

## **A leitura e as novas mídias digitais: interações e permanência<sup>1</sup>**

Alberto Ricardo PESSOA<sup>2</sup>  
Gisele Gomes MAIA<sup>3</sup>

### **Resumo**

Considerando as mudanças que as novas tecnologias da informação e da comunicação têm trazido para a sociedade do século XXI, o objetivo deste artigo é apresentar um estudo crítico acerca da leitura em novos ambientes digitais. A produção de conteúdo em ambientes digitais possui a necessidade de ser inovadora, sustentável, interativa. Assim, analisaremos as possibilidades e efeitos que a disponibilização de gêneros textuais em suportes digitais acarreta na leitura por meio da web comic Carl Lives, de Scott McCloud.

**Palavras-chave:** Literatura. Mídias digitais. História em quadrinhos.

### **Abstract**

Considering the changes that new information and communication technologies has brought to the 21st century society, the objective of this article is to present a critical study about reading in new digital environments. The production of information in digital environments has to be innovative, sustainable and interactive. For this, we are going to analyze the possibilities and effects that textual genres available in digital supports entails on reading through the web comic Carl Lives, by Scott McCloud.

**Keywords:** Literature. Digital medias. Graphic novels.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Congresso Nacional Mackenzie Letras em Rede: Linguagens e saberes, realizado na Universidade Presbiteriana Mackenzie em 2012.

<sup>2</sup> Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie/SP. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais – UFPB.

<sup>3</sup> Doutoranda em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Especialista Técnica em Educação de Jovens e Adultos na Secretaria de Estado da Educação de São Paulo.



## Introdução

O suporte que abriga a palavra escrita é fator essencial de sua permanência, sem ele, os textos se perderiam no tempo.

Acreditamos, de acordo com o pensamento de Roger Chartier, que “manuscritos ou impressos, os livros são objetos cujas formas comandam, se não a imposição de um sentido exato ao texto que carregam, ao menos os usos de que podem ser investidos e as apropriações às quais são suscetíveis.” (1994, p. 8)

Confirmando essa afirmação, temos o fato de que todas as transformações dos suportes da leitura trouxeram mudanças significativas para o ato de ler, como novas maneiras de manusear o texto e novas formas de divulgação e produção, que alteraram no tempo os procedimentos e possibilidades oferecidas ao escritor.

Para iniciar um breve comentário sobre algumas dessas transformações, podemos citar a transição do rolo para o códice, que afetou significativamente a construção e a recepção dos textos, trazendo a possibilidade de o leitor pôr o dedo na história (tocando as palavras); a mesma transição acarretou ainda a modificação da organização do texto, que não precisava mais ser dividido de acordo com a capacidade de um rolo, e trouxe também a facilidade de seu transporte, manipulação e consumo, consolidando a prática da leitura silenciosa.

Pulando das páginas impressas dos livros para as telas dos computadores, a palavra escrita passa a ser lida em interação com outras linguagens, sempre mexendo com mais de um sentido do leitor, integrada a sons, figuras, referências etc.

A partir desta hipótese, verificaremos a partir de agora, com ênfase no gênero histórias em quadrinhos, como o ambiente *web* e as novas mídias digitais trouxeram transformações no processo de recepção de textos, ou seja, as novas habilidades exigidas e as novas possibilidades oferecidas para o leitor na construção de sentidos na leitura deste gênero.

## 1 As *webcomics* ou HQtrônicas



Na década de 1980, muitos autores de histórias em quadrinhos iniciaram experiências usando o computador como meio de produção de seus trabalhos enquanto ferramenta de criação para desenho, letreiramento e colorização.

Artistas como Pepe Moreno e Mike Saenz se destacam nesse cenário de produção, uma vez que foram pioneiros na criação de histórias em quadrinhos inteiramente realizadas por computador.

O conceito de histórias em quadrinhos no ambiente da Internet parte, de acordo com Franco (2004, p.15-16), com a popularização da rede Internet, propiciando aos quadrinhistas a possibilidade de veicular seus trabalhos *on-line*, desta vez aliando os recursos de multimídia com as vantagens da ligação em tempo real.

Assim, as histórias em quadrinhos se desconstrói para criar um novo gênero e muitos autores migram para Internet devido ao baixo custo em relação aos quadrinhos feitos em ambiente impresso e por outros atrativos como a ausência do limite de páginas, cores, linha editorial de revistas e jornais impressos e os recursos multimídias, que permitem a interação em tempo real entre leitor e autor de histórias em quadrinhos.

Na plataforma *web*, as histórias em quadrinhos são conhecidas como *Webcomics* ou HQtrônicas.

Fig.02 – Página oito da revista Ilustrada número 438 – 1886



**Anatomia expressiva** - Nas histórias em quadrinhos, o artista precisa sintetizar numa única cena uma sequência de movimentos intermediários que direcionam a leitura e transmite a mensagem. Angelo Agostini cria anatomias expressivas que ajudam a diferenciar as personagens e estabelecer quem é protagonista, coadjuvante e antagonista.

**Título do capítulo ou da série da novela.** Em alguns casos, o título pode ser substituído pelo nome da personagem principal.

Voltou!



- Afinal! Cá está o nosso Zé Caipora!

- Venha de lá um abraço.

- Não imagina, meu caro Zé, que saudades as nossas personagens têm de ti. E preciso contar-lhe duas aventuras.

- E não me conta! Acabamos-me comos de arto de volta; mas já, meu parce, preciso prontamente desenterrar de tuagem.

- Pois vá desenterrar e volte o mais breve possível!

- E o nosso Zé Caipora despedindo-se prontamente das partes!

**Diálogos** - A história em quadrinhos de Angelo Agostini é na verdade uma adaptação do conto. Como os diálogos são apresentados no rodapé das ilustrações em caixa de textos sem a indicação de quem é a fala, em muitos momentos a história, torna-se necessário ler os elementos em separado, para garantir a legibilidade da narrativa.

**Sentido de leitura** comum às histórias em quadrinhos ocidentais, aproveitando toda a extensão da página e em sentido da esquerda para direita e de cima para baixo. Outros estilos como o mangá e *web comics* usam outras diagramações que diferem deste sentido de leitura.

**Calhas ou sarjetas** - Consiste no espaçamento das cenas justapostas que criam a sequência narrativa.

Fonte: Cavalcanti (2006, p.07)

As HQtrônicas, segundo Mendo (2005), evoluem dentro do meio eletrônico, acrescentando novos valores às linguagens (*games*, animação e a própria Internet), caminhando na direção de um grande distanciamento entre HQ no papel e digital.



Se McLuhan (1969) considera que as histórias em quadrinhos são um meio de massa caracterizado como “frio”, uma vez que exige uma maior participação do leitor que, no caso das histórias em quadrinhos, deve completar mentalmente os espaços narrativos existentes entre os quadros, entendemos que na *Webcomics* ou HQtrônicas, a participação do leitor é mais acentuada, devido os recursos multimídias.

As HQtrônicas se encontram em constante desenvolvimento, uma vez que diversas tecnologias surgem ao mesmo tempo, o que dificulta a formação de autores especialistas em determinados suportes. Consideramos que o leitor irá encontrar, mesmo no ambiente *web*, os seguintes elementos de leitura, pertinentes às histórias em quadrinhos:

## **2 A leitura em ambientes digitais**

Na internet, é simulado o ambiente ideal para a interação do leitor e do autor, se pensarmos que a comunicação com o autor via e-mail ou *site* se torna mais fácil e possível, quanto com o texto, uma vez que o leitor pode escolher seus próprios percursos de leitura nos textos digitais.

Nesse cenário, a autonomia do leitor, de acordo com Zilberman (2000, p.103) equipara-se ao autor, até então detentor único dos direitos sobre a criação artística; e, quando isso acontece, faculta-se a permissividade, e o leitor pode intervir, invadindo o que lhe estava vetado.

O ambiente virtual de leitura é composto por um gigantesco esquema hipertextual, que pode oferecer milhares de possibilidades ao leitor, que deve saber orientar-se e posicionar-se diante desse mar de informações. Marcuschi relata que “no caso do hipertexto, o leitor tem à sua disposição um sem-número de possibilidades continuativas e não recebe todas as sugestões do autor. O autor não pode antecipar todos os espaços possíveis que o leitor pode navegar”. (2006, p. 10)

É daí que surge o entendimento do leitor como um coautor do hipertexto. Ele trilha seus caminhos na leitura, faz escolhas e tende a buscar uma leitura linear de um objeto multi-sequencial, pois, na internet, o leitor passa a ser também autor em duas



esferas: quando publica seus próprios textos e quando se orienta e escolhe caminhos nos textos de outros autores, seguindo um esquema de leitura próprio e individual.

Porém, para Regina Zilberman (2000, p. 51), de acordo com a teoria da Estética da Recepção elaborada por Wolfgang Iser, a participação do leitor no ato de criação é inerente ao processo de leitura, não sendo, portanto, “criação” do hipertexto:

Numa obra de ficção, personagens, coisas, sentimentos, espaço e até o tempo aparecem de forma inacabada e descontínua, exigindo necessariamente a intervenção do leitor. Ele completa lacunas colocadas pelo texto, tornando-se coparticipante do ato de criação. Wolfgang Iser sublinha que são tais indeterminações que permitem ao texto “comunicar-se com o leitor”, induzindo-o a tomar parte na produção e compreensão da intenção da obra.

Portanto, entendemos que apesar de explicitada e intensificada no hipertexto e nas mídias digitais, a relação dialógica entre leitor e escritor sempre existiu, uma vez que o autor constrói o significado do texto a partir de sua ideologia, tentando conduzir o leitor ao entendimento de sua escrita; o leitor, por outro lado, entenderá essa escrita de acordo com sua formação, seus conhecimentos prévios, sua experiência pessoal e, também, a visão que ele tem de outros elementos internos ou externos ao texto, como a imagem que ele tem do autor e do suporte em que encontra o texto, por exemplo.

Para exemplificar, iremos utilizar a HQtrônica de Scott McCloud intitulada *Carl Lives*.

A estrutura da HQtrônica de Scott McCloud não possui nenhuma alteração técnica ou de estrutura em relação a uma história em quadrinhos impressa. A HQtrônica remete, na verdade, a célula mínima de construção que conhecemos como tirinha. As duas cenas iniciais contam toda a história de Carl.

Abaixo segue a sequência da história:

Fig.03 – HQtrônica Carl lives



Fonte: <http://www.scottmcloud.com/1-webcomics/carl/3a/02.html> (Acesso em 02/09/2012)

Retomando o pensamento de Paulo Freire de que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”, encontramos o panorama ideal para tal teoria na leitura hipertextual, que conta com as experiências do leitor para a seleção e construção do sentido do conteúdo a ser lido, como retoma Xavier<sup>4</sup>

A leitura do mundo, da realidade que circunscreve o leitor de Paulo Freire passa a ser profundamente alargada pelo hipertexto. Esse, em tese, deve expandir os horizontes de expectativa e de surpresa do leitor a patamares inimagináveis. O hipertexto reúne condições físicas de materializar a proposta paulofreiriana até às últimas conseqüências. Se para ler / entender a palavra é necessário saber antes ler o mundo, conforme apregoava o educador, o hipertexto vem consolidar esse processo, uma vez que viabiliza multidimensionalmente a compreensão do leitor pela exploração superlativa de informações, muitas delas inacessíveis sem os recursos da hipermídia. (2004, p.172).

Para localizar-se em meio a tantas informações, não podemos deixar de considerar também a agilidade necessária ao leitor da internet, que precisa ter alta capacidade de percepção, uma vez que recebe informações que despertam seus diferentes sentidos ao mesmo tempo, através da combinação de diferentes mídias, gêneros e linguagens.

No caso das histórias em quadrinhos, a visualidade sempre foi fator primordial para a leitura e a interpretação. Nas HQtrônicas, isso se torna ainda mais evidente, pois

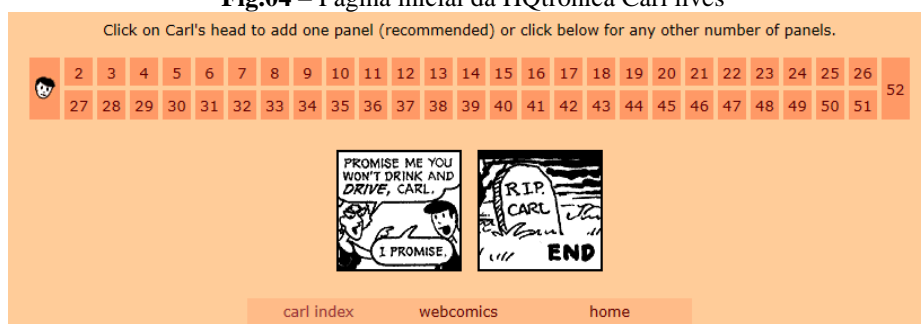
---

<sup>4</sup> XAVIER, Antonio Carlos (2004). *Leitura, texto e hipertexto*. In: Hipertexto e gêneros digitais – novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna.

além da leitura visual, o leitor precisa também fazer escolhas, interagir com essa visualidade por meio de *links*.

A HQ *Carl Lives*, nosso objeto de estudo no presente artigo se inicia, como vimos, a partir de uma tira e pode se ampliar, à escolha do leitor, até ser composta por 52 quadros que narram toda a aventura de Carl da saída de sua casa até sua morte.

**Fig.04** – Página inicial da HQtrônica Carl lives



**Fonte:** <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3a/02.html> (Acesso em 02/09/2012)

Como vemos, na página inicial consta a tira e a numeração de quadros que o leitor pode escolher para selecionar qual versão da história quer ler, ou seja, a tira pode ser suficiente, ou ele pode buscar mais informações e detalhes sobre o ocorrido chegando à história completa:

A história em quadrinhos desenvolvida por Scott McCloud é expandida em sua estrutura e o leitor consegue através de ações interativas como clicar nos *links* correspondentes, estabelecer novas relações de leitura e permitindo novas interpretações que a estrutura inicial da tirinha não propicia.

Repare que os elementos de construção pertinentes das histórias em quadrinhos são equivalentes, tanto no ambiente impresso quanto web, mas a forma de leitura e interação é divergente, devido à forma de interação e se complementam quando a história é apresentada com todos os *links* acessados. Scott McCloud cria uma história em quadrinhos clássica, mas oferece a autonomia do leitor que o ambiente virtual permite.



Fig.05 – HQtrônica Carl lives (versão completa)





Fonte: <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3a/02.html>

Este exemplo, a nosso ver, concretiza a participação do leitor na construção do texto e preconiza que para este leitor, que busca novas formas de adquirir informação, conhecimento ou prazer na leitura, não basta a mera transposição do impresso para o



digital, mas, sim, um texto que ofereça uma real interatividade e possibilite sua participação ativa na construção dos sentidos.

## **Considerações Finais**

Vimos, neste trabalho, através do exemplo do novo gênero de história em quadrinhos, as HQtrônicas, como o processo de leitura tem se modificado devido às revoluções tecnológicas oferecidas pelos computadores e pela internet, não só pela grande ampliação de acesso à publicação e recepção de textos, mas, principalmente, pelas novas possibilidades, estratégias e modos de leitura que esses novos suportes requerem e oferecem.

É importante frisar que a HQtrônica de Scott McCloud analisada foi desenvolvida com uma tecnologia que atualmente se encontra desatualizada. Outras HQtrônicas são produzidas com a mais alta tecnologia relacionada a interatividade em tempo real.

Ao realizarmos uma análise de uma página criada nos primórdios das histórias em quadrinhos de Ângelo Agostini e compararmos com as páginas de Scott McCloud, iremos concluir que as bases de construção são praticamente iguais.

A escolha se deve ao modo do qual a tecnologia foi utilizada. O autor optou por pensar na tecnologia como meio complementar de leitura, e não em construir um novo gênero, inserir elementos da animação ou ainda criar uma nova forma de leitura.

Na HQtrônica *Carl Lives*, de Scott McCloud, observamos a autonomia do leitor concretizando a hipótese da teoria da estética da recepção, que entende o leitor como o principal produtor de sentido nas obras que lê, pois todo texto traz lacunas e indeterminações preenchidas pelo leitor de acordo com seu conhecimento prévio, seus referenciais e suas próprias experiências.

Cabe ao autor pesquisar e adotar a tecnologia ao seu favor, produzindo novas opções de leitura e interação ao seu leitor. Entretanto, o autor deve sempre lembrar que se trata de uma questão complementar, uma vez que o que de fato irá proporcionar um exercício de reflexão e fruição é a qualidade da obra e não suas peripécias tecnológicas.

## Referências

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *Angelo Agostini e seu “Zé Caipora” entre a Corte e a República*. Revista História, imagem e narrativas. Minas Gerais, 2006.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVI*. Trad. Mary Del Priore. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994.

FRANCO, Edgar Silveira. *Hqtrônicas: do suporte papel à rede Internet*. 2. Ed. São Paulo: Annablume, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. (Org.) *Hipertexto e gêneros digitais – novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Linearização, Cognição e Referência: o desafio do hipertexto*. São Paulo. 2006. Disponível em:  
<<http://www.pucsp.br/~fontes/atividade/17Marcus.pdf>> Acesso em: 10 dez. 2009.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. 2º edição. São Paulo: Makron Books, 2005.

\_\_\_\_\_. *Carl Lives*. Disponível em: <http://www.scottmcccloud.com/1-webcomics/carl/3a/02.html> Acesso em: 02/09/2012

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1969.

XAVIER, Antonio Carlos. *Leitura, texto e hipertexto*. In: Hipertexto e gêneros digitais – novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

ZILBERMAN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

\_\_\_\_\_. *Fim do livro, fim dos leitores?* 1. ed. São Paulo: SENAC, 2000.