

LIVRO DE ANAIS

COMUNICAÇÃO,
CULTURA E
MÍDIAS SOCIAIS

**XIV Congresso
Ibero-Americano
de Comunicação
IBERCOM 2015**

Richard Romancini

Maria Immacolata Vassallo de Lopes

Organizadores

Richard Romancini

Edição Científica

Tony Rodrigues

Projeto Gráfico e Diagramação

André Drumond Ortega

Giulia Bonfiglioli

Haline Aparecida de Oliveira Floriano

Revisão

Catlogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

C749a Congresso Ibero-Americano de Comunicação (14. : 2015 : São Paulo) – IBERCOM 2015

Anais do XIV Congresso Ibero-Americano de Comunicação IBERCOM 2015 :
comunicação, cultura e mídias sociais / Richard Romancini, Maria Immacolata Vassallo de Lopes
(organizadores) – São Paulo: ECA-USP, 2015.
7.652 p.

Trabalhos apresentados no congresso realizado de 29 de março a 02 de abril de 2015,
Escola de Comunicações e Artes/USP, São Paulo.
ISBN 978-85-7205-150-7

1. Comunicação – América Latina - Congressos 2. Comunicação – Península Ibérica – Congressos
I. Romancini, Richard II. Lopes, Maria Immacolata Vassallo de

CDD 21.ed. – 301.16

Promoção e realização:



Minicontos e webcomics: literariedades na cultura digital

Minitales and webcomics: literariness in the digital culture

ROSEMARY CONCEIÇÃO DOS SANTOS¹

MARCIEL APARECIDO CONSANI²

Resumo: Na relação comunicação e cultura digital, diferenças marcantes entre a atual geração de leitores e as que as precederam reclamam reflexões sobre a nova recepção do literário. Na contemporaneidade, formatos e literariedades textuais são mantidos como referenciais de um lado e transformações radicais nos modos de criar, acessar e interpretar o conteúdo destas novas produções, de outro. “Minicontos”, adaptação da tradicional forma literária às exigências dos novos leitores, imersos na virtualidade, e “webcomics”, histórias em quadrinhos criadas especificamente para leitura online, (re)surgem como atualização de literaturas impressas a partir de recursos interativos dinâmicos que motivam e seduzem o leitor. Valendo-se do instantâneo e da visualização repentina, permitem relacionar a experiência vivida no cotidiano ao impacto da experiência sensível da arte e da percepção do mundo. Como resultado, ao invés de partir da forma breve para estendê-las às formas mais longas e complexas, o processo se inverte, numa constante redução em direção ao núcleo poético e aos estudos cognitivos sobre o pensamento acelerado, o qual, contemporâneo, caracteriza o leitor digital sempre em busca de estímulos.

Palavras-chave: Minicontos. Webcomics. Literariedade. Digital Culture.

Abstract: In the relation communication and digital culture, marked differences between the current generation of readers and those that preceded them complain reflections about the new reception of the literary. In contemporary times, textual formats and literariness are kept as reference on one side and radical changes in the ways to create, access and interpret the content of these new productions on the other. “Minitales,” adaptation of the traditional literary form to the demands of new readers, immersed in virtuality, and “webcomics”, comics created specifically for online reading (re) appear as literature update printed from dynamic interactive features that motivate and seduce the reader. Taking advantage of the instant and the sudden display, enable us to relate the experience in the daily impact of sensory experience of art and perception of the world. As a result, rather than from the shortly to extend them to more lengthy and complex forms, the process is reversed, a steady decline toward the poetic core and cognitive studies on accelerated thought, which, contemporary, featuring digital player always in search of stimuli.

Keywords: Minitales. Webcomics. Literariness. Digital Culture.

1. Pós-Doutora, Pesquisadora, cienciausp@usp.br.

2. Pós-Doutorando, Professor Assistente Doutor, mconsani@usp.br.

INTRODUÇÃO

“Para designar o complexo da existência de um ser real, o alemão possui a palavra Gestalt (forma). Nesta palavra está abstraído o aspecto de mobilidade e admite-se que uma conexão das partes componentes se formou, estática, fechada e permanente, em seu caráter” (GOETHE apud JOLLES, 1976, 17).

QUANDO ABORDADA no contexto das mídias digitais, a questão da forma literária nos coloca frente a um dilema: ela não parece nos ajudar a compreender os fenômenos mais recentes de produção e disseminação do que poderíamos chamar de “literatura digital”. Pelo contrário, é mais provável que descubramos as limitações desta abordagem, a qual, apesar de nos ser muito familiar (ou justamente por isso) já dá sinais de certo esgotamento.

Parte dessa insuficiência pode ser buscada no fato de a concepção “forma” dialogar, originalmente, com a doutrina platônica, a qual supõe a pré-existência desses entes modeladores cujas expressões realizadas no plano material seriam meros reflexos. A retomada dos postulados do platonismo pelos pensadores cristãos do final da Idade Média levou ao resgate e validação da forma como “fôrma”, isto é, como o modelo definidor das criações, o que se parece ter funcionado bem ao longo dos séculos, não o é mais tanto assim nos dias de hoje.

Em outras palavras, parece-nos um tanto inadequado, na contemporaneidade, que recorramos aos mesmos marcos conceituais e ímpeto taxonomizador consagrados sob o paradigma das Belas Artes. Este último, baseado no conceito de obra que é “plasmada” por um criador, e dirigida à “apreciação” de um público mais ou menos culto, trazendo implícitos as noções de talento, de virtuosidade (domínio e transcendência da técnica) e de elitismo inerentes ao grau de conhecimento necessário ao apreciador.

No paradigma atual, a própria dicotomia autor/público se enfraqueceu diante das possibilidades da mídia interativa. Embora críticas contundentes a tal horizontalização na produção de conteúdos midiáticos alertem para uma inviabilização, a longo prazo, das profissões de escritor, jornalista e correlatas (KEEN, 2009), ao que parece, esse Apocalipse cultural ainda não chegou. Longe disso, na medida em que a apropriação dos meios digitais potencializa as possibilidades das mídias tradicionais, também lhe acrescenta algumas outras.

Então, por que ainda nos apegamos às referências técnicas e estéticas que perderam sua validade ou, no mínimo, não dão conta de definir novas matrizes criativas?

Por certo viés, podemos dizer que a noção de “formato” – derivado da “forma literária” – atende a um objetivo prático: o da previsibilidade na mensagem do gênero textual. Tanto aqueles que criam os textos, quanto seus leitores, podem antecipar elementos conhecidos da narrativa, reduzindo o esforço para entender, e assimilar, alguns pressupostos, tais como, a plausibilidade e a suspensão do juízo – ambas referindo-se àquilo que é aceitável como premissa da narrativa e às convenções de gênero, como, por exemplo, o repertório de situações e desfechos possíveis de tramas.

Por outro lado, formatos fixos, ou fechados, podem ser limitantes, impondo, ao longo da história, restrições convencionais às ideias literárias, as quais, sem o peso de sua modelagem, poderiam se revelar livres, e permeáveis, aos fenômenos de mescla, hibridismo (DOS SANTOS, 2009) e de procedimentos criativos pouco afeitos aos valores da pureza formal.

Não obstante, a mencionada praticidade dos formatos garantiu sua apropriação pelos meios de comunicação e, mais tarde, pelas redes comunicacionais. Assim, do filme mudo ao videoclipe, do verbete à enciclopédia, tudo pode ser criado e recriado, seja pela emulação pura e simples, seja pela reconstrução paródica, com base em modelos pré-existentes.

A força residual destas formas persistentes, ainda impregna a literatura propriamente dita, suas derivações (por exemplo, os quadrinhos, referidos por alguns como “literatura da imagem”) e as linguagens que assumiram, em parte, a taxonomia da literatura como um modelo conceitual e estrutural – tais como o Cinema, o Rádio e a Televisão, aos quais se aplicam, respectivamente, os termos Romance, Novela, Conto e outros.

Nada mais natural, então que a Web, tão imensa quanto carente de conteúdo, se beneficiasse dos diversos *modi faciendi* de todas as mídias que a precederam, realizando sua vocação de repositório, antes que a de canal. De fato, a versão mais antiga da WWW, além do acesso restrito, oferecia pouquíssimos recursos de lidar com imagens estáticas e, menos ainda, com áudio e vídeo. Entretanto, mesmo esta *proto-web* do início dos anos de 1990, já trazia, em si, um componente revolucionário que influiria, decisivamente, no campo da comunicação, então dominado pela dicotomia dos meios massivos *versus* mídia: a navegação por *hiperlinks*.

Já o advento de um pensamento baseado em links hipertextuais, ou melhor, de uma linguagem específica – a hipermediática – só veio mais tarde, após a consolidação do que poderíamos chamar de uma “idiossincrasia” do meio digital. A disponibilidade (leia-se “barateamento”) do aparato tecnológico necessário para a interação virtual foi decisivo para a consolidação da Web como canal de difusão midiática, estabelecendo verdadeira competição com textos jornalísticos e literários.

Se já alcançamos ou não este estágio de desenvolvimento, o de uma novíssima linguagem literária, ainda é uma questão em aberto. Para contribuir nesta discussão, abordaremos, na sequência, a questão da literariedade e dois exemplos relacionados com esta possível “hiperliteratura” os quais podem fazer avançar nossa análise argumentativa, a saber, os minicontos e as webcomics.

1. LITERARIEDADE

A despeito de Northrop Frye (1966, p.13), em sua *Anatomy of Criticism*, afirmar a dificuldade de se encontrar elementos pontuais que permitam a distinção de uma estrutura verbal literária de outra que não o seja, o termo literariedade é específico para tratar de qual/quais critério/critérios faz/em com que algo seja considerado literatura (Culler, 1995, p.45), apresentando-se relevante não para identificar o que venha a ser literatura, mas, sim, como instrumento de orientação teórica e metodológica, que põem em foco aspectos fundamentais da literatura, conferindo orientação aos estudos literários. De

modo geral, a literariedade, ainda em Culler (1995, p. 47), é definida de acordo com sua relação com uma realidade suposta – discurso fictício ou imitação dos atos de linguagem cotidianos – assim como em relação a certas propriedades da linguagem.

No contexto da formalidade do texto literário, à perspectiva de a obra literária ser criada por referência e/ou oposição a um modelo específico e tradicional, insere-se a discussão da forma ultracurta do miniconto, bem como, de sua estrutura complexa fragmentada, questionando sua (irre)conciliação com a estrutura complexa totalizadora das obras literárias canônicas. Entretanto, conta a seu favor que, a despeito de sua brevidade, ao ser capaz de reinventar um realismo que aproxima o cotidiano a questões (inter)nacionais pontuais, como o crime, a violência, a corrupção e a miséria, tal formato se revela adequado a unir a especificidade da literariedade a propagandas televisivas rápidas e trailers de filmes e vídeos propondo viabilizando sua intersecção com as tecnologias de informação e comunicação (TICs) nas sociedades contemporâneas, que já contam, estas últimas, com a alteração da noção de leitura e leitor.

Ganhando força na década de 50, o miniconto, enquanto forma específica de realização do conto, somente nos últimos anos ganhou status de manifestação autônoma da prosa contemporânea. Diferente do microtexto³, que se destaca apenas pela brevidade, sem levar em conta a temática e o estilo narrativo, o miniconto, de acordo com Koch (2003) preserva características estruturais pontuais da tradicional forma conto, tais como, preocupação com a linguagem, universalidade, humor e esquadrinização original de um só momento de um fato, por exemplo.

Trabalhos teórico-críticos sobre o mesmo, a despeito de concordarem sobre seu surgimento na evolução do gênero conto e formas breves, pontuam, distintamente, circunstâncias em que alguns exemplos seguiram como gênero independente, outros, como híbridos a outros gêneros e ainda aqueles dialogizantes com linguagens multimídias e hipertextuais. Neste último caso, combinando imagens estéticas e/ou em movimento, bem como, áudios, cores e links, entre outros, os minicontos respondem por diferentes formas de multiletramentos, otimizando desde o desenvolvimento de competências interlocutivas e críticas, com preenchimento de elipses narrativas implícitas nas entrelinhas textuais, à compreensão textual.

À margem, portanto, do convencionalismo formal, mas deste preservando, na condensação do visual, do textual e do temporal, a literariedade, o miniconto se destaca por conseguir unir a instantaneidade temporal à narração espacial num só objeto de arte. Em WelleK & Warren (1949, p.165-6), acerca das relações que se estabelecem entre a literatura e outras artes, tem-se que cada uma das várias artes podem sofrer transformações de sua dialética complexa no próprio contexto artístico em que ingressaram, e isso não ocorre devido ao que muito identificam como sendo efeito do “espírito do tempo”, mas, sim, porque as artes “evoluem por si próprias, cada uma delas com um conjunto de normas que não são necessariamente idênticas às da série vizinha”.

A transposição literária, conversão de uma obra de literatura de seu gênero original para outro, ao verter tal obra para a arte sequencial – quadrinhos – é denominada quadrinização e surgiu, no Brasil, nas últimas décadas do século XX. Estruturadas

3. Haicai, poemas brevíssimos, casos da tradição oral, fábulas, anedotas e aforismos.

com os tradicionais elementos gráficos dos quadrinhos, seus conteúdos, adaptados, permitem, através de cores (também existem em preto e branco) e um vocabulário mais simplificado que o das obras originais, uma melhor assimilação de seus conteúdos pelos leitores, favorecendo a compreensão de sentidos e imagens narrativas não assimilados, principalmente, por alunos com dificuldades no exercício de tradicionais práticas de leitura, como, por exemplo, os analfabetos funcionais indicados em avaliações do Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA), o qual, medindo a capacidade de leitura dos alunos no Brasil, teve elevada porcentagem dos leitores infantis do país como indicando-o como o pior da turma.

Isso nos leva à verificação de que, antes de pensarmos que a arte sequencial se limita a tecnificar a literariedade, vale observar que ambas se relacionam por seu diálogo, observação e comportamento. No contexto digital, a arte sequencial quadrinizando narrativas literárias emprega habilidosamente palavra e imagem, potencializando, através do tratamento conferido a estas, a capacidade expressiva do veículo. A arte da narração gráfica, portanto, reside no potencial expresso pelo artista, o qual, se elevado, saberá criar e expressar um contexto que gere interação emocional entre o leitor e o conteúdo veiculado e expresso na trama.

Adaptações dos meios que são, no século XXI, ainda que continuem a ser formas artísticas da aplicação do traço estático ou em movimento, sua vivacidade, fomentada pela tecnologia, emprega com riqueza de detalhes as imagens enquanto linguagens, devendo continuar a sequenciar a literatura e suas interlocuções com outros suportes e artes.

2. WEBCOMICS

2.1 Os comics e sua origem

Muito antes de migrarem para a web, as Histórias em Quadrinhos (ou, simplesmente, HQs) já ofereciam um desafio para sua classificação enquanto gênero criativo.

Embora não poucos autores estabeleçam uma linha genealógica que vai da Arte Rupestre às tirinhas de jornal passando pelas paredes das pirâmides egípcias e pelas tapeçarias medievais (DE MOYA, 1977, 25), o que chamamos hoje de comics, é uma invenção dos Estados Unidos, fruto do desenvolvimento da Indústria Cultural incipiente e com uma vocação marcante para o lazer descompromissado. A própria etimologia do termo – do grego *komikós* que originou o latino *cômicus* – é uma referência direta à comédia, significando algo “burlesco, ridículo, que faz rir” (CUNHA, 2010, 164).

Se considerarmos os argumentos dos autores estadunidenses, a História em Quadrinhos é uma linguagem que se consolidou no seio da cultura norte-americana. O surgimento do balão, da revista de histórias e dos super-heróis e, anos mais tarde, até de um código ético para regulação das narrativas (o *comic code*) realmente colocam os EUA no protagonismo da chamada Nona Arte (QUELLA-GUYOT, 1994, 108). Até porque o aspecto “arte” mais associado ao quadrinho europeu nunca resultou no estabelecimento de uma indústria de alcance mundial equiparável à americana (idem p. 97).

Graças, principalmente, ao esforço de EISNER (2001), que teria cunhado as expressões “Arte Sequencial” e “Graphic Novel”, o preconceito em relação a esta linguagem

expressiva se reduziu bastante no senso comum, libertando-se das associações imediatas ao discurso infantilizado e temática pueril.

A própria indústria norte-americana dos comics conseguiu se reinventar superando a brusca queda de vendas no pós-guerra e as restrições impostas por um código de ética extremamente rígido e moralista, promulgado nos estertores do Macartismo.

Com a retomada do êxito comercial dos quadrinhos, foi inaugurado um ciclo de predomínio das majors Marvel Comics (que hoje faz parte do conglomerado Disney) e DC Comics, que detêm a liderança no mercado e os direitos para usoda quase totalidade de personagens famosos oriundos desse universo midiático. Esta hegemonia não se limita à veiculação das publicações em dezenas de idiomas e centenas de países: as narrativas originadas dos quadrinhos alimentam a produção de filmes e o merchandising de todo o tipo de produtos, de alimentos a materiais escolares, de brinquedos a roupas.

Além da questão dos produtos e subprodutos comerciais, um aspecto importante a se considerar é o do perfil dos leitores de quadrinhos, que parece não corresponder ao lugarcomumdo público pré-adolescente aficcionado por super-heróis anabolizados. Uma pesquisa recente veiculada pelo site MundoHQ (2014)aponta para uma predominância de um leitordo sexo masculino (85%), com mais de 80% com grau de escolaridade correspondente ao Ensino Médio e Superior (incluindo pós-graduação) e pertencente aos extratos sociais mais privilegiados (classes A e B).

Embora, nos dados desta mesma pesquisa, os leitores pareçam divididos quanto aos quadrinhos online –61,4% consideram a novidade “interessante ou inovadora”, ao passo que 43% consideram que ela é desinteressante ou “não é HQ” – não há dúvida de que a afinidade deste público com as tecnologias digitais faz dele um alvo prioritário para os criadores de narrativas sequenciais, particularmente daqueles que não estão inseridos na dinâmica do mercado editorial tradicional.

Na sequência, buscando aprofundar um pouco mais nosso conceito do que são as Webcomics, oferecemos um esboço de classificação.

2.2. Quadrinhos online: intertextualidade midiática e uma taxonomia provisória

Como vários verbetes híbridos que se iniciam com o prefixo “web” – tais como webdesign, webpublisher - aquela que descreve a presença dos quadrinhos na internet, destaca o elemento online. Isto, por si só, não garante um delineamento formal estrito, já eu muitos objetos diferentes podem ser convertidos no formato digital e distribuídos no meio virtual sem se beneficiarem das características que lhe são inerentes.

SANTOS (2011) aponta para a natureza eminentemente econômica da migração dos comics para a mídia digital. Este seria apenas o ciclo mais recente em uma série de transformações de forma e conteúdo nos quadrinhos, motivadopela periódica queda nas vendas “físicas” e na necessidade de sobreviver, enquanto indústria, num mercado volátil.

Contraditoriamente, a presença dos quadrinhos na internet se limitou, desde os primórdios, aos scans nem sempre legíveis postados pelos aficionados muitas vezes num contexto de contrabando de imagens.Há uns poucos anos, entretanto, se evidenciou um esforço de expansão das potencialidades narrativas e de linguagens inovadoras que se apoiam na versatilidade do meio digital.

Para entendermos esta transformação significativa cabe analisar, com brevidade, a relação histórica dos quadrinhos no que tange à intertextualidade midiática que eles puderam alcançar. Tomamos aqui a liberdade de estender para o campo das mídias o conceito linguístico de intertextualidade de “conexão entre textos (...)”. Num sentido mais explícito, o termo pode ser aplicado aos casos célebres em que uma obra literária faz alusão a outra.” (TRASK, 2011, 147).

Assim, nos parece importante mencionar que algumas etapas precederam o deslocamento das narrativas gráficas – outro termo cunhado por EISNER (2005) – para a Web, enfatizando sua presença os meios audiovisuais, como o Rádio e, principalmente, o Cinema.

Nem todos os leitores de quadrinhos estão informados sobre a existência de uma influência cruzada entre as revistas impressas e a radiofonia. Podemos dizer que se trata de uma via de mão dupla, já que personagens criados no rádio, como o Sombra foram mais tarde transpostos para a mídia impressa, enquanto que o Superman, personagem icônico e quiçá o mais conhecido das HQs, teve mais e uma década de programação contínua semanal no rádio, isso, apenas dois anos após a publicação de suas primeiras histórias. Para se ter uma ideia do que este fato representa, basta lembrar que a primeira adaptação cinematográfica do mesmo Superman ocorreu na série de oito curtas-metragens de animação produzidos pela Paramount Pictures entre 1941 e 1943.

Podemos considerar que “O rádio, por sua vez, deixava muita coisa à imaginação do leitor em termos de lhe passar uma primeira apreensão sobre as características extraordinárias dos heróis, fazendo com que estes perdessem muito de seu impacto narrativo.” (VERGUEIRO, 2011, 144).

Principalmente no caso dos Super-heróis – talvez o subgênero mais popular dentro das HQs – sempre houve um interesse comercial crescente no sentido de adaptá-los para outro tipo de público diferente daquele constituído por seus leitores habituais. Daí as sucessivas encarnações de ícones dos quadrinhos como o Batman, Capitão América e o mencionado Superman para o cinema e a televisão, desde a década de 1940 até os dias de hoje. Entendemos que esta relativa “portabilidade” das narrativas gráficas para a mídia audiovisual se constitui numa ponte que garantiu a presença das mesmas histórias e personagens para o universo da Internet.

A ressalva a se observar reside no fato de que as diferentes linguagens audiovisuais encampam um conjunto de recursos e limitações totalmente diversos da linguagem gráfica das HQs, resultando numa experiência sensorial muito distinta daquela proporcionada pela leitura sequencial de textos integrados com imagens. No dizer de um criador e estudioso do assunto:

Os cineastas logo aprenderam a não imitar os quadrinhos nem a tentar reproduzir a narrativa específica ou técnicas formais dos quadrinhos nas telas. Os quadrinhos são o que são, e uma boa página de HQ pode fazer coisas que nem os melhores filmes conseguem, assim como os filmes conseguem efeitos que os melhores quadrinhos são incapazes de igualar. Tentar deixar os quadrinhos mais parecidos com os filmes é um beco sem saída; tentar fazer os filmes parecerem mais com os quadrinhos geralmente resulta em desastres de bilheteria. (MORRISON, 2012, 385-389)

Assim, como nosso objeto de estudo contextualizado, é possível apresentar uma proposta – ou melhor, um esboço de proposta – de classificação para as diferentes modalidades que atestam a presença dos quadrinhos na Internet. Ainda que de forma incompleta e provisória, podemos mencionar em nosso índice: (a) Scans; (b) E-books, (c) Webbooks, (d) Netcomicse (e)HQtrônicas.

A ordem de apresentação sucinta das características de cada tipo corresponde ao grau progressivo de integração da narrativa ao meio digital

(a) Scans

Mais uma modalidade de distribuição do que um tipo específico de quadrinho, as HQs escaneadas – ou simplesmente Scans – foram, provavelmente, a primeira forma, aliás ilegal, pela qual as HQs se fizeram representar no mundo online.

Os serviços de compartilhamento de arquivos peer-to-peer proporcionaram (e ainda proporcionam) um relativo anonimato que dificulta a responsabilização do distribuidor e a tomada de medidas legais para coibir a distribuição. De certa maneira, a presença constante de títulos esgotados ou fora de catálogo (por exemplo, de versões em um determinado idioma) nas páginas de scans, forneceu uma justificativa aceitável para o total desprezo a questão autoral.

Do ponto de vista técnico ou estético não se pode dizer que os scans apresentem alguma contribuição, já que não obedecem a parâmetros padronizados de resolução ou qualidade de imagem.

(b) E-books portados para a web

Ainda na modalidade “distribuição”, tratamos aqui das revistas e livros digitais que, mesmo não sendo editados especificamente para circular no meio digital, contam com a internet como canal de distribuição. De certa forma, elas são um contraponto à liberdade desregulada expressa nos Scans, o que inclui estratégias de venda a preços inferiores aos das revistas de papel e a distribuição gratuita de HQs, sempre visando desestimular a pirataria. Um dos maiores portais ligados à esta modalidade é o ComiXology .

Esta iniciativa, tomada pelas editoras que sempre comercializaram os quadrinhos em formato papel, é uma reação clara ao procedimento contraventor dos scans, emulando o fenômeno que já havia se verificado em relação à distribuição de música e de filmes.

Esteticamente, poderíamos, talvez, apontar influências no traço e diagramação de novos autores que produzem suas obras sabendo que muitos de seus leitores as acessarão a partir de telas de computador. Tecnicamente, cabe pensar no estímulo ao próprio hábito da leitura em telas, pouco difundido entre os leitores “tradicionais”, mas bastante comuns entre as novas gerações.

(c) Web books

Neste item verificamos um pequeno salto quântico na produção editorial, uma vez que se tratam de publicações concebidas não só para distribuição, mas para a leitura online.

Segundo DOS SANTOS (2009):

A tela de computador exige formatos diferentes dos da ira e da página de uma revista ou álbum de quadrinhos, motivando os artistas a inovar na maneira de apresentar ou encadear as imagens das narrativas sequenciais. Da mesma forma, as histórias em quadrinhos passam a incorporar recursos da mídia digital (colorização, som, movimento e efeitos, como a fusão de imagens e a ilusão de espaço tridimensional), modificando do ponto de vista estético a história em quadrinhos e levando à criação de uma nova obra, que mescla a linguagem de quadrinhos com a da animação e dos games, resultando em um produto híbrido.” (2009, 116).

Um exemplo recente seria a obra “Heróis do Clima” do autor um projeto engajado com a causa ambiental e patrocinada por uma grande editora de HQs no Brasil (GALHARDO & MEIGUINS, 2014).

(d) Netcomics

Esta denominação é ainda imprecisa, como a maioria daquelas que se refere a uma linguagem em franco desenvolvimento. O que queremos transmitir aqui é o conceito de narrativas digitais sequenciais distribuídas via Net que se beneficiam da apropriação de personagens consagrados pelas mídias audiovisuais – com destaque para os cartoons (desenhos animados). Um caso ilustrativo desta vertente pode ser encontrado no site Snafu.

Esta dinâmica, correlata aos conceitos transmidiáticos dos Fanfilm – produções audiovisuais levadas a cabo por fãs de franquias – e de “Universo Expandido”. Este último pode ser definido como o desenvolvimento, por parte de uma comunidade de apreciadores, de narrativas paralelas originadas em filmes de sucesso que se espalham por todas as outras mídias.

Este elemento “amador” na criação de conteúdo, ao mesmo tempo que se afigura como um elemento criativo novo (portanto “desejável”), revela uma tendência de adesão ao modelo comercial, o que pode ameaçar a persistência das netcomics como categoria à parte.

(e) HQtrônicas

O termo foi desenvolvido pelo quadrinhista e pesquisador Edgar Franco (FRANCO, 2004) que desenvolveu narrativas sequenciais hipermidiáticas buscando explorar os recursos combinados de imagem, áudio, vídeo e navegação em hipertexto.

De certa forma, este seria o ápice no esforço de criação de uma linguagem totalmente digital e online para as HQs, o que demonstra esta ser uma possibilidade técnica perfeitamente viável do ponto de vista autoral. Só no resta saber se, num futuro próximo, ela superará o caráter eminentemente experimental.

NÚCLEO POÉTICO E PENSAMENTO ACELERADO

Na contemporaneidade, os minicontos, ao invés de partirem do núcleo literário da forma breve em direção ao núcleo poético das formas mais longas e complexas, invertem o processo: em constante redução da fôrma, buscam atender as necessidades do pensamento acelerado, o qual, contemporâneo, caracteriza o leitor digital sempre em busca de estímulos.

Abrigando um tempo ficcional fracionado, seqüencial e fotográfico, que retoma, do núcleo poético tradicional, a utilização temporal das formas líricas, ou seja, o uso de um livre jogo de significações subjetivas e reflexivas, que lhe garante o exercício da complexidade e do estranhamento literário, o miniconto trabalha com um tempo similar ao tempo que o pensamento acelerado, designação conferida ao raciocínio que requer crescentes conteúdos a serem processados, e o manipulam cada vez mais rapidamente, de modo similar, também requisita.

O leitor desse gênero híbrido, fruto de um tempo de relações interpessoais e produtivas grandemente transformadas pela aplicação constante de tecnologias eletrônicas que priorizam a virtualidade sobre o contato real, encontra, nos minicontos e webcomics, um sentimento de pertencimento e compartilhamento de valores que extrapolam o exercício da imaginação e da recriação de significados. Valores, estes, atenuadores de distúrbios ligados à solidão, bem como, de dificuldades presentes no estabelecimento de contato e de comunicação consigo, com o outro e com o mundo, quando não, se extremos, de tensão psíquica extrema provocada pela necessidade imposta ao cérebro para responder ao que a ansiedade exige do mesmo.

Assim caracterizados, e viabilizando sua vinculação com as tradições culturais e o jogo de sentidos responsáveis pela construção de competências de leitura e escrita, os minicontos comunicam a percepção da literariedade via consciência, formulando nesse contexto tanto experiências de integração quanto de distanciamento. Trata-se, portanto, de uma percepção reconstruída do que é literário, bem como, do que mantém literariedade na percepção comunicativa.

CONCLUSÃO

Ainda é cedo para medirmos as reais consequências da “virtualização” das HQs uma vez que este mesmo processo parece se desenvolver num tempo mais dilatado e numa escala mais reduzida em comparação com as transformações rápidas e profundas (e traumáticas) registradas, por exemplo, no universo das mídias audiovisuais. Mesmo que mal comparando com o formato livro, as revistas de quadrinhos não parecem ter sido prejudicadas no sentido de queda em número de leitores ou receita oriunda de vendas no formato físico

Então, nossa questão central permanece mais ligada aos aspectos comunicacionais inerentes a uma expressão altamente idiossincrática de literatura e mensagens visuais que se vêm se amoldando à velocidade e consistência fluida da Internet.

Embora muitos leitores tradicionais continuem com a opinião de que “webcomics não são histórias em quadrinhos”, as tendências parecem apontar para a coexistência ente o formato gráfico, tradicional – o qual, apesar dos custos, conseguiria se manter como um nicho de mercado – e a uma nova mídia sequencial, ainda promissora quanto às suas possibilidades interativas e transmidiáticas.

Por sua vez, as literariedades na cultura digital refletem, através dos minicontos, as condições que habilitam produções comunicacionais cuja estrutura lingüística se dirige à percepção, simbioticamente.

REFERÊNCIAS

- CULLER, Jonathan. (1995) A literariedade. In: ANGENOT, Marc et al. (1995) *Teoria Literária: problemas e perspectivas*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- CUNHA, Antônio G. da. (2010) *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Lexikon.
- DE MOYA, Álvaro. (1977) *Shazam!* São Paulo, Perspectiva.
- DOS SANTOS, Roberto E. (2009) História em quadrinhos e mídia digital: linguagem, hibridização e novas possibilidades estéticas e mercadológicas. In DOS SANTOS, R.E.; VARGAS, H. e CARDOSO, J.B.F. (2009) *Mutações da Cultura Midiática*. São Paulo, Paulinas
- EISNER, Will. (2001) *Quadrinhos e arte sequencial*. Martins Fontes.
- EISNER, Will. (2005) *Narrativas Gráficas*. São Paulo, Devir.
- FRANCO, Edgar S. (2004) *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo, Annablume.
- FRYE, Northrop. (1966). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton: Princeton University Press.
- GALHARDO, Caco & MEIGUINS, Alessandro. (2014) *Heróis do Clima: a aventura e a ciência por trás das mudanças climáticas*. Editora Abril/Planeta Sustentável, São Paulo. Disponível em <<http://planetasustentavel.abril.com.br/herois-do-clima/>>. Acesso em 20/02/2015.
- JOLLES, André. (1976) *Formas Simples*. São Paulo, Cultrix.
- KOCH, Dolores (2003). Comentários sobre el minicuento. Disponível em <<http://webs.sinects.com.ar/rosae/breve5.htm>>. Acesso em 15/02/2015.
- MORRISON, Grant. (2012) *Superdeuses*. São Paulo, Seoman.
- MundoHQ. *Perfil do Leitor*. Disponível em <<http://www.mundohq.com.br/perfil-do-leitor-de-hq.html>>. Acesso em 10/03/2015.
- QUELLA-GUYOT, Didier. (1994) *A História em Quadrinhos*. São Paulo, Unimarco-Loyola.
- TRASK, R. L. (2011) *Dicionário de linguagem e Linguística*. São Paulo, Contexto.
- VERGUEIRO, Valdomiro. (2011) Super Heróis e Cultura Americana. In VIANA, N. e REBLIN, I. A. (2011) *Super-Heróis, Cultura e Sociedade*. Aparecida, Ideias & Letras.
- WELLEK, René; WARREN, Austin (1949). *Literatura e outras artes*. In: *Teoria da Literatura*. Mira-Sintra: Publicações Europa-América.