

**RETORNO ÀS ORIGENS: UM ESTUDO SOBRE A MIGRAÇÃO DE UMA  
WEBCOMIC PARA O PAPEL**

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, Brasil

**RESUMO**

As primeiras histórias em quadrinhos publicadas para o suporte digital datam da década de 1990. Desde então, novas tecnologias foram criadas e inseridas para a criação de novas narrativas, com menos limitações que o papel e com diferentes recursos de linguagem. Para entender este fenômeno, Franco (2004) denominou essas histórias em quadrinhos inseridas no meio digital como “HQtrônicas”, mas contemporaneamente outros nomes têm sido usados também, como webcomics, por serem publicadas na internet. Franco divide esse fenômeno em três gerações, considerando a migração de suporte do papel para o digital como a segunda geração. No Brasil, porém, surgiu na década de 2010 um fenômeno de migração oposta, com os quadrinhos sendo publicados originalmente na internet e depois sendo adaptados para o papel. Ou seja, ocorre o retorno ao suporte que deu origem aos quadrinhos. O objetivo deste estudo é refletir sobre as mudanças ocorridas ao se adaptar para o papel uma webcomic que utiliza como recurso efeitos de animação. Para analisar essa mudança de suporte, será usado como objeto de estudo a obra “Bear”, da desenhista brasileira Bianca Pinheiro, história que foi veiculada na internet no site “Bear – Webcomic por Bianca Pinheiro” e, depois, em formato livro. Este tipo de migração acarreta alterações no momento de adaptar um suporte para o outro, devido aos recursos tecnológicos que podem ser usados apenas no computador, tablets ou smartphones, como gifs e vídeos. Para investigar quais são os principais efeitos desta mudança, usaremos como arcabouço teórico a Linguística Textual em paralelo às teorias de Franco sobre as “HQtrônicas” e Cirne (1970), Barbieri (1991) e Ramos (2009) sobre composição estética de uma história em quadrinhos, para verificar se, ao adaptar um quadro animado para uma história em quadrinhos no papel, há uma mudança no ritmo visual do objeto.

**PALAVRAS-CHAVE:** suporte, HQs, *webcomic*

**INTRODUÇÃO**

As histórias em quadrinhos têm uma relação direta com o suporte em que são publicadas. De acordo com Garcia (2015), a história das HQs é parte da história da imprensa e ambas cresceram juntas no início do século XX. Apesar de acreditar que as HQs surgiram no século anterior, com Rodolphe Töpffer, foi com a massificação, feita nos

jornais norte-americanos, que tiveram uma linguagem consolidada. Antes disso, os quadrinhos vinham em um modelo de publicação típico da Europa. “Os quadrinhos americanos da segunda metade do século XIX têm como principal suporte o mesmo que os quadrinhos europeus: as revistas satíricas” (GARCIA, 2015, p.59).

Garcia concorda com Eco (2015), que em “Apocalípticos e integrados”, faz uma análise crítica dos motivos de as histórias em quadrinhos serem consideradas um produto cultural de valor menor. Segundo o autor, a prensa de Gutemberg foi fundamental para a circulação das HQs ao redor do mundo. Por causa da massificação deste produto, a elite dominante rotulou as histórias em quadrinhos como um objeto cultural menor.

O papel era a principal forma de circulação das HQs, no século XX, e a única forma encontrada para fazer a venda em massa deste objeto. Porém, com a criação e popularização dos computadores pessoais, no início da década de 1981, novas possibilidades apareceram para a criação e circulação das histórias em quadrinhos. Inclusive, com novos recursos, que o papel não pode oferecer, como animações e trilha sonora. No século XXI, por motivos mercadológicos e editoriais, a circulação digital teve uma crescente e os artistas encontraram na internet uma forma adequada de divulgar suas histórias. O objetivo deste estudo é refletir sobre as mudanças ocorridas ao se adaptar para o papel uma webcomic que utiliza como recurso efeitos de animação. Como objeto de estudo, selecionamos algumas vinhetas da obra “BEAR – uma webcomic por Bianca Pinheiro” e as equivalentes do volume 1 de “Bear”, publicada pela editora Nemo. Para isso, usaremos as teorias da Linguística Textual de Koch, de suporte de Marcuschi e Távora, assim como as teorias sobre webcomics de Franco. Especificamente sobre quadrinhos, utilizaremos Barbieri, Cagnin, Cirne, Groensteen e Ramos.

## **QUADRINHOS NA INTERNET E AS HQS DIGITAIS**

Em 1981, iniciou-se a popularização dos microcomputadores, quando a empresa norte-americana IBM lançou o modelo IBM-PC. Este produto teve cerca de 35 mil unidades vendidas. Após a popularização do computador pessoal pouco demorou até que fosse criada a primeira história em quadrinhos feita no computador. O contato com a

**5<sup>as</sup>** JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

tecnologia permitiu novos artifícios na criação de histórias em quadrinhos. Inicialmente, os quadrinistas fizeram experiências que se limitavam a criar os quadrinhos no computador, mas nos mesmos formatos da mídia física, já conhecida há décadas. A primeira história em quadrinhos conhecida por ter sido inteiramente feita em um computador foi Shatter, de Mike Saenz.

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

Até então, ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos eram publicadas em formato livro, revista ou jornal. Segundo Franco (2003, p.54), em meados da década de 1990, circularam as primeiras histórias em quadrinhos em CD-ROM.

Os experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de 1980 (...) Esses experimentos que eram apenas de criação dos desenhos com auxílio do computador tornaram-se, a partir dos anos 1990, experimentações voltadas para as possibilidades abertas pelos recursos multimídia, definindo uma migração do suporte do papel para a tela do computador. (FRANCO, 2013, p.19)

Neste período, os artistas passaram a usar novos softwares para inserir recursos multimídia nas histórias em quadrinhos, sem as limitações que havia para se publicar uma história no papel. No computador, as histórias em quadrinhos podem usar os recursos de hipermidialidade, trilhas sonoras, tela infinita, espaço de interatividade do autor com o leitor e também inserção de animações, como aquelas em formato GIF, que é o foco deste estudo.

Este cenário despertou interesse de artistas e leitores brasileiros. No início da década de 2000, o amadurecimento do uso da linguagem rendeu uma alta popularização do trabalho dos artistas. Porém, de acordo com Franco (2013, p.24), as HQs feitas originalmente para as mídias digitais começaram a desaparecer a partir de 2005, por

**5<sup>as</sup>** JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

diversas questões, como a migração dos artistas para outras atividades profissionais. Muitos sites e blogs que continham os trabalhos desta época saíram do ar. Apesar disso, os quadrinhos digitais ganharam, em 2008, uma categoria própria no troféu HQMix, principal premiação de histórias em quadrinhos no Brasil, denominada *Web quadrinhos*. Em 2012, foi criada também a categoria *Web tiras*.

Neste momento, uma mudança tecnológica foi importante para a divulgação e refinamento da linguagem das HQ digitais. A banda larga passou a permitir que os trabalhos fossem publicados e acessados com mais facilidade. Além disso, neste momento, a velocidade de banda permitiu que quadrinhos na internet tivessem o que Luna (2013, p. 53-54) considera como as três principais vantagens em relação ao suporte papel, no Brasil. A interatividade entre o artista e o leitor, que foi facilitada neste momento com a popularização de redes sociais, é o primeiro. Outro motivo é que o quadrinho, ao ser publicado na internet, faz com que a distância do artista e do leitor seja irrelevante. O quadrinho pode ser lido em qualquer lugar do mundo que tenha conexão com a internet. Por fim, a impressão no Brasil ainda é muito cara. Publicar quadrinhos na internet é muito mais barato.

Em 2005, a quantidade de usuários de internet banda larga no Brasil era de cerca de 4 milhões<sup>1</sup>. Em março de 2012, o Brasil contava com 49,7 milhões de usuários de internet possuidores de pacote de banda larga. Dois anos depois, em março de 2014, este número chegou a 60,7 milhões<sup>2</sup>. “Quando a banda larga se popularizou, permitindo conexões mais rápidas e a transmissão de uma maior quantidade de informações, a internet se tornou o canal de veiculação de conteúdo multimídia já usado em CD-ROMs.” (SANTOS, CORRÊA, TOMÉ, 2013, p. 37)

Com este crescimento de usuários, o site Carta Campinas aponta que as facilidades para a publicação de quadrinhos na década 2010, especialmente nas mídias digitais, aumentaram exponencialmente a quantidade de lançamentos de títulos independentes no

---

<sup>1</sup> Disponível em < [http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialvoipserv/pagina\\_3.asp](http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialvoipserv/pagina_3.asp)> Acesso em 24 de março de 2018

<sup>2</sup> Disponível em < <http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2014/numero-de-usuarios-ativos-passa-de-60-milhoes-pela-primeira-vez.print.html>> Acesso em 08 de julho de 2018

Brasil<sup>3</sup>. As opções de financiamento coletivo, como Kickstarter e Catarse, associados à possibilidade de divulgação dos trabalhos via redes sociais, fizeram com que o cenário dos quadrinhos mudasse no Brasil e no mundo.

Em matéria publicada pelo site The New York Times<sup>4</sup>, Gustines afirma que a tecnologia mudou muito o mercado das histórias em quadrinhos.

Em uma recente Comic Con de Nova York, conforme eu estava passeando pelo corredor e via quadrinistas da Itália, Espanha e França, fiquei impressionado com quão global a comunidade criativa se tornou, o que foi definitivamente impulsionado pelos avanços da tecnologia. Tenho imagens na minha cabeça dos primeiros dias da indústria nos anos 1930, com artistas trabalhando em bullpens, trabalhando em suas páginas para atingir prazos e entregá-los aos seus editores. Hoje em dia, graças à tecnologia digital, os freelancers podem enviar suas páginas de maneira direta de qualquer lugar do mundo. (tradução livre) (GUSTINES, 2018)

Este cenário proporcionou a muitos artistas a possibilidade de divulgação do trabalho deles. Um deles foi a carioca Bianca Pinheiro, que começou a publicar quadrinhos na internet em 2012.

### **BEAR, WEBCOMIC POR BIANCA PINHEIRO**

A carioca Bianca Pinheiro nasceu em 1987 e se mudou para Curitiba em 1992. Ela é formada em Design Gráfico pela UTFPR e Pós-Graduada em História em Quadrinhos, Ilustração, Publicidade e Cinema, pelo Instituto Opet. De acordo com Paz (2017), em 2013, Pinheiro publicou a primeira história em quadrinhos de autoria própria, intitulada *Bear*, no site “BEAR, webcomic por Bianca Pinheiro<sup>5</sup>”. “Bianca Pinheiro é uma autora que inicia suas atividades produzindo histórias em quadrinhos autoeditadas online e impressas, trabalhando com elementos comumente relacionados com as produções de entretenimento de gêneros infantil, fantasia e terror”. (PAZ, 2017, p.195).

---

<sup>3</sup> Disponível em < <http://cartacampinas.com.br/2016/03/a-producao-de-historias-em-quadrinhos-cresce-a-passos-largos-no-brasil/>> Acesso em 19 de março de 2018

<sup>4</sup> Disponível em < <https://www.nytimes.com/2018/06/13/technology/personaltech/technology-comic-books.html>> Acesso em 12 de julho de 2018.

<sup>5</sup> Disponível em <<http://bear-pt.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de julho de 2018.



“Bear” narra a história de uma garota, chamada Raven, que perdeu os pais e precisa de ajuda para encontrá-los. Como companheiro na aventura, ela conta com o urso falante Dimas. A menina tem um superpoder e tudo o que ela desenha se movimenta, ou se materializa. Na webcomic, os movimentos aparecem como arquivos em formato GIF.

Na internet, Pinheiro publicava as histórias em quadrinhos e também fazia a divulgação dos trabalhos realizados. A autora não só divulgava as páginas finalizadas, mas usava os perfis em redes sociais divulgar outros conteúdos. “Bianca Pinheiro (...) por meio de suas redes sociais costuma compartilhar com os/as leitores/as o processo de criação de suas personagens e histórias” (ARAÚJO, 2017).

Pinheiro lançou a história em quadrinhos “Dora”, em 2014, com financiamento realizado no site Catarse. A autora usou o espaço da webcomic para fazer a divulgação. Com o sucesso, a artista conquistou o prêmio na categoria Novo Talento – Artista, no Troféu HQMix, a maior premiação de HQ do Brasil. Com isso, a visibilidade da autora aumentou e foi convidada para fazer o roteiro e a arte de “Mônica: Força”, do estúdio MSP (Maurício de Sousa Produções).

A autora tem oito livros publicados, até julho de 2018: Bear Volume 1 (contendo o Prólogo e o Capítulo 1 da webcomic), Dora, Bear Volume 2 (Capítulo 2 da webcomic), Meu pai é um homem da montanha, Bear Volume 3 (Capítulo 3 da webcomic), Mônica – Força, Alho-Poró e Eles estão por aí. Além dessas publicações, Pinheiro trabalha em mais uma webcomic, intitulada “Bruxas caçadoras de Nordea Mislá<sup>6</sup>”.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Para analisar a migração de suporte da webcomic “Bear” para o papel, usaremos em nossa pesquisa a Linguística Textual como referencial teórico. Esta Ciência surgiu na Europa Central, na década de 1960, e chegou ao Brasil na década de 1980 (KOCH; ELIAS, 2016, p.31). “Hoje essa disciplina vem se propondo como objeto de investigação e a contribuição que seu estudo vem dando em prol de um melhor conhecimento de como se realiza a produção textual do sentido” (KOCH, 2017, p.15).

---

<sup>6</sup> Disponível em < <https://bruxascacadoras.tumblr.com/>>. Acesso em 10 de julho de 2018.

**5<sup>as</sup>** JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

Escolhemos esta linha da Ciência por termos como objeto de estudo a migração de suporte, com o objetivo de analisar se há mudança na construção do sentido da história em quadrinhos pelo interlocutor quando ocorre este fenômeno.

Para Koch, o processo cognitivo é importante para o entendimento do texto. A criação de sentido não se dá pelo conhecimento linguístico, lexical ou gramatical do usuário da língua, apenas. É necessária uma abordagem interacional, com outros conhecimentos envolvidos, para que o texto seja interpretado e entendido de forma adequada pelo interlocutor.

O processamento textual (...) é um processamento estratégico: os interactantes põem em ação um conjunto de estratégias de construção de sentido, entre as quais se contam as estratégias textual-interativas, que tem como objetivos, entre outros, facilitar a compreensão, introduzir esclarecimentos/exemplificações, aumentar a força retórica do texto, dar relevo a certas partes dos enunciados, como também modalizar aquilo que é dito ou, por vezes, refletir sobre a própria enunciação. (KOCH, 2017, p.103)

Um dos processos de formação de sentido também é explicado por Marcuschi (2008), que considera a inferência como um dos procedimentos para compreender o texto. “Compreender é partir dos conhecimentos (informações) trazidos pelo texto e dos conhecimentos pessoais (...) para produzir (inferir) um sentido como produto de nossa leitura” (MARCUSCHI, 2008, p.239). O conceito de inferência será usado mais adiante nas análises das vinhetas, pois acreditamos que essa teoria explica como funciona a criação de sentido em uma história em quadrinhos nos hiatos, que de acordo com Cagnin são parte importante na narrativa das histórias em quadrinhos. “Espaço entre uma vinheta e outra, onde o quadrinista pode omitir um ou mais momentos da ação e obter efeitos narrativos especiais de suspense, graça, surpresa, que aguçam a curiosidade do leitor para descobrir o que foi omitido” (CAGNIN, 2014, p.184).

Para a formação de sentido, acreditamos que o suporte onde o texto está fixado também tem importância sociocognitiva. Segundo Marcuschi (2003), de forma sucinta, suporte é um lugar físico ou virtual, com formato específico que serve para fixar e mostrar o texto. “Entendemos como suporte de um gênero um *locus* físico ou virtual que serve de

base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto” (MARCUSCHI, 2003, p.11).

Acreditamos que as ideias de suporte dadas por Marcuschi sejam bem completadas por Távora (2012), pois segundo o autor, existem diferentes tipos de suporte, que evidenciam as diferenças entre um quadrinho publicado na internet e um publicado no papel. Os tipos são classificados em materialidade de registro e de acesso. Esta é a classificação que tem uma webcomic, como “Bear”, por ser publicada na internet. “Por materialidade de acesso, compreendemos o dispositivo que permite a atualização de linguagem oral, escrita ou visual etc” (TÁVORA, 2012, p.302). Já o papel é considerado como o outro tipo da classificação.

Por materialidade de registro define-se a superfície que se presta ao arquivamento de linguagem oral e/ou escrita, consequentemente de gêneros. O papel, como materialidade de registro, permite em sua superfície um procedimento em que se arquiva na mesma materialidade em que se dará o acesso à tecnologia de enunciação escrita. (TÁVORA, 2012, p.302)

### **O PRIMEIRO GIF EM “BEAR”**

O prólogo e capítulo 1 somam ao todo 58 páginas. Neste espaço, os GIFs animados foram usados em 36 vinhetas e apareceram em 12 páginas. O maior intervalo sem o uso das animações foi entre as páginas 37 e 53. Faremos a seguir a análise de dois momentos de “Bear” em que foram usadas as animações em GIF, comparando o sentido criado na *webcomic* e no papel. Os dois casos foram retirados do Volume 1 e cada um tem o uso dos GIFs em um contexto diferente na história.





Figura 1 – Primeiro GIF em “Bear”

Fonte: < <http://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>

A Figura 1<sup>7</sup> mostra a primeira vinheta de “Bear” a portar uma animação GIF, que acontece no prólogo da história. Esta imagem está estática, mas pode ser vista como animação no site da webcomic. Neste momento da história, a protagonista Raven desenha em um papel, com um giz de cera, uma imagem dela e dos pais perdidos para o urso Dimas. Pelo ângulo, é possível perceber que a garota está terminando o desenho da mãe, já que a perna ainda não está finalizada na figura. A partir deste momento, é possível entender, pelas informações transmitidas ao interlocutor, que o desenho da garota possui movimento.

Esta mesma imagem está na página 6 do Volume 1. O contexto é o mesmo, já que a garota está perdida dos pais e faz um desenho com a esperança de que o urso os reconheça e indique onde eles estão. Até este momento da história, não há diferença entre os diálogos publicados na webcomic e no papel, os desenhos e cores são as mesmas usadas no suporte digital. Porém, não há indícios que haja movimento no desenho feito pela protagonista. Nos quadrinhos, existe um artifício que poderia substituir a animação em GIF do desenho, que são os signos de movimento, que segundo Barbieri, são “linhas que expressam o deslocamento das figuras” (BARBIERI, 2017, p. 201). Porém, este recurso não foi utilizado pela autora da HQ.

Para evidenciar a diferença da narrativa nos diferentes suportes, usaremos as teorias de tempo nas HQs. Segundo Ramos (2009), “Tempo é elemento essencial nos quadrinhos. É percebido pela disposição dos balões e dos quadrinhos” (RAMOS, 2009, p.128). Para destacar a diferença entre ambas, usaremos a teoria de Barbieri sobre a imagem de movimento, o tempo representado e o tempo contado em uma HQ.

Normalmente, uma imagem imóvel representa somente um instante, mesmo quando conta uma longa duração. É típica a imagem em movimento, como a do cinema, de animação ou não, que representa também – além de contar – uma duração. (...) Uma imagem imóvel que deteve o tempo e não pode representar uma duração, somente pode contá-la. (BARBIERI, 2017, p. 200)

---

<sup>7</sup> Disponível em <<http://bear-pt.tumblr.com/post/53854120128/conhe%C3%A7am-os-pais>>. Acesso em 12 de julho de 2018.

No caso da webcomic, portanto, apesar de não haver linhas cinéticas ou qualquer outro tipo de signo de movimento, a animação em GIF mostra que o desenho da protagonista está em movimento. Afinal, há um movimento na figura e a garota pode estar parada, concentrada para finalizar o desenho, enquanto a arte que ela fez já está se mexendo. É possível inferir mais de uma interpretação, mas é um fato que a imagem não é estática, algo se move no papel que a garota desenhou, há uma temporalidade na figura que indica que algo está acontecendo naquele momento, seja uma fração de segundo ou mais. É o tempo representado, de acordo com Barbieri.

No caso da imagem estática do papel, há uma percepção diferente. Neste caso, a vinheta mostra um instante fotográfico. É um registro do momento em que a garota está no final do desenho, finalizando a perna da mãe. Como um clique de máquina fotográfica. “O tempo representado, por exemplo, por um instantâneo fotográfico é sempre um instante, mas esse instante pode contar algo mais longo” (Barbieri, 2017, p. 198). Cirne (1975) diz que o tempo de leitura e de narrativa podem, em alguns casos, ser os mesmos. Isso ocorre tanto na webcomic quanto na história no papel. Porém, como o tempo de leitura da animação pode ser mais longo que o tempo de leitura da imagem estática, também é possível notar diferenças.

Na webcomic, a animação traz o foco do interlocutor para o fato de a garota ter o poder de dar vida aos desenhos, e é isso que chama atenção na vinheta, o movimento da imagem. No papel, este desenho é o momento em que a garota desenha os pais. A sequência da história reforça a mudança de sentido a ser obtida pelo interlocutor. Veja a figura 2<sup>8</sup>, a sequência direta da vinheta anterior:

---

<sup>8</sup> Disponível em < <http://bear-pt.tumblr.com/post/54449570742/pequenos-poderes-3>>. Acesso em 12 de julho de 2018.

**5<sup>as</sup>** JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP



Figura 2 – Sequência da figura anterior

Fonte: < <http://bear-pt.tumblr.com/post/54449570742/pequenos-poderes-3>>

A sequência, na primeira vinheta, mostra que o urso Dimas está segurando o papel e é possível entender que a garota já terminou o desenho. O animal falante está com linhas pequenas abaixo dos olhos e cinco linhas acima da cabeça. “As limitações da imagem imóvel estimulam a imaginação dos quadrinistas na procura de novos sinais que sugiram os movimentos de objetos e personagens e, desses, as reações e sentimentos” (CAGNIN, 2014, p.100). Na primeira vinheta, é possível entender que Dimas teve uma reação de espanto ao olhar para o papel.

Na webcomic, entende-se que ele se espantou ao olhar para um desenho em movimento feito por Raven. Isso é reforçado na segunda vinheta da Figura 2, com foco na imagem, que é animada.

No livro, as imagens são estáticas. Ao olhar para o desenho e se espantar, o personagem fictício não deixa explícito ao leitor que há algo fora do comum acontecendo na narrativa. Na segunda vinheta, o interlocutor vê a imagem pronta feita por Raven, mas novamente, não há nada que dê razão ao espanto do urso. A resposta também não vem na terceira vinheta. Apenas na quarta vinheta da sequência é que a resposta é dada ao leitor. Ao falar “Filhote, seu desenho está se mexendo”, Dimas aponta ao interlocutor que há algo de incomum no desenho apresentado.

**5<sup>as</sup>** JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

Podemos perceber, portanto, que há mudanças na formação de sentido se comparada a webcomic ao quadrinho no papel. A animação na Figura 1 aponta imediatamente que o desenho feito por Raven está se movimentando, enquanto no papel foram necessárias mais quatro vinhetas para o interlocutor formar o sentido. Na webcomic, a imagem animada foi suficiente, enquanto no papel, foi o texto o responsável por passar a informação ao interlocutor.

Dado que a aptidão da língua a criar significação é uma evidência que todos admitem, parece-me necessário estabelecer com clareza que a imagem sozinha é portadora de sentido, e mais especificamente identificar os procedimentos semânticos próprios à sequência de imagens. (GROENSTEEN, 2015, p. 135)

De acordo com Cagnin (2014), a imagem de uma história em quadrinhos deve ser responsável por narrar a cena, não o texto. “O texto não é essencial à história assim como o romance escrito não exige forçosamente seja ilustrado com imagens. Os gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação, substituindo, com vantagem, balões e legendas” (CAGNIN, 2014, p. 35).

Há também uma mudança na percepção do tempo passado na vinheta na webcomic e no quadrinho em papel. De acordo com Nadal (2014), o tempo da ação de uma imagem GIF é diferente de um instante fotográfico.

...a fotografia cristaliza um presente que se exclui do sentido de duração. Enquanto isso, a representação do GIF é da ordem do presente imperfeito (o que está sendo). Tal diferença leva a uma semelhança, a ausência de futuro criada pela retenção do presente. (NADAL, 2014, p. 77)

A duração da cena nos quadrinhos é a duração da ação ocorrida na vinheta. “É preciso recordar que muito comumente as imagens dos quadrinhos não são em absoluto instantâneas, e que se representa não um instante, mas a duração completa da ação. (...) Um movimento ou toda uma cena podem caber em uma única imagem” (BARBIERI, 2017, p. 127). Ou seja, a ação completa da Figura 1 é a protagonista enquanto faz o retrato dos pais.

A animação da vinheta representa o presente lido, algo contínuo. O interlocutor lê o momento, ou seja, o desenho de Raven está se movimentando repetidamente no momento

da leitura. E diferente da fotografia, os quadrinhos possuem diferentes tempos, não apenas o instante mostrado. Conforme Cagnin, os quadros sucedem.

As histórias em quadrinhos não são a simples narração de um fato enquanto mimese. A representação imitativa é tornar presente de novo um acontecimento, pelas ilustrações. O tempo é reproduzido pela sucessão dos quadros à medida que vai se lendo. (CAGNIN, 2014, p. 74)

### CONSIDERAÇÕES FINAIS “BEAR”

Concluimos até o momento, portanto, que existe mudança na leitura de uma webcomic e de um quadrinho publicado no papel. O tempo é um fator que evidencia as diferenças entre ambos os suportes. Foi evidenciado que o leitor precisa de mais pistas para formar o sentido quando não existe o GIF. No caso do exemplo mostrado, o texto verbal ganhou uma importância maior no papel para explicar a história. Assim como o exemplo mostrado neste estudo, existem outros, nos volumes 1, 2 e 3 na obra “Bear” que são passíveis de análise. Este estudo mostra que há a necessidade maior de investigação no campo textual para verificar outras mudanças além da perda das animações, como a diferença no uso de páginas duplas, a perda dos hiperlinks e das trilhas sonoras.

### REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. As linguagens dos quadrinhos. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CAGNIN, Antonio Luiz. Os quadrinhos: Um estudo abrangente sobre a arte sequencial: Linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2013.

CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. 2ª Edição. São Paulo: Vozes, 1972.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GAUDIO, Marcelo. **A produção de histórias em quadrinhos cresce a passos largos no Brasil**. 2016. Disponível em: <<http://cartacampinas.com.br/2016/03/a-producao-de-historias-em-quadrinhos-cresce-a-passos-largos-no-brasil/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.



 JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

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

GUSTINES, George Gene. **How Technology Transforms the World of Comic Books.** 2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/06/13/technology/personaltech/technology-comic-books.html>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

KOCH, Igedore G. Villaça. Como se constroem e reconstroem os objetos-de-discurso. Revista Investigações - Linguística e Teoria Literária, Universidade Federal de Pernambuco, v. 21, n. 1, p. 99-114, out. 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/1446/1123>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

KOCH, Igedore G. Villaça. Introdução à linguística textual. 2. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

KOCH, Igedore G. Villaça. O texto e a construção dos sentidos. 10. ed., 4ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016.

KOCH, Igedore G. Villaça; ELIAS, Vanda Maria. O texto na linguística textual. In: BRAIT, Beth et al. O texto e seus conceitos. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. cap. 3, p. 31-44.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A questão do suporte dos gêneros textuais. DLCV, v.1, n.1, p. 9-40, 2003. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/dclv/article/view/7434/4503>> Acesso em: 18 de junho de 2018.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Produção textual, análise de gêneros e compreensão. 1ª ed., 11ª reimpressão. São Paulo: Parábola Editorial, 2018.

NÚMERO de usuários ativos passa de 60 milhões pela primeira vez: No primeiro mês de declaração de imposto de renda, páginas do governo atingem 27 milhões de usuários. 2014. Disponível em: <<http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2014/numero-de-usuarios-ativos-passa-de-60-milhoes-pela-primeira-vez.print.html>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

NADAL, João Henrique Duarte. **A cultura do GIF: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas.** 2014. 174 p. Dissertação (Mestrado)- Pós-Graduação Strictu Sensu em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti, Curitiba, 2014. Disponível em: <<http://tede.utp.br:8080/jspui/handle/tede/1407#preview-link0>>. Acesso em: 12 set. 2018.

PAZ, Liber Eugênio. Tecnologia e cultura nos quadrinhos independentes brasileiros [Tese de doutorado]. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba, 2017. Disponível em

 JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

<[http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2946/1/CT\\_PPGTE\\_D\\_Paz%2c%20Liber%20Eugenio\\_2017.pdf](http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2946/1/CT_PPGTE_D_Paz%2c%20Liber%20Eugenio_2017.pdf)> Acesso em 18 de junho de 2018.

PINHEIRO, Bianca. BEAR, Volume 1. 2ª edição, 2ª reimpressão. São Paulo: editora Nemo, 2017.

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

TÁVORA, Antônio Duarte Fernandes. **A subsunção da categoria suporte de gêneros pela noção de interação.** Linguagem em (Dis)curso, Tubarão, v. 12, n. 1, p. 299-324, abr. 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v12n1/v12n1a14.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2018.

VOIP: A Situação da Banda Larga no Brasil. Disponível em: <[http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialvoipserv/pagina\\_3.asp](http://www.teleco.com.br/tutoriais/tutorialvoipserv/pagina_3.asp)>. Acesso em: 10 jul. 2018.