratando de quadrinhos. De que forma e se isso vai mudar algo na linguagem das HQs, só o tempo dirá... mas passados alguns anos, será pertinente olhar para trás e ponderar de que modo a **Infância** contribuiu para tudo isso, analisando qual o legado que uma história em quadrinhos como esta deixou.

Durante a leitura desta pesquisa, pôde-se perceber a relevância que uma HQ como **A infância do Brasil** tem em nossa sociedade. Por um lado é bastante desolador pensar que muitas crianças, em pleno século XXI, ainda sofrem de problemas semelhantes aos de séculos passados; tem-se a impressão de que a consciência humana não acompanhou o chamado “progresso tecnológico” e, sendo assim, não se desenvolveu muito nestes últimos séculos. Este progresso tecnológico, aliás, é o que possibilita a produção de uma *webcomic* como essa; no entanto, se a sociedade tivesse avançado no que diz respeito aos cuidados com as crianças, quem sabe sua publicação não fosse necessária.

Em vista disso, e por termos conhecimento da triste situação de tantas crianças pelo país, é que esta obra se faz tão relevante. E o ideal é que alcance o maior número de pessoas possível, pois ao refletir sobre estas condições, quem sabe este cenário não comece a mudar mais rapidamente? Um passo foi dado com a publicação desta obra de José Aguiar e toda a sua equipe, que ele seja apenas o primeiro.

5. Referências bibliográficas

AGUIAR, José. No Brasil, ser criança nem sempre foi como é hoje. O que mudou na vida das crianças brasileiras se compararmos os relatos de séculos passados com o nosso presente? O que permanece? *In: A infância do Brasil*, 2015. Disponível em: <<http://www.ainfanciadobrasil.com.br/o-projeto/>> Acesso em: 17 jun. 2016.

_____. Seminário na disciplina de **Tópicos Especiais em Tecnologia e Sociedade: História em Quadrinhos - Linguagem, Mídias, Suportes e Formatos**. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ARIES, Philippe, Ancien. **História social da criança e da família**. trad. Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1981.

ASSIS, Érico. **O silêncio da splash page (1)**. Blog da Companhia das Letras, 23 ago. 2010. Disponível em: <<http://historico.blogdacompanhia.com.br/tag/rafael-coutinho/page/2/>> Acesso em: 27 nov. 2016.

_____. **Sete perguntas para três Galhas**. Omelete, 23 abr. 2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/sete-perguntas-para-tres-gralhas/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

AZEVEDO, Milena. **Review Folheteen - Direto ao ponto**. UniversoHQ, 13 set. 2013. Disponível em: <<http://www.universohq.com/reviews/folheteen-direto-ponto/>> Acesso em: 15 mar. 2016.

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. São Paulo, Cultrix, 1964.

BAZZO, Walter A. et al. **Introdução aos estudos CTS (Ciência, tecnologia e sociedade)**. Florianópolis: Cadernos de Ibero-America, 2003.

BERNARTT, Roseane Mendes. **A infância a partir de um olhar sócio-histórico**. IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE - III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. PUC-PR, p. 4225-4236, 2009.

BONELLI, Sergio. Prefácio. *In: MANFREDI, Gianfranco. Face Oculta - volume 1 - Os saqueadores do deserto*. Barueri, SP: Panini Books, 2016.

BRASIL. **Lei Federal nº 8.069**, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA.

_____. MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Parto, aborto e puerpério: assistência humanizada à mulher**. Brasília: Ministério da Saúde, 2001.

BRENES, Anayansi Correa. **História da Parturição no Brasil, Século XIX**. Cadernos de Saúde Pública, RJ. n. 7. p. 135-149. abr/jun. 1991.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**: Um estudo abrangente da arte sequencial – Linguagem e Semiótica. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CALAZANS, Janaina de Holanda Costa; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. **Sociabilidades virtuais: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online**. 9º Encontro Nacional de História da Mídia. Universidade Federal de Ouro Preto. Minas Gerais, 2013.

CARVALHO, Vânia Carneiro de. **Gênero e artefato**: O Sistema Doméstico na Perspectiva da Cultura Material - São Paulo, 1870-1920. São Paulo: Edusp, p. 217-271, 2008.

CASTRO, Thiago Estevão Calixto de. **Tiras cômicas online**: mediação e interações na linguagem das tiras. 2016. 197f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador; conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

CHIARELLO, Mark. KLEIN, Todd. **DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics**. Watson Gupstill, 2004.

CODESPOTI, Sérgio. **Vaughan e Martín lançam The Private Eye**. UniversoHQ, 20 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/vaughan-e-martin-lancam-the-private-eye/>> Acesso em: 15 jun. 2016.

CORRÊA, Regina Helena M. A. **Literatura e Leitor na Era do Hipertexto**. Cadernos de Letras da UFF - Letras & Infovias. n. 32. p. 121-145. Rio de Janeiro, 2006.

COWAN, Ruth Schwartz. **More work for mother** – The ironies of household technology from the open hearth to the microwave. New York: Basic Books, 1983; London: Free Association, 1989. p. 69-111.

DAGNINO, Renato. Tecnologia Social: base conceitual. *In: Ciência & Tecnologia Social*. Revist@ do Observatório do Movimento pela Tecnologia Social da América Latina. v. 1. n. 1. jul. 2011.

DAGNINO, Renato; NOVAES, Henrique. Fetiche da Tecnologia. **Revista ORG & DEMO**. Marília, v. 5, n. 2, p. 189-210, 2004.

DINIZ, Carmen Simone Grillo. **Humanização da assistência ao parto no Brasil**: os muitos sentidos de um movimento. *Ciência & Saúde Coletiva*. n. 10. p. 627-637. 2005.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FEENBERG, Andrew (1995). Racionalização Subversiva: Tecnologia, Poder e Democracia. *In*: NEDER, Ricardo T. (org.). **A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia** / Ricardo T. Neder (org.). – Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina / CDS / UnB / Capes, p. 105-128, 2010.

FLÔRES, Onici Claro. **(Meta)Linguagem**. Linguagem & Ensino, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 243-261, jan./jun. 2011.

FRANCO, Edgar. **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, p. 15-35, 2013.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O essencial da cor no design**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

FREITAS, Marcos Cezar de (org.). **História social da infância no Brasil**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

GONÇALVES, Vanessa Regina Vieira. **A trajetória histórica da infância pobre no Brasil: O encaminhamento ao trabalho como (in) possibilidade da cidadania**. XIV Semana da Educação - Pedagogia 50 anos: da faculdade de filosofia, ciências e letras à Universidade Estadual de Londrina. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, p. 385-403, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: RJ, Marsupial Editora, 2015.

KRENING, Thiago da Silva; SILVA, Tânia Luisa Koltermann; SILVA, Régio Pierre da. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. *In*: Revista **9ª Arte**. São Paulo, vol. 4, n. 2, p. 35-44, 2015.

MANFREDI, Gianfranco. '800. *In*: **Face Oculta** - volume 1 - Os saqueadores do deserto. Barueri, SP: Panini Books, 2016.

MARICONDA, Pablo Rubén; MOLINA, Fernando Tula. Entrevista com Andrew Feenberg. **scientiæ zudia**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 165-71, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

_____. **Ofício de Cartógrafo**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

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

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

Michaelis - Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em: 15 jun. 2016.

MORAIS, Fátima Raquel Rosado. **A humanização no parto e no nascimento**: os saberes e as práticas no contexto de uma maternidade pública brasileira. Tese (Doutorado em Psicologia Social). Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Natal. 2010.

MORGADO, Alexandre. **Lilian Mitsunaga**: a melhor letrista do Brasil. Colecionadores de HQs, 9 abr. 2015. Disponível em: <<http://coleccionadoresdehqs.com.br/entrevista-lilian-mitsunaga-a-melhor-letrista-do-brasil/>> Acesso em: 12 dez. 2016.

NAGAHAMA, Elizabeth Eriko Ishida; SANTIAGO, Silvia Maria. **A institucionalização médica do parto no Brasil**. *Ciência & Saúde Coletiva*. n. 10. p. 651-657. 2005.

PAZ, Liber; QUELUZ, Marilda L. P. **CURITIBA E O GRALHA: reflexões sobre a identidade de uma cidade pela ótica de uma história em quadrinhos**. Anais do V Fórum de Pesquisa Científica em Arte. Escola de Música e Belas Artes do paraná. Curitiba, 2006-2007.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. 3. reimpr. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014.

PETER, Cris. **O uso das cores**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

PINCH, Trevor J.; BIJKER, Wiebe E. **The Social Construction of Facts and Artefacts**: Or How the Sociology of Science na the Sociology of Technology Might Benefit Each Other. in: *Social Studies of Science*, v. 14, n. 3, p. 399-441, 1984.

PINHAL, Paulo. **O que é requadro?** Colégio de Arquitetos, 15 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.colegiodearquitetos.com.br/dicionario/2009/02/o-que-e-requadro/>> Acesso em: 15 jun. 2016.

POLETTO, Leticia Borges. **A (des) qualificação da infância**: A história do Brasil na assistência dos jovens. IX ANPED Sul - Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul. Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2012.

PROSTT, Marcela Eloisa. **Interface Web Utilizando Design Responsivo**: Um estudo de caso aplicado a smartphones, tablets, computadores e televisores. 2013. 78f. Monografia (Especialização em Tecnologia Java e Desenvolvimento para Dispositivos Móveis) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

QUADRINHOFILIA. **Quem somos**. Disponível em: <<http://quadrinhofilia.com.br/quem-somos/>> Acesso em: 12 mar. 2017.

QUELUZ, Marilda L. P. Redescobrimo o Brasil, entre Quadrinhos e História. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.). **Enquadrando o Real** – Ensaio sobre quadrinhos (auto) biográfico, históricos e jornalísticos. 1 ed. – São Paulo: Criativo, 2016.

RABELO, Juliana M.; MATOS, Adriana Leiria Barreto. O Perfil do Ilustrador do Pós-Moderno. *Revista Extensão em Ação*. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, v. 1, n. 2, p. 2-12, 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Faces do Humor**: uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

_____. **Tiras Livres**: Um Gênero em Processo de Consolidação. X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul, RS, 2010.

_____. **Tiras livres**: um novo gênero dos quadrinhos. Série Quiosque, 32. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (org.). **A linguagem dos quadrinhos** – Estudos de estética, linguística e semiótica. 1. ed. – São Paulo: Criativo, 2015. 81

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.

SILVA, Arthur de Almeida Pereira da. **Design Responsivo: Técnicas, Frameworks e Ferramentas**. 2014. 86f. Projeto de graduação - Escola de Informática Aplicada - Centro de Ciências Exatas e Tecnologia - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. – Curitiba: Ed. UTFPR, 2015.

STORTO, Leticia Jovelina. **Emoticons: adereços às conversas virtuais?**. *ReVEL*, v. 9, n. 16, p. 112-134, 2011.

THOMÉ, Luciano. Os Quadrinhos Históricos em Perspectiva. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.). **Enquadrando o Real** – Ensaios sobre quadrinhos (auto) biográfico, históricos e jornalísticos. 1 ed. – São Paulo: Criativo, 2016.

VERASZTO, Estéfano V. *et al.* **Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito**. Prisma. com n. 7, pp 60-85, 2008. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/viewFile/681/pdf>> Acesso em: 21 jul. 2016.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

WOLK, Douglas. **Reading comics: how graphic novels work and what they mean**. United States: Da Capo Press, 2007.

