

Webcomics e dia a dia: a representação do cotidiano a partir do trabalho de Pedro Leite em *Quadrinhos Ácidos*

Webcomics and day by day: the representation of everyday life from the work of Pedro Leite in Acid Comics

Nara Bretas LAGE¹

Resumo

Considerando que o *Webcomic*, é um novo modelo de produção de narrativas sequenciais, e que suas particularidades proporcionam ao autor desta arte uma nova forma de comunicação mediada pelo computador, o presente artigo busca apreender a representação do cotidiano no meio digital a partir das tiras “Geração *Smartphone*” e “É mais fácil descartar”, publicadas na página do *Facebook* *Quadrinhos Ácidos*. Para isto realizou-se a compilação e recorte das publicações de maior repercussão durante o período de observação. A análise foi feita a partir de noções de produção e circulação de quadrinhos digitais, mais especificamente do pesquisador Will Eisner (2013), e de características da sociedade contemporânea, tais como hibridismo cultural, mediação tecnológica, capitalismo e pluralidade de identidades.

Palavras-Chave: *Webcomics. Quadrinhos Ácidos. Cotidiano. Sociedade Contemporânea. Cibercultura.*

Abstract

Considering that *Webcomic* is a new model of sequential narrative production, and that its peculiarities give the author of this art a new form of communication mediated by the computer, the present article seeks to apprehend the representation of everyday in the digital environment from the strips "Generation *Smartphone*" and "It is easier to discard," published on the *Acid Comics Facebook* page. For this, the compilation and clipping of the most relevant publications during the period of observation was carried out. The analysis was made from notions of production and circulation of digital comics, more specifically the researcher Will Eisner, and contemporary society characteristics, such as cultural hybridism, technological mediation, capitalism and plurality of identities.

Keywords: *Webcomics. Acid Comics. Daily. Contemporary Society. Cyberculture.*

¹ Mestranda no Programa de Pós Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Integrante do Grupo de Pesquisa em Mídia e Interações Sociais (GIRO) e do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor). E-mail: narabretaslage@hotmail.com

Introdução

Como o cotidiano da sociedade contemporânea é representado a partir da mediação tecnológica? Partindo desta problemática o presente artigo realiza uma análise da representação do cotidiano nos *webcomics*, mais especificamente em dois quadrinhos da série de tiras *Quadrinhos Ácidos*. Assim como os autores utilizados como base teórica para a construção deste trabalho, a obra de Pedro Leite também reflete questões da sociedade contemporânea.

A escolha foi feita levando em consideração a repercussão e a visibilidade dos quadrinhos durante o período analisado, mês de julho de 2015. Este recorte foi possível a partir da identificação das publicações que apresentaram mais curtidas durante o espaço de tempo em questão. Observando a página nesse período, foi possível perceber que um total de seis tiras foram publicadas, sendo que três delas apresentaram um número significativo de curtidas. Visto isso, observou-se que, dentre estas, apenas duas trataram temas específicos da sociedade contemporânea e, portanto, foram escolhidas para a análise. Assim, as narrativas sequenciais selecionadas foram: “É mais fácil descartar”, que recebeu 4.519 curtidas e “Geração *Smatphone*”, com 2.443 curtidas até o último dia de análise. Para atingir os objetivos propostos, identifica-se e destaca-se características da sociedade contemporânea, assim como da comunicação mediada pelo computador. Desta forma, questões como identidade individual e coletiva, cultura do consumo, hibridismo cultural, e as particularidades dos quadrinhos digitais serão tratadas no decorrer deste artigo.

As identidades culturais e a mediação tecnológica

As cenas cotidianas e suas relações com a pluralidade de culturas e identidades são temas recorrentes em histórias em quadrinhos. Will Eisner, em seu livro *Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos* aponta para a importância do perfil do leitor, suas experiências e características culturais, na construção de uma boa história. O autor afirma ainda que a memória, a experiência e o vocabulário visual do próprio autor de quadrinhos são fundamentais para uma boa comunicação.

Nesta perspectiva, Jesús Martín Barbero (2006) afirma que, para que a pluralidade das culturas seja politicamente levada em conta, é necessário que a diversidade de identidade nos seja contada/ narrada em idiomas e linguagens multimidiáticas diferentes. Para ele, “falar de identidade hoje implica também – se não quisermos condená-la ao limbo de uma tradição desconectada de mutações perceptivas e expressivas do presente – falar de migração e mobilidade, de redes e de fluxos, de instantaneidade e fluidez”. (BARBERO, 2006, p. 61).

Como identidade, o autor entende que,

não é, pois, o que é atribuído a alguém pelo fato de estar aglutinado num grupo – como na sociedade de castas – mas, sim, a expressão daquilo que dá sentido e valor à vida do indivíduo. É ao tornar-se expressiva, que a identidade depende de um sujeito individual ou coletivo, e portanto, vive do reconhecimento dos outros: a identidade se constrói no diálogo e no intercâmbio, já que é aí que indivíduos e grupos se sentem desprezados ou reconhecidos pelos demais (BARBERO, 2006, p. 65).

Dentro desse contexto, Eisner (2013) afirma que a arte dos quadrinhos lida com reproduções que dependem de experiências armazenadas na memória do leitor, para que este possa conceber ou organizar rapidamente uma ideia. O que, para ele, “torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem” (EISNER, 2013, p. 21). Segundo o autor, a arte de criar imagens requer reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana e, para usar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história, o autor de quadrinhos precisa ter “familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita. Mas há aqueles que transcendem as fronteiras culturais” (EISNER, 2013, p. 23).

É desse modo que uma sociedade, composta por grupos de indivíduos, aciona suas noções de identidade a fim de reconhecer e associar as imagens representadas pela mídia sobre o cotidiano urbano. Quando discute a questão da representação das cidades a partir do imaginário dos meios de comunicação midiáticos, García Canclíni (2002) coloca que a comunicação nestes meios tem diferentes significados e repercussões, dependendo assim dos grupos sócio- culturais e econômicos e dos recursos de modernidade disponíveis. Neste contexto, o autor afirma que,

Mais do que estabelecer novos lugares de pertencimento e de identificação de raízes, o importante para a mídia é oferecer certa intensidade de experiências. Em vez de oferecer informações que orientem o indivíduo na crescente complexidade de interações e conflitos urbanos, os meios de comunicação ajudam a imaginar uma sociabilidade que relaciona as comunidades virtuais de consumidores midiáticos (CANCLÍNI, 2002, p. 42).

Complementando esse ponto de vista, Martín Barbero (2009) coloca a questão da mediação como lugar de onde vêm as construções que demarcam e configuram a materialidade social e a expressividade cultural. Ainda segundo o autor (2006) o lugar da cultura na sociedade muda quando a mediação tecnológica se expressa e se condensa, passando a ser estrutural, não apenas instrumental. Para ele, a tecnologia se refere, hoje, a novos modos de percepção e de linguagem, além de novas sensibilidades e escritas. Mais do que isto, o autor afirma que,

Desvalorizando o que a nação tem de horizonte cultural comum – por sua própria incapacidade de articular a heterogeneidade, a pluralidade de diferenças das quais está feita -, as mídias e as redes eletrônicas estão se constituindo em mediadores da trama de imaginários que configura a identidade das cidades e das regiões, do espaço local e do bairro, veiculando, assim, a multiculturalidade que faz extrapolar os referentes tradicionais da identidade (BARBERO, 2006, p. 69).

Considerando as mídias e as redes eletrônicas como mediadoras das identidades urbanas, novos modos de produção e circulação de informação e mensagens acabam surgindo e se adaptando a na sociedade contemporânea em decorrência destas tecnicidades, e com os quadrinhos isto não é diferente. Eisner afirma que, “O narrador gráfico tem que pensar no futuro da sua mídia. Uma tecnologia sempre em avanço afeta o ambiente da comunicação” (EISNER, 2013, p. 164). Para o autor, o método detransmissão tem influência crítica na criação da comunicação de arte, sendo o quadrinho especialmente ligado ao seu modo de publicação. Neste contexto de novas tecnicidades, especificamente do computador e da internet, surgem os *Webcomics*, ou narrativas gráficas online, assunto que será tratado a seguir.

Webcomics e Quadrinhos Ácidos

Criados para serem distribuídos digitalmente, os *Webcomics* são hoje de grande importância para expressão artística na internet. Com uma variedade de estilos e formatos, as narrativas gráficas *on-line* diferem-se das impressas principalmente pelo meio em que são veiculadas. Além disso, os *Webcomics* são caracterizados por migrar através de vários ambientes no ciberespaço, tais como sites, *blogs*, plataformas de vídeos; onde ganham suas versões animadas; e redes sociais online, podendo ainda serem produzidos de forma impressa; no formato de livros por exemplo. Pensando neste novo modo de circulação de quadrinhos, Will Eisner (2013) escreveu que,

A tecnologia digital tem começado a competir com a imprensa e conquistado a atenção dos criadores. Com o advento dos computadores pessoais e a crescente cultura da internet, a leitura expandiu seus horizontes. A narrativa gráfica *on-line*, ou os *Webcomics* têm crescido em importância na internet. *Softwares*, *scanners* de mesa e as mesas digitalizadoras são hoje ferramentas tão especiais quanto lápis, pincéis, canetas e nanquim. A essência da narrativa, entretanto, permanece. A convenção da leitura em quadrinhos é similar tanto na forma impressa quanto na digital (EISNER, 2013, p. 165).

Desfrutando das especificidades deste novo modelo de produção e circulação de narrativas gráficas, o cartunista e publicitário Pedro Leite criou, em abril de 2013, a série de tiras *Quadrinhos Ácidos*. Assim como descrito no site oficial, *Quadrinhos Ácidos* é “uma série de tirinhas onde a cada semana diversos temas do cotidiano são abordados com um humor ácido e abrasivo. Estes não são quadrinhos para quem se ofende facilmente, extremistas políticos, fanáticos religiosos ou fãs do Big Brother. São quadrinhos para pessoas que sabem rir de si mesmas e entendem que uma crítica nem sempre precisa ser uma coisa chata”². Com mais de 300 mil seguidores em sua página³ do *Facebook*⁴, a série também possui um canal no *Youtube*⁵, além disso, seu primeiro livro está em fase de produção e será publicado ainda em 2015.

²<http://www.quadrinhosacidoss.com.br/p/sobre.html>

³<https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos?fref=ts>

⁴Uma rede social que permite aos usuários publicar o que estão fazendo ou pensando, compartilhar fotos e vídeos, curtir publicações dos amigos e realizar diversas outras atividades

⁵<https://www.youtube.com/user/quadrinhosacidoss>

Reforçando a noção de *Webcomics*, Santos (2012) vem dizer que são histórias em quadrinhos “criadas e distribuídas por meio da internet. Independente da apresentação, do layout utilizado para contar a trama ou suas temáticas, é a intenção de criar e veicular online sua principal diferença em relação aos quadrinhos veiculados em papel” (2012, p. 2). Segundo o autor, assim como o quadrinho digital, o leitor desse formato também possui suas particularidades, uma delas é a participação. Para ele,

O grau de interação social proporcionado pelos *Webcomics* é fator determinante, como afirma Mendo (2008, p.98) para diferenciá-los das histórias em quadrinhos impressas. O próprio ambiente de comunicação gerado pela internet “propicia maior interatividade, em escala global, e inter-relação entre pessoas”. Com isto, forma-se novo leitor, mais inserido na comunidade que o cerca, e menos isolado em seus alfarrábios. O leitor de histórias em quadrinhos digitais não é apenas mais um leitor, é um interventor (SANTOS, 2012, p. 7).

Pensar na leitura de *Webcomics*, portanto, é pensar, segundo Santos (2012) não apenas na leitura de histórias em quadrinhos, mas em uma leitura utilizando o suporte do monitor de vídeo do computador utilizado pelo leitor; o suporte do computador e da internet. Complementando esta ideia, Martín Barbero (2006) coloca que,

Com o computador não estamos em frente a uma máquina com a qual se produzem objetos, mas sim diante de um novo tipo de tecnicidade, que possibilita o processamento de informações e cuja matéria-prima são abstrações e símbolos. O que inaugura uma nova fusão de cérebro e informação que substitui a tradicional relação do corpo com a máquina” (BARBERO, 2006, p. 57).

A comunicação mediada pelo computador é característica na sociedade contemporânea. Nesse sentido, ler quadrinhos digitais significa estar inserido em um ambiente *online* onde rapidez e praticidade são as palavras de ordem. Assim, a transmissão da mensagem e a temporalidade se fazem determinantes para uma boa comunicação, características estas que serão consideradas na análise que se segue.

A sociedade contemporânea e o cotidiano digital

A visibilidade eletrônica é, segundo Martín Barbero (2006), parte constitutiva da visibilidade cultural que, para ele é, ao mesmo tempo, meio tecnológico e novo

imaginário, capaz não só manipular tecnologicamente, como de falar culturalmente e abrir novos espaços e tempos para uma nova era do sensível. Pensando na inserção das tecnologias no cotidiano das cidades contemporâneas, e no hibridismo cultural presente na mesma, García Canclini (2002) coloca que,

As cidades são imaginadas pelos meios de comunicação como lugares onde as transformações acabam sendo absorvidas pela normalidade, e tudo o que ultrapassa e rompe a ordem urbana é reconstruído, em última instância, pelas sínteses informativas midiáticas. Os cidadãos são imaginados como clientes, como legitimadores da “veracidade” construída pelos meios de comunicação, como interlocutores necessários para justificar essa “veracidade” ante poderes (econômicos, políticos), que também são clientes enquanto anunciantes e sócios na produção da ordem (CANCLINI, 2002, p. 50).

Neste sentido, Buitoni (2014) afirma que as tecnologias favorecem a expansão das possibilidades comunicacionais. Para ela, “ No mundo contemporâneo, a espacialidade da imagem se contamina de temporalidades. O movimento acrescentado à imagem fixa impregnou-a no tempo. Ora, o trânsito e a passagem na era digital se dão via imagem” (BUIIONI, 2014, p. 222). A autora diz ainda que dispositivos de interface se fazem presentes em todos os momentos de nossas vidas. Estando a imagem ligada diretamente à interface, Dulcília (2014) entende que esta é, propriamente, um espaço de relação e encontro entre partes distintas, através dos quais se evidenciam, se representam e se percebe o conhecimento na cultura atual.

Pensando na questão da transmissão da mensagem, Stuart Hall vem dizer que,

A forma mensagem é a necessária “forma de aparência” do evento na sua passagem da fonte para o receptor. Assim, a transposição para dentro e para fora da “forma- mensagem” (ou o modo de troca simbólica) não é um momento aleatório, que nós podemos considerar ou ignorar conforme nossa conveniência. A “forma mensagem” é um momento determinado; embora, em outro nível, compreenda apenas os movimentos superficiais do sistema de comunicação como um todo, do qual forma apenas uma parte (HALL, 2003, p. 389).

Complementando esta ideia, Martín Barbero(2006) afirma que, os imaginários da virtualidade e da velocidade dão forma inconsistente ao futuro que as redes de hipertexto criam. Ainda segundo o autor, “Enquanto o tempo produtivo, valorizado pelo capital, é o tempo que transcorre e é mediado, o outro, constituinte da cotidianidade, é

um tempo repetitivo, que começa e acaba para recomeçar, um tempo feito não de unidades contáveis, mas sim de fragmentos”(BARBERO, 2009, p. 297). Segundo ele,

A ruptura da ordem linear sucessiva alimenta um novo tipo de fluxo, que conecta a estrutura reticular do mundo urbano com a do texto eletrônico e do hipertexto. Na assunção da tecnicidade midiática como dimensão estratégica da cultura, nossa sociedade pode interagir com os novos campos de experiência em que hoje se processam as mudanças (BARBERO, 2009, p. 76).

Dentro desta perspectiva, entende-se que a sociedade contemporânea se caracteriza pela representação do cotidiano no ambiente digital, tanto pelas mídias como por seus usuários, através de fragmentos do dia-a-dia. Pode-se dizer, assim, que os objetos escolhidos nesse artigo, os *posts* “Geração *Smartfone*”, publicado na página do *Facebook* no dia 10 de julho de 2015; e “É mais fácil descartar”, publicado na mesma página no dia 14 de julho de 2015; estão sobre esta dinâmica representacional.

Na postagem do dia 10 as situações retratadas são uma crítica ao comportamento da sociedade contemporânea diante do “mundo digital”. É o autor do quadrinho digital fazendo uma crítica ao cotidiano virtualizado. Já na publicação do dia 14, Pedro Leite mostra situações em que o personagem acaba descartando objetos com pequenos defeitos, porque segundo ele, “É mais fácil comprar um novo”. A série de tiras é uma crítica direta ao capitalismo e à cultura do descarte bastante recorrente na sociedade atual.

Quadrinhos Ácidos e as representações do cotidiano

Sabendo que Pedro Leite se propõe a apresentar em seus quadrinhos situações cotidianas, a fim de gerar humor, deve-se levar em consideração suas experiências e características culturais, bem como as escolhas narrativas feitas pelo autor na construção dos *Webcomics*. Definindo a si mesmo como “ilustrador, publicitário frustrado e cartunista”, Pedro Leite é natural de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, onde formou-se no ano de 2007, no curso de Publicidade da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM – Sul).

Entende-se que entre os leitores dos *Quadrinhos Ácidos*, encontram-se sujeitos de todo o país, por isso, é importante ressaltar que estes podem possuir identidades e

cotidianos urbanos variados, além de imaginários sócio discursivos próprios. Desta forma, Pedro leite tem consigo o desafio de representar a sociedade a partir de estereótipos que transcendem estas fronteiras culturais existentes no país. Neste sentido, Martín Barbero coloca que,

Re-conhecer significa interpelar, uma questão acerca dos sujeitos, de seu modo específico de se constituir. E não só os sujeitos individuais, mas também os coletivos, os sociais, e inclusive os sujeitos políticos. Todos se fazem e refazem na trama simbólica das interpelações, dos reconhecimentos. Todo sujeito está sujeito a outro e é ao mesmo tempo sujeito de alguém. É a dimensão viva da sociabilidade atravessando e sustentando a dimensão institucional, a do “pacto social” (BARBERO, 2009, p. 306).

Figura 1: Post “Geração Smartphone”



Fonte: <https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos?fref=ts>

No quadrinho apresentado na Figura 1, é possível observar um personagem registrando momentos de sua vida a partir de um *Smartphone*. A narrativa sequencial é uma crítica ao hábito dessa “Geração *Smartphone*” de registrar fragmentos de suas vidas a partir das chamadas *Selfs*(termo em inglês para “si mesmo”). O termo é muito utilizado hoje para se referir a fotos em que o sujeito se fotografa, em primeiro plano,

em situações corriqueiras de sua vida. Os resultados dessas fotos são postados em diferentes plataformas *online* em que estes usuários interagem entre si a fim de compartilhar esse cotidiano, agora digitalizado.

Pedro Leite geralmente compõe seu trabalho a partir de nove quadros, sendo que o primeiro sempre leva o título da tira. Na narrativa sequencial em questão, cada um dos quadrinhos seguintes retrata cenas tidas pelo autor como corriqueiras para uma geração sempre conectada ao ambiente digital. Nos seis quadros que sucedem o título, o ilustrador coloca seu personagem fazendo *SelFs* em situações como: Natal, saída à rua, passeio na praia, formatura, casamento e refeição em família, respectivamente. Em todas estas cenas a temporalidade está presente, uma vez que elas retratam o mesmo sujeito ao longo dos anos.

A ironia e o humor ficam por conta dos dois últimos quadros, que mostram o personagem, já idoso, tirando uma *Self* enquanto tem um ataque cardíaco. Logo em seguida, este mesmo personagem aparece jovem, representado com o estereótipo de um anjo em um ambiente que convencionou-se ser o céu da vida após a morte, também fazendo uma *self*. Sem trazer nenhum texto ao longo dos quadros, o *webcomic* em questão se constrói a partir de imagens, que, segundo considerações de Buitoni (2014), podem ser chamadas de imagens complexas ou transitivas. Segundo a autora,

A imagem complexa dispõe de potencialidades transitivas, principalmente quando flui pela internet. Ao aportar significado, ao construir conhecimento, ao transfigurar-se em arte, a imagem reverte-se de qualidades transitivas. A imagem transitiva pede mais espaço, pede objetos, pede sentidos. É possível ainda apontar relações transitivas – embora pouco complexas- na circulação de imagens nas redes sociais, dinâmica em que interagem sistemas de identificação e de afetos. O poder da imagem irá se manifestar com mais força quando da atuação da interface como modelo mental (BUITONI, 2014, p. 230).

Esta ideia é reforçada por Buitoni (2014) quando esta afirma quelidar com “estruturas visuais representa um caminho viável para aprender a diversidade das visualidades contemporâneas de expressar o real – que se multiplicam a cada dia a cada novo lançamento da informática- é preciso buscar instrumentos além da literalidade” (p. 231).

Figura 2: Post “É mais fácil Descartar”



Fonte: <https://www.facebook.com/QuadrinhosAcidos?fref=ts>

Já no quadrinho exposto na Figura 2, que também traz seu primeiro quadro contendo o título, Pedro Leite mostra um casal em cenas corriqueiras ao longo das quais diversos objetos apresentam defeito. O quadrinho digital é uma crítica à sociedade do consumo e ao capitalismo, bem como ao hábito de descartar irracionalmente o que não consideramos mais útil. Em cada um dos quadrinhos que compõe a narrativa, os personagens são colocados em confronto com algum objeto defeituoso, tais como: *Iphone* rachado, rádio quebrado, casaco rasgado, máquina quebrada, computador devagar, xícara quebrada e tênis com o solado descolado, respectivamente. Em todas as cenas o personagem reage dizendo “É mais fácil comprar um novo”, enquanto a garota que parece ser sua namorada o observa.

Na narrativa sequencial em questão, o humor fica a cargo do último quadro, onde a personagem, que vai se mostrando visivelmente irritada no desenvolver da história, finalmente se cansa da situação e caminha para ir embora dizendo “Ah, você está ficando muito chato!”, e completa, “É mais fácil arranjar um namorado novo!”. Neste *webcomic* fica clara a ironia do autor em relação a esta cultura de descarte, material e imaterial, uma vez que na sociedade contemporânea as pessoas estão se desfazendo de tudo o que não julgam mais necessário para suas vidas, como valores

individuais e coletivos, amigáveis e objetos. Trazendo à tona esta máxima capitalista de consumo, Martín Barbero (2006) fala em A. Appadurai; em seu texto *La modernidade desbordada* para dizer que,

Se é através da imaginação que hoje o capitalismo disciplina e controla os cidadãos contemporâneos, sobretudo através dos meios de comunicação, é também a imaginação a faculdade através da qual emergem novos padrões coletivos de dissenso, de oposição e questionamento dos padrões impostos à vida cotidiana, através da qual vemos emergir formas sociais novas, não predatórias, como as do capital, formas construtoras de novas convivências humanas (BARBERO, 2006, p. 65).

Desse modo, fica clara a crítica direta do autor a estes padrões capitalistas impostos à vida cotidiana, onde tornou-se cultural o descarte desenfreado tanto de bens de consumo como de bem culturais e imateriais. Especificamente no trabalho desenvolvido em *Quadrinhos Ácidos*, o habitual é representado a partir de imagens e do poder que elas possuem em despertar sentidos. Sendo assim, os leitores de Pedro Leite se veem diante de representações do cotidiano, transmitidas a partir da mediação tecnológica, com as quais devem interagir a fim de gerar significados, individuais, a partir das experiências que carregam; ou coletivos, dependendo das comunidades locais e/ou virtuais das quais fazem parte.

Considerações finais

Considerando o Brasil um país diverso e multicultural, e que a identidade e a pluralidade destas culturas dependem do reconhecimento uma das outras, o artista de quadrinhos deve se aproveitar desta troca e intercâmbio entre culturas para construir seu trabalho buscando assim uma comunicação mais direta com o seu leitor. Mais especificamente, o autor de *Webcomics* tem consigo o desafio de usar a instantaneidade e a fluidez do meio digital para reproduzir cenas do dia-a-dia das sociedades contemporâneas, repetindo-as a partir de várias plataformas online.

Assim, a obra de Pedro Leite se mostra eficaz no trabalho em que se propõe a fazer, uma vez que o autor usa os quadrinhos digitais para narrar e representar o habitual a partir de imagens fragmentadas que, inseridas em uma noção de tempo e espaço, são

capazes de gerar significados naqueles que as recebem. Além disso, fica evidente no trabalho do autor que este inseriu em *Quadrinhos Ácidos* suas próprias experiências e características culturais.

Vale lembrar que, apesar de considerar a obra de Pedro leite como um todo, a análise aqui realizada foi feita apenas a partir das representações do cotidiano expostas nas publicações em questão, deixando de lado as particularidades das Redes Sociais na internet, principal plataforma utilizada pelo cartunista para divulgar seu trabalho. Desta forma, ainda não é possível chegar a considerações mais aprofundadas acerca do uso e da influência do *Facebook* para construção de identidades coletivas na sociedade contemporâneas, e de suas especificidades na era digital. Nesse sentido, o presente estudo pode ser visto como motivação para trabalhos posteriores que devem levar em conta a análise prévia aqui realizada.

Referências

BUITONI, Dulcilia Schroeder. Comunicação e fluxos contemporâneos: a indispensável imagem. In: **Teorias contemporâneas do Brasil: reflexões contemporâneas**. Salvador: Edufba, 2014. p. 221- 243.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.

GARCÍA CANCLÍNI, Nestor. **Cidades e cidadãos imaginados pelos meios de comunicação**. Campinas: Revista Opinião Pública. VIII, n.1, 2002. p. 40- 53.

HALL, Stuart. Codificação e Decodificação. In: _____. **Da diáspora: identidade e mediações culturais**. Belo Horizonte; Brasília: UFMG; Unesco, 2003. p. 387- 404.

MARTÍN BARBERO, Jesús. Tecnicidades, identidades, alteridades: Mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. p. 51- 79.

MARTÍN BARBERO, Jesús. Mapa noturno para explorar um novo campo. In: _____. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. 6.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009. p. 290- 289.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Leitura de webcomics**. Buenos Aires: Argentina, 2012. 9 p. Disponível em: <<http://www.vinetasseries.com.ar/actas2012.html>>. Acesso em 09 julho, 2014.