

A LEITURA PARTICIPATIVA EM AMBIENTE DIGITAL

GUIDO DE OLIVEIRA CARVALHO (UEG)¹

JANETE ABREU HOLANDA (UEG)²

Resumo: Esta pesquisa em andamento situa-se no tema da confluência entre histórias em quadrinhos e tecnologias. Nele, aborda-se o seguinte problema de pesquisa: compreender as relações das histórias em quadrinhos com o digital, incluindo seus aspectos multimodais, e as possibilidades de interlocução com a educação, no sentido de produzir reflexões sobre o gênero e aplicações práticas, contribuindo, assim, com as discussões sobre o gênero histórias em quadrinhos (HQ). O objetivo deste artigo é verificar como as HQs estão sendo influenciadas pelo avanço das tecnologias, tanto em questões de práticas de leitura quanto de sua produção. Os objetivos específicos são: discutir o gênero textual quadrinhos e sua linguagem frente às inovações tecnológicas; O delineamento metodológico adotado constitui-se de pesquisa qualitativa com buscas em livros, teses, dissertações, artigos, sites e material audiovisual. Coletamos informações em que os fãs de quadrinhos contribuem com bancos de dados, criam novas formas de leitura, elaboram fanfics, e produzem vídeos com resenhas, indicações de leitura e transformação de HQs em vídeo. Os dados indicam que as ferramentas digitais propiciam uma leitura mais participativa, com produção de material pelos leitores que remetem aos quadrinhos lidos e fornecem referências aos interessados sobre o gênero discursivo quadrinhos, numa constante colaboração entre os fãs compartilhando informações e leituras na internet.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Quadrinhos digitais. Leitura de HQs.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de tecnologias influencia as práticas sociais, entre elas a leitura. Assim, as práticas de leitura, ao passarem do analógico (papel) para o digital, adquirem novos contornos com o desenvolvimento de ebooks. O mesmo acontece com a leitura de histórias em quadrinhos que, com o surgimento de novos formatos como quadrinhos digitais, e novos suportes, como computadores, *smartphones*, *tablets* e *kindles*, passam a abrigar novas maneiras de se ler e compartilhar a leitura. Nesse novo contexto, a reunião de fãs em torno de artefatos digitais para compartilhar sua ação de ler quadrinhos com outros fãs se concretiza através de uma série de práticas como distribuir cópias digitais, elaborar vídeos com suas leituras favoritas, com resenhas, divulgação etc., além de experimentarem novas técnicas de

¹ Doutor em Letras pela UFG. Professor do curso de Letras da UEG-Câmpus Coralina. E-mail: longevos2020@gmail.com

² Profa. Dra. da Universidade Estadual de Goiás, Câmpus Cora Coralina. Doutora em Letras e Linguística pela Universidade Federal de Goiás e Doutorado sanduíche na Università degli Studi G. D'Annunzio. E-mail: jneteholanda@hotmail.com

criação de quadrinhos desenvolvidas para esses suportes digitais, como tela infinita, leitura guiada e webcomics.

Este artigo apresenta as considerações iniciais de dois projetos de pesquisas desenvolvidos pelos autores: um sobre o uso do gênero quadrinhos na escola e outro sobre os impactos das ferramentas digitais sobre a leitura e a interação dos leitores. As anotações aqui voltam-se para o aspecto da leitura no ambiente digital.

INFORMAÇÕES SOBRE QUADRINHOS

Informações sobre quadrinhos, lançamentos, autores e bastidores eram conseguidos por raras revistas, livros, jornais e fanzines (veja, por exemplo, Gonçalo Junior, 2023). Com o quadro atual, sites, blogs e canais do YouTube fornecem informações em um ritmo mais ágil que o formato analógico.

O fã pode acessar canais do Youtube com informações, resenhas, históricos, debates sobre quadrinhos. Eis alguns exemplos de sites e blogs dedicados aos quadrinhos: “Pipoca e Nanquin”, “Quadrinhos na Sarjeta”, “2quadrinhos”, “Ministério dos Quadrinhos” “Comix Zone”, “Submundo HQ” e “Universo HQ”.

A bibliografia sobre quadrinhos ganhou consideráveis proporções nos últimos anos, com publicações de pesquisadores, leitores e fãs, como aponta Gonçalo Junior (2007). Alguns exemplos de editoras que dedicam parte de seu catálogo aos quadrinhos, como “Marca de Fantasia”, “Editora Noir” e “Editora Criativo”.

BANCO DE DADOS COLETIVOS

Procurar informações sobre os quadrinhos que já foram publicados tornou-se mais acessível com a criação de bancos de dados. Entre os principais estão Guia dos Quadrinhos (Brasil, <http://www.guiadosquadrinhos.com/>), Bedeteque Portugal (<https://bedetecaportugal.weebly.com/>), Comics.org (EUA, <https://www.comics.org/>) e Comic Vine (EUA, <https://comicvine.gamespot.com/>). Esses bancos de dados são fruto de um esforço coletivo e de compartilhamento de informações provenientes de colecionadores do mundo todo, cujo desejo é participar dessa comunidade de leitores (Silva, 2015).

Fig. 1 – Exemplos de bancos de dados e acervos digitais de gibis



Fonte: elaboração dos autores

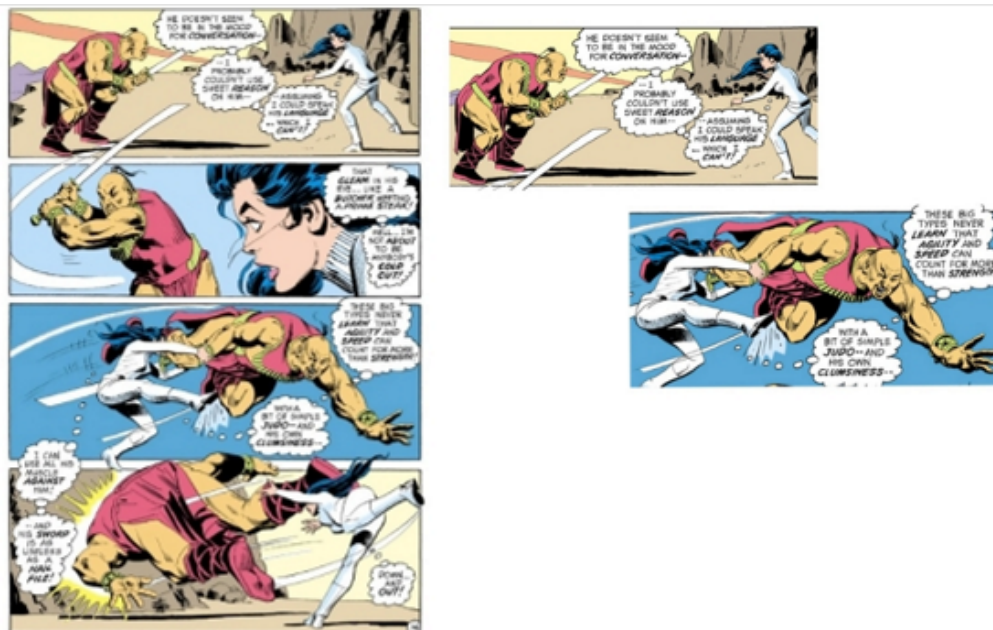
ACERVOS DIGITAIS DE GIBIS

Além de compartilharem informações sobre as publicações de gibis, os leitores podem ainda escanear sua coleção e montarem acervos digitais (Evangelista, 2015; Silva, 2015). Tal prática é útil para pesquisas sobre a história da publicação de quadrinhos em um determinado país. Alguns desses sites: “Guia Ebal” (<http://guiaebal.com>), “Guia RGE” (http://guiaebal.com/guia_rge.html), “HQPoint” (<https://hqpoint.blogspot.com/>), entre outros.

NOVAS TÉCNICAS DE LEITURAS COM OS SUPORTES DIGITAIS

O desenvolvimento de computadores, smartphones e tablets levou os artistas a criarem quadrinhos para esse formato, com recursos como o *guided view* (leitura guiada) e a tela infinita.

Fig. 2 – exemplo de página com leitura guiada



Fonte: <https://letterbetter.net/2011/09/09/do-we-really-need-guided-view/>

Outro exemplo é a concepção de *motion comics*, que segundo Cardoso e Domingos (2016) representa um híbrido entre HQs e ilustrações em movimento, além de áudio. Um dos exemplos mais conhecidos é a adaptação de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, para esse formato, que pode ser conferido em <https://www.youtube.com/watch?v=mLdqKlj3-A0>. Presentes no cotidiano dos leitores de gibis digitais, encontra-se a prática da visita a bancas digitais, como a Social Comics, a Banca da Mônica, a Marvel Unlimited e a Amazon, entre outras.

Fig. 3 – exemplos de páginas com bancas digitais

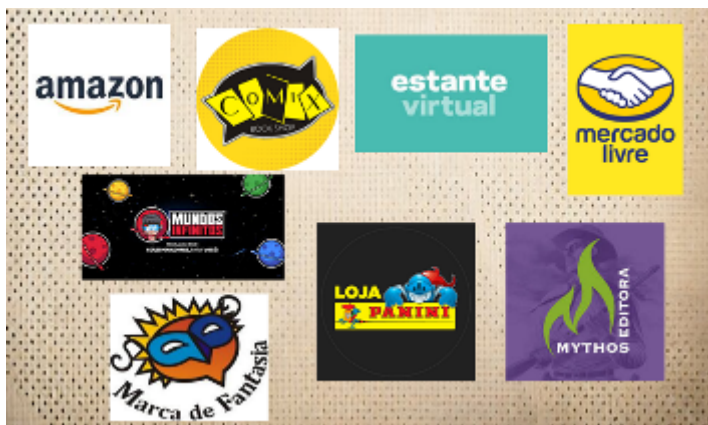


Fonte: elaboração dos autores

COMPRA DE PRODUTOS

Os gibis em seus variados formatos editoriais, como revista mensal, álbuns de luxo, *omnibus*, *graphic novels* etc., eram encontrados principalmente em bancas e livrarias. No entanto, o leitor ou colecionador pode realizar essas compras pela *internet* em sites das editoras ou em lojas virtuais. Entretanto, o surgimento da prática digital de compras online afetou diretamente o mercado livreiro negativamente, sendo que várias livrarias fecharam, enquanto as bancas tiveram que diversificar suas vendas para sobreviverem.

Fig. 4 – exemplos de lojas virtuais



Fonte: elaboração dos autores

ELABORAÇÃO DE CONTEÚDOS COM BASE NAS LEITURAS DE HQS

As redes sociais também propiciam a criação de vídeos em que os Youtubers criadores de conteúdo possam compartilhar leituras, elaborar resenhas, divulgar eventos, contar a história dos quadrinhos e, principalmente, elaborar conteúdos com leituras audiovisuais dos quadrinhos. Analisemos dois exemplos:

No vídeo “Inteligência de Cão”, do canal “Gibis do Rafa”, o videomaker se dispôs a escanear a história, recortar os quadros e montá-los na sequência da história. Trata-se de um vídeo em que a pessoa que elaborou acrescenta sonorização e dublagem dos diálogos.

Fig. 5 – capa do vídeo “Inteligência de Cão”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=C4Aj4O4i85E>

No vídeo intitulado “Magali e Mingau 2 - Mingau falando? - Turma da Mônica Quadrinhos Narrados”, produzido pelo canal “Bonecos da Lu, a autora do vídeo recorta os quadros da história escolhida; em seguida, ela faz a leitura da história para uma criança, narrando os acontecimentos da história bem como a fala dos personagens. A criança interage fazendo suas observações sobre o que está vendo.

Fig. 6 – capa do vídeo “Magali e Mingau 2 – Mingau falando?”

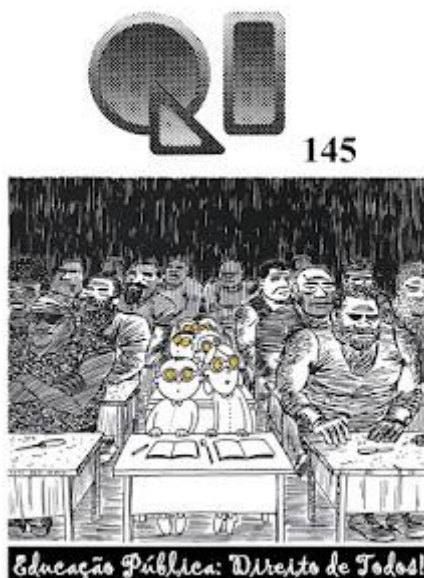


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=4_KZKvwJGEE

EDITORAÇÃO DE GIBIS, ÁLBUNS, FANZINES VIRTUAIS

Os fãs mais comprometidos com os quadrinhos, além de compartilharem suas leituras na internet, podem ainda dar vazão a seu espírito criativo, com a editoração de fanzines virtuais, antes apenas em formato de papel. Geralmente o formato é PDF ou CBR. O mais notório exemplo é o fanzine Quadrinho Independente, editado por Edgard Guimarães, que circula há mais de 30 anos, primeiro publicado em papel e posteriormente em formato digital.

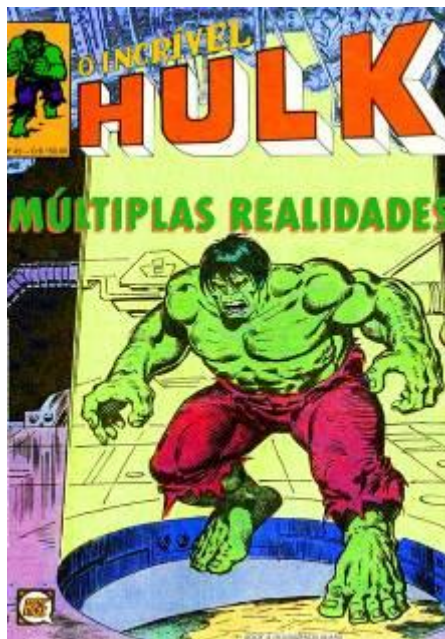
Fig. 7 – capa de um exemplar do fanzine Quadrinhos Independentes



Fonte: <https://multiplozine.blogspot.com/2017/07/quadrinhos-independentes-145-qi-edgard.html>

Os fãs se dispõem ainda a criar outros produtos com seus personagens favoritos, como álbuns de figurinhas virtuais e os mais ousados chegam a criar histórias próprias conhecidas como *fanfics*. Um dos casos mais emblemáticos dessas fanfics é Leyria, um fã do personagem o Incrível Hulk, que criou um simulacro da edição 49 da editora RGE. A editora publicou até o no. 48, antes de descontinuar a série.

Fig. 8 – gibi digital criado por fã



Fonte: <https://rockquadrinhossocans.blogspot.com/>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos observar nos exemplos citados anteriormente neste texto, as ferramentas digitais à disposição dos leitores permitem uma gama de ações relacionadas à leitura diferentes da leitura analógica, uma leitura mais participativa.

Com as possibilidades digitais propiciadas pelo avanço das tecnologias de imagens, textos, sons, os leitores se empenham em compartilhar com outros leitores suas leituras, suas opiniões, suas resenhas e, além disso, podem produzir suas próprias versões do conteúdo lido, em uma participação assaz ativa, que permite um envolvimento maior com a obra e comunicações com outros leitores. Essas comunicações formam um grupo em que cada um contribui com algo para um todo que, poderá talvez, se constituir, em uma referência para pesquisadores e interessados no assunto.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. de. **Leitores e autores na era da web 2.0: webcomics, narrativas hipertextuais e participação**. 206f. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2019.



Universidade
Estadual de Goiás



CARDOSO, J. A.; DOMINGOS, A. M. Webcomic e hiperleitura. **ESFERAS**, v. 9, p. 123-134, 2016.

CESAR, D. J. T. **Cultura da Cópia**: o Compartilhamento de Arquivos e a Prática da Pirataria Online. 1. ed. São Paulo: Dialética, 2021. (versão Kindle)

EVANGELISTA, E. **Quadrinhos digitais**: Potencializando a leitura. 200 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Saúde. Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica. 2015.

GONÇALO JUNIOR, **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933 a 1964. Ed. rev. e ampl. São Paulo: Conrad Editora, 2023. (versão kindle)

GONÇALO JUNIOR. **Biblioteca dos Quadrinhos**. São Paulo: Ópera Graphica, 2007.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.

SILVA, A. H. da. **Scans e o entorno hipertecnológico e midiático-colaborativo de um artefato cultural expandido**. 193f. Tese (Doutorado) Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2015.